



**ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF (MATEMATIKA)
DITINJAU DARI RASA INGIN TAHU SISWA PADA PEMBELAJARAN
MODEL CORE BERBANTUAN *WORKSHEET***

Skripsi

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Matematika

Oleh

Muh. Arif Furqon N.

4101412157

**PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini bebas plagiat, dan apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Semarang, 21 Agustus 2019



Muh. Arif Furqon N.
4101412157

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul

Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif (Matematika) Ditinjau dari Rasa Ingin Tahu Siswa pada Pembelajaran Model CORE Berbantuan *Worksheet*

disusun oleh

**Muh. Arif Furqon N.
4101412157**


telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FMIPA UNNES pada tanggal 21 Agustus 2019.

Panitia,

Ketua




Sekretaris



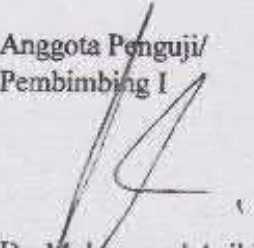
**Drs. Ariel Agoestanto, M.Si.
196807221993031005**

Ketua Penguji




**Drs. Ariel Agoestanto, M.Si.
196807221993031005**

**Anggota Penguji/
Pembimbing I**



**Dr. Mohammad Asikin, M.Pd.
195707051986011001**

**Anggota Penguji/
Pembimbing II**



**Amidi, S.Si., M.Pd.
198703012014041001**

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S. Al-Baqarah: 286)

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri” (Q.S. Ar-Ra’d: 11)

“Karena sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S. Al-Insyirah: 5)

PERSEMBAHAN

Untuk Ibu (Siti Nurchotimah), Bapak (Lutfil Hakim), dan Adikku (Rizka dan Alfin), Saudara serta Sahabatku yang selalu mendoakan dan mendukungku.

PRAKATA

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan berkah dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif (Matematika) Ditinjau dari Rasa Ingin Tahu Siswa pada Pembelajaran Model CORE Berbantuan *Worksheet*”. Shalawat dan salam tercurah kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW beserta dan para sahabat.

Tidak lupa penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini berkat bimbingan, dukungan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Sugianto, M.Si. Dekan Fakultas matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas negeri Semarang.
3. Drs. Arief Agoestanto, M.Si. Ketua Jurusan Matematika Fakultas matematika dan Ilmu pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.
4. Drs. Mashuri, M.Si. Dosen Wali yang memberikan bimbingan, arahan dan saran selama masa perkuliahan penulis.
5. Dr. Mohammad Asikin, M.Pd. Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
6. Amidi, S.Si., M.Pd. Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
7. Drs. Arief Agoestanto, M.Si. Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Jurusan Matematika yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan di Universitas Negeri Semarang.
9. Ibu Sri Wasetyastuti, S.Pd., M.Pd. Kepala SMP N 24 Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
10. Segenap guru, staf dan karyawan SMP N 24 Semarang yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

11. Siswa kelas VII F SMP N 24 Semarang tahun pelajaran 2018/2019 yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini yang tidak dapat diucapkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk penelitian selanjutnya sebagai upaya perbaikan pembelajaran pendidikan di sekolah.

Semarang, 21 Agustus 2019

Penulis

ABSTRAK

Furqon, Muh. Arif. 2019. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif (Matematika) Ditinjau dari Rasa Ingin Tahu Siswa pada Pembelajaran Model CORE Berbantuan *Worksheet*. Skripsi, Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Utama Dr. Mohammad Asikin, M.Pd. dan Pembimbing Pendamping Amidi, S.Si., M.Pd.

Kata kunci: Analisis, Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika, Rasa Ingin Tahu, Pembelajaran Model CORE.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu komponen penting yang harus dimiliki siswa dalam belajar matematika. Selain itu keberhasilan belajar siswa juga tidak terlepas dari faktor internal siswa salah satunya rasa ingin tahu. Untuk menunjang hal tersebut diperlukan model pembelajaran yang tepat. Model CORE berbantuan *worksheet* dapat diterapkan untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini bertujuan mengetahui apakah kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran CORE berbantuan *worksheet* mencapai ketuntasan belajar dan memperoleh deskripsi kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari rasa ingin tahu siswa.

Metode penelitian yang digunakan adalah *mixed method*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 24 Semarang. Pengambilan sampel dilakukan dengan *cluster sampling*, diperoleh kelas VII F sebagai kelas penelitian. Subjek penelitian diambil masing-masing dua dari siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, sedang, dan rendah kemudian dianalisis kemampuan berpikir kreatif siswa secara mendalam.

Hasil penelitian menunjukkan kualitas pembelajaran CORE berbantuan media *worksheet* dalam kemampuan berpikir kreatif siswa mencapai kriteria baik sebagaimana dilihat pada perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar siswa mencapai ketuntasan individual dan klasikal. Selain itu siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi mampu mencapai kriteria sangat baik pada setiap indikator kemampuan berpikir kreatif, siswa yang memiliki rasa ingin tahu sedang mampu mencapai kriteria baik pada indikator kelancaran dan keluwesan tetapi belum bisa mencapai kriteria baik pada indikator keaslian dan elaborasi kemampuan berpikir kreatif, sedangkan siswa yang memiliki rasa ingin tahu rendah mampu mencapai kriteria baik pada indikator keluwesan tetapi belum bisa mencapai kriteria baik pada indikator kelancaran, keaslian dan elaborasi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Penegasan Istilah.....	4
1.5.1 Kualitas Pembelajaran.....	4
1.5.2 Pembelajaran CORE	5
1.5.3 <i>Worksheet</i>	5
1.5.4 Kemampuan Berpikir Kreatif.....	5
1.5.5 Karakter Rasa Ingin Tahu	6
1.5.6 Ketuntasan Belajar	6
1.5.6.1 Ketuntasan Individual	6
1.5.6.2 Ketuntasan Klasikal	6

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Teori Belajar.....	8
2.1.1.1 Teori Piaget	8
2.1.1.2 Teori Konstruktivisme	9
2.1.2 Model Pembelajaran CORE.....	10
2.1.3 <i>Worksheet</i>	13
2.1.4 Kemampuan Berpikir Kreatif.....	14
2.1.5 Karakter Rasa Ingin Tahu	15
2.1.6 Kualitas Pembelajaran.....	17
2.2 Kerangka Berpikir	19
2.3 Hipotesis Penelitian.....	20
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Jenis Penelitian.....	21
3.2 Desain Penelitian.....	21
3.3 Latar Penelitian	25
3.3.1 Lokasi Penelitian	25
3.3.2 Populasi, Sampel, dan Subjek Penelitian	25
3.3.2.1 Populasi	25
3.3.2.2 Sampel.....	25
3.3.2.3 Subjek Penelitian.....	25
3.4 Data dan Sumber Daya.....	26
3.4.1 Data	26
3.4.1.1 Hasil Angket Rasa Ingin Tahu	26
3.4.1.2 Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif untuk Setiap Kategori Rasa Ingin Tahu Siswa	26
3.4.1.3 Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.....	27
3.4.2 Sumber Data.....	27
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.5.1 Instrumen Penelitian.....	27

3.5.1.1	Peneliti	28
3.5.1.2	Angket Rasa Ingin Tahu.....	28
3.5.1.3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	30
3.5.1.4	Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika.....	30
3.5.1.5	Pedoman Wawancara	31
3.5.2	Analisis Instrumen	32
3.5.2.1	Validitas	32
3.5.2.1.1	Validitas Isi dan Konstruk.....	32
3.5.2.1.2	Validitas Empiris.....	33
3.5.2.2	Reliabilitas	34
3.5.2.3	Daya Pembeda.....	35
3.5.2.4	Tingkat Kesukaran	36
3.5.3	Penentuan Instrumen Tes	37
3.6	Teknik Analisis Data.....	37
3.6.1	Analisis Data Kuantitatif.....	37
3.6.1.1	Analisis Data Awal	38
3.6.1.2	Analisis Data Akhir.....	39
3.6.1.2.1	Uji Hipotesis I	40
3.6.1.2.2	Uji Hipotesis II.....	41
3.6.2	Analisis Data Kualitatif.....	42
3.6.2.1	Reduksi Data	43
3.6.2.2	Pemaparan Data	43
3.6.2.3	Penarikan Kesimpulan	43
3.7	Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.	44
3.7.1	<i>Credibility</i>	44
3.7.2	<i>Transferability</i>	45
3.7.3	<i>Dependability</i>	46
3.7.4	<i>Confirmability</i>	46
3.8	Prosedur Penelitian.....	46

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1.	Hasil Penelitian	48
4.1.1.	Pelaksanaan Penelitian.....	48
4.1.1.1	Pelaksanaan Pembelajaran	48
4.1.1.1.1	Pertemuan Pertama	49
4.1.1.1.2	Pertemuan Kedua.....	51
4.1.1.1.3	Pertemuan Ketiga	53
4.1.1.2	Pengamatan dan Penilaian Proses Pembelajaran.....	54
4.1.1.3	Pelaksanaan dan Hasil tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika.....	55
4.1.1.4	Pelaksanaan dan Hasil Tes Angket Rasa Ingin Tahu	55
4.1.1.5	Pelaksanaan dan Hasil Wawancara	56
4.1.2	Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau dari Rasa Ingin Tahu Siswa.....	57
4.1.2.1	Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek E-15	57
4.1.2.2	Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek E-28.....	65
4.1.2.3	Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek E-07	72
4.1.2.4	Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek E-09.....	80
4.1.2.5	Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek E-18.....	87
4.1.2.6	Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek E-16.....	94
4.1.3	Penarikan Kesimpulan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Ditinjau dari Rasa Ingin Tahu Siswa	101
4.2	Pembahasan Penelitian.....	105
4.2.1	Kualitas Pembelajaran CORE Berbantuan <i>Worksheet</i> dalam Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	105
4.2.1.1	Ketuntasan Individual	105
4.2.1.2	Ketuntasan Klasikal.....	106
4.2.1.3	Perencanaan Pembelajaran	106
4.2.1.4	Pelaksanaan Pembelajaran	107
4.2.2	Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran CORE Berbantuan Media <i>Woksheet</i> Ditinjau dari Rasa Ingin Tahu Siswa....	108

4.2.2.1	Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siswa dengan Rasa Ingin Tahu Tinggi	129
4.2.2.2	Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siswa dengan Rasa Ingin Tahu Sedang	130
4.2.2.3	Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siswa dengan Rasa Ingin Tahu Rendah.....	130
4.3	Faktor Kendala dalam Penelitian	131
BAB 5 PENUTUP		132
5.1	Simpulan	132
5.2	Saran	135
DAFTAR PUSTAKA		136
LAMPIRAN.....		140

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kategori Daya Pembeda.....	36
3.2 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	37
4.1 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran	48
4.2 Rekap Hasil Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran.....	55
4.3 Daftar Subjek Penelitian	56
4.4 Penarikan Kesimpulan Subjek Rasa Ingin Tahu Tinggi	101
4.5 Penarikan Kesimpulan Subjek Rasa Ingin Tahu Sedang	103
4.6 Penarikan Kesimpulan Subjek Rasa Ingin Tahu Rendah.....	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Desain Penelitian <i>Concurrent Embedded</i>	22
3.2 Bagan Desain Penelitian <i>Concurrent Embedded</i> Menurut Cresswell.....	24
3.3 Triangulasi Teknik dengan Sumber Data Siswa	45
4.1 Hasil Tes Tertulis Soal no. 1 Subjek E-15	58
4.2 Kutipan Wawancara Subjek E-15 dengan Indikator <i>Fluency</i>	58
4.3 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-15 berkaitan dengan Indikator <i>Fluency</i>	59
4.4 Hasil Tes Tertulis Soal no. 2 Subjek E-15	59
4.5 Kutipan Wawancara Subjek E-15 dengan Indikator <i>Flexibility</i>	60
4.6 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-15 berkaitan dengan Indikator <i>Flexibility</i>	60
4.7 Hasil Tes Tertulis Soal no. 3 Subjek E-15	61
4.8 Kutipan Wawancara Subjek E-15 dengan Indikator <i>Originality</i>	62
4.9 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-15 berkaitan dengan Indikator <i>Originality</i>	62
4.10 Hasil Tes Tertulis Soal no. 4 Subjek E-15	63
4.11 Kutipan Wawancara Subjek E-15 dengan Indikator <i>Elaboration</i>	64
4.12 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-15 berkaitan dengan Indikator <i>Elaboration</i>	64
4.13 Hasil Tes Tertulis Soal no. 1 Subjek E-28	65
4.14 Kutipan Wawancara Subjek E-28 dengan Indikator <i>Fluency</i>	66
4.15 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-28 berkaitan dengan Indikator <i>Fluency</i>	66
4.16 Hasil Tes Tertulis Soal no. 2 Subjek E-28	67
4.17 Kutipan Wawancara Subjek E-28 dengan Indikator <i>Flexibility</i>	67
4.18 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-28 berkaitan dengan Indikator <i>Flexibility</i>	68
4.19 Hasil Tes Tertulis Soal no. 3 Subjek E-28	69
4.20 Kutipan Wawancara Subjek E-28 dengan Indikator <i>Originality</i>	69
4.21 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-28 berkaitan dengan Indikator <i>Originality</i>	70
4.22 Hasil Tes Tertulis Soal no. 4 Subjek E-28	71
4.23 Kutipan Wawancara Subjek E-28 dengan Indikator <i>Elaboration</i>	71
4.24 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-28 berkaitan dengan Indikator <i>Elaboration</i>	72
4.25 Hasil Tes Tertulis Soal no. 1 Subjek E-07	73
4.26 Kutipan Wawancara Subjek E-07 dengan Indikator <i>Fluency</i>	73
4.27 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-07 berkaitan dengan Indikator <i>Fluency</i>	74

4.28 Hasil Tes Tertulis Soal no. 2 Subjek E-07	74
4.29 Kutipan Wawancara Subjek E-07 dengan Indikator <i>Flexibility</i>	75
4.30 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-07 berkaitan dengan Indikator <i>Flexibility</i>	75
4.31 Hasil Tes Tertulis Soal no. 3 Subjek E-07	76
4.32 Kutipan Wawancara Subjek E-07 dengan Indikator <i>Originality</i>	77
4.33 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-07 berkaitan dengan Indikator <i>Originality</i>	77
4.34 Hasil Tes Tertulis Soal no. 4 Subjek E-07	78
4.35 Kutipan Wawancara Subjek E-07 dengan Indikator <i>Elaboration</i>	79
4.36 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-07 berkaitan dengan Indikator <i>Elaboration</i>	79
4.37 Hasil Tes Tertulis Soal no. 1 Subjek E-09	80
4.38 Kutipan Wawancara Subjek E-09 dengan Indikator <i>Fluency</i>	81
4.39 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-09 berkaitan dengan Indikator <i>Fluency</i>	81
4.40 Hasil Tes Tertulis Soal no. 2 Subjek E-09	82
4.41 Kutipan Wawancara Subjek E-09 dengan Indikator <i>Flexibility</i>	82
4.42 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-09 berkaitan dengan Indikator <i>Flexibility</i>	83
4.43 Hasil Tes Tertulis Soal no. 3 Subjek E-09	84
4.44 Kutipan Wawancara Subjek E-09 dengan Indikator <i>Originality</i>	84
4.45 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-09 berkaitan dengan Indikator <i>Originality</i>	85
4.46 Hasil Tes Tertulis Soal no. 4 Subjek E-09	86
4.47 Kutipan Wawancara Subjek E-09 dengan Indikator <i>Elaboration</i>	86
4.48 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-09 berkaitan dengan Indikator <i>Elaboration</i>	87
4.49 Hasil Tes Tertulis Soal no. 1 Subjek E-18	88
4.50 Kutipan Wawancara Subjek E-18 dengan Indikator <i>Fluency</i>	88
4.51 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-18 berkaitan dengan Indikator <i>Fluency</i>	89
4.52 Hasil Tes Tertulis Soal no. 2 Subjek E-18	89
4.53 Kutipan Wawancara Subjek E-18 dengan Indikator <i>Flexibility</i>	90
4.54 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-18 berkaitan dengan Indikator <i>Flexibility</i>	90
4.55 Hasil Tes Tertulis Soal no. 3 Subjek E-18	91
4.56 Kutipan Wawancara Subjek E-18 dengan Indikator <i>Originality</i>	92
4.57 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-18 berkaitan dengan Indikator <i>Originality</i>	92
4.58 Hasil Tes Tertulis Soal no. 4 Subjek E-18	93
4.59 Kutipan Wawancara Subjek E-18 dengan Indikator <i>Elaboration</i>	93

4.60 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-18 berkaitan dengan Indikator <i>Elaboration</i>	94
4.61 Hasil Tes Tertulis Soal no. 1 Subjek E-16	95
4.62 Kutipan Wawancara Subjek E-16 dengan Indikator <i>Fluency</i>	95
4.63 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-09 berkaitan dengan Indikator <i>Fluency</i>	96
4.64 Hasil Tes Tertulis Soal no. 2 Subjek E-16	96
4.65 Kutipan Wawancara Subjek E-16 dengan Indikator <i>Flexibility</i>	97
4.66 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-16 berkaitan dengan Indikator <i>Flexibility</i>	97
4.67 Kutipan Wawancara Subjek E-16 dengan Indikator <i>Originality</i>	98
4.68 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-16 berkaitan dengan Indikator <i>Originality</i>	99
4.69 Hasil Tes Tertulis Soal no. 4 Subjek E-16	100
4.70 Kutipan Wawancara Subjek E-16 dengan Indikator <i>Elaboration</i>	100
4.71 Kutipan Wawancara Rasa Ingin Tahu Subjek E-16 berkaitan dengan Indikator <i>Elaboration</i>	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Penggalan Silabus SMP Kelas VII	140
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	147
3. Lembar Pengamatan Guru.....	178
4. Lembar Pengamatan Siswa	187
5. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Rasa Ingin Tahu.....	196
6. Instrumen Uji Coba Rasa Ingin Tahu.....	199
7. Analisis Nilai Uji Coba Rasa Ingin Tahu.....	204
8. Kisi-kisi Instrumen Rasa Ingin Tahu	213
9. Instrumen Rasa Ingin Tahu	216
10. Kisi-kisi Uji Coba Kemampuan Berpikir Kreatif	221
11. Uji Coba Soal Kemampuan Berpikir Kreatif.....	222
12. Rubrik Penilaian Uji Coba Soal Kemampuan.....	224
13. Daftar Nilai Uji Coba Soal Dan Analisis Uji Coba Soal	229
14. Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	232
15. Rubrik Penilaian Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	234
16. Pedoman Wawancara	236
17. Data Awal Kelas	238
18. Uji Normalitas Data Awal.....	239
19. Analisis Pemilihan Subjek	241
20. Hasil Tes.....	243
21. Analisis Data Kuantitatif.....	244
22. Surat Penetapan Dosen.....	246
23. Surat Izin Observasi Unnes SMP	247
24. Surat Izin Observasi Dinas.....	248
25. Surat Izin Penelitian Unnes SMP	249
26. Surat Izin Penelitian Unnes Dinas.....	250
27. Surat Izin Penelitian Dinas.....	251
28. Surat Keterangan Penelitian SMP	252
29. Foto Dokumentasi	253

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan pendidikan di era globalisasi menuntut peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, dan kreativitas dalam memperoleh, memilih, dan mengelola informasi. Perkembangan ketiga aspek tersebut mengharuskan kita untuk memiliki kemampuan berpikir secara kritis, logis, sistematis, kreatif, dan kooperatif. Kemampuan ini dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika. Melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta memiliki kemampuan bekerja sama (BSNP, 2007). Melalui pembelajaran yang melatih ketiga aspek tersebut siswa akan mampu bersaing di kehidupan sesungguhnya.

Menurut Pehnoken sebagaimana dikutip oleh Siswono (2011:3) menyatakan bahwa berpikir kreatif dapat diartikan sebagai suatu kombinasi dari berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan pada intuisi tetapi masih dalam kesadaran. Menurut Mahmudi (2010:1), pengembangan kemampuan berpikir kreatif perlu dilakukan karena kemampuan ini merupakan salah satu kemampuan yang dikehendaki dalam dunia kerja. Kemampuan berpikir kreatif juga menjadi penentu keunggulan suatu bangsa. Daya kompetitif suatu bangsa ditentukan oleh kreativitas sumber

daya manusianya. Oleh karena itu pembelajaran matematika perlu dirancang sedemikian sehingga berpotensi mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika mengembangkan atau memunculkan suatu ide baru. Menurut Munandar (2009:50), kemampuan berpikir kreatif penting untuk dimiliki setiap orang, karena dengan berpikir kreatif seseorang dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya dengan lancar (*fluency*), memikirkan berbagai macam cara untuk menyelesaikan masalah (*flexibility*), menciptakan suatu inovasi yang tidak terpikirkan orang lain (*originality*), dan dapat mengembangkan gagasan-gagasan orang lain (*elaboration*), seperti yang dijelaskan oleh Lee (2005: 195) dalam *International Education Journal* sebagai berikut, *The Abilities required in the creative thinking process include sensitivity, fluency, flexibility, originality, elaboration, and imagination.*

Peserta didik saat ini dituntut agar bertanya dan ingin lebih mengetahui atau mempelajari lebih luas materi pembelajaran dari berbagai hal, seperti yang dikemukakan oleh Baumgarten (2001), *Curiosity is a disposition to want to know or learn more about a wide variety of things.*

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menunjang berpikir kreatif dan rasa ingin tahu siswa adalah pembelajaran CORE. Pembelajaran CORE adalah pembelajaran yang mengharapkan siswa untuk dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dengan cara menghubungkan (*connecting*) dan mengorganisasikan (*organizing*)

pengetahuan lama kemudian memikirkan konsep yang sedang dipelajari (*reflecting*) serta diharapkan siswa dapat memperluas pengetahuan mereka selama proses belajar mengajar berlangsung (*extending*) (Calfe *et al*, 2010). Pembelajaran ini juga ditunjang dengan *worksheet* yang terdiri dari sederetan pertanyaan dan informasi yang didesain untuk membimbing siswa memahami ide-ide kompleks yang dikerjakan secara sistematis serta melalui diskusi dengan anggotanya, (Choo, *et al*, 2011:519).

Dari uraian di atas, peneliti bermaksud mengadakan penelitian yang berjudul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif (Matematika) Dan Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Pembelajaran Model CORE Berbantuan *Worksheet*.”

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas disusunlah permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kualitas pembelajaran *CORE* berbantuan *worksheet* dalam kemampuan berpikir kreatif matematika?
2. Bagaimana kemampuan berfikir kreatif ditinjau dari rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran *CORE* berbantuan *worksheet*?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kualitas pembelajaran *CORE* berbantuan *worksheet* dalam kemampuan berpikir kreatif matematika.

2. Mengetahui kemampuan berfikir kreatif ditinjau dari rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran *CORE* berbantuan *worksheet*.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan kemampuan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu siswa meningkat.
2. Bagi guru, sebagai masukan dan referensi untuk menggunakan pembelajaran *CORE*, serta media pembelajaran berbasis *worksheet* dalam pembelajaran matematika.
3. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar melakukan pembaharuan dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas ketika menjadi guru.

1.5 PENEGASAN ISTILAH

Untuk menghindari adanya penafsiran berbeda yang menjadikan kesalahan pandangan dan pengertian antara peneliti dan pembaca, perlu ditegaskan istilah yang berhubungan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Kualitas Pembelajaran

Kualitas berarti kadar, mutu, tingkat baik buruknya sesuatu, sedangkan pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan orang belajar. Kualitas suatu pembelajaran dapat dilihat dari perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran, dimana perencanaan pembelajaran dapat dilihat dari

perangkat-perangkat pembelajaran yang dibuat, pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat dari kesesuaian antara aktivitas guru dan siswa dengan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan, dan hasil pembelajaran dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa.

1.5.2 Pembelajaran CORE

Pembelajaran CORE adalah pembelajaran yang mengharapkan siswa untuk dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dengan cara menghubungkan (*connecting*) dan mengorganisasikan (*organizing*) pengetahuan lama kemudian memikirkan konsep yang sedang dipelajari (*reflecting*) serta diharapkan siswa dapat memperluas pengetahuan mereka selama proses belajar mengajar berlangsung (*extending*) (Calfe *et al*, 2010).

1.5.3 Worksheet

Worksheet adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan dan pemecahan masalah (Trianto, 2010:111). Sedangkan menurut Choo, et al. (2011:519), *worksheet* yang dimaksud adalah media penunjang yang terdiri dari sederetan pertanyaan dan informasi yang didesain untuk membimbing siswa memahami ide-ide kompleks yang dikerjakan secara sistematis serta melalui diskusi dengan anggotanya.

1.5.4 Kemampuan Berpikir Kreatif

Menurut Siswono (2004:79), kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu kegiatan untuk menemukan ide baru yang sesuai dengan tujuan, dengan cara membangun ide-ide, mensintesis ide-ide tersebut dan

menerapkannya. Penilaian kreativitas diukur meliputi dimensi kognitif (berpikir kreatif), dimensi afektif (sikap dan kepribadian), dan dimensi psikomotor (ketrampilan kreatif) (Munandar, 2009:59)

1.5.5 Karakter Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu merupakan karakter yang ingin mengetahui atau mempelajari lebih luas dari berbagai hal (Baumgarten E, 2001). *Curiosity is a disposition to want to know or learn more about a wide variety of things.* Indikator rasa ingin tahu meliputi : bertanya, membaca sumber belajar, mencari sumber belajar, belajar bersama, dan serius dalam pembelajaran, (Octaviani : 2012).

1.5.6 Ketuntasan Belajar

Menurut Trianto (2010 : 241), penentuan ketuntasan belajar ditentukan sendiri oleh masing-masing sekolah yang dikenal dengan istilah kriteria ketuntasan minimal. Kriteria ketuntasan belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.6.1 Ketuntasan Individual

Siswa dikatakan tuntas belajar secara individual apabila kemampuan pemecahan masalah siswa tersebut telah mencapai KKM yaitu 71.

1.5.6.2 Ketuntasan Klasikal

Masrukan (2013) menyatakan bahwa ketuntasan klasikal dicapai apabila sekurang-kurangnya 75% siswa yang mengikuti pembelajaran mencapai kriteria tertentu (KKM). Dalam penelitian ini, ditetapkan batas ketuntasan klasikal sebesar 75%, suatu kelas dikatakan telah mencapai

ketuntasan secara klasikal jika banyaknya siswa yang telah mencapai KKM di kelas tersebut sekurang-kurangnya 75%.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 LANDASAN TEORI

2.1.1 Teori Belajar

Teori belajar adalah konsep-konsep dan prinsip-prinsip belajar yang bersifat teoritis dan telah teruji kebenarannya melalui eksperimen. Beberapa teori belajar tersebut yang melandasi pembahasan dalam penelitian ini antara lain:

2.1.1.1 Teori Piaget

Menurut Piaget, anak memiliki rasa ingin tahu bawaan dan secara terus menerus berusaha memahami dunia disekitarnya. Rasa ingin tahu ini memotivasi anak untuk secara aktif membangun tampilan dalam otak anak tentang lingkungan yang anak hayati. Pada saat anak tumbuh semakin dewasa dan memperoleh lebih banyak kemampuan bahasa dan memori, tampilan mental anak tentang dunia menjadi lebih luas dan lebih abstrak. Sementara itu, pada semua tahapan perkembangan, anak perlu memahami lingkungannya sendiri, memotivasi anak untuk menyelidiki dan membangun teori-teori yang menjelaskan lingkungan itu (Ibrahim & Nur, 2005: 17-18).

Piaget berpendapat bahwa perkembangan kognitif anak akan lebih berarti apabila didasarkan pada pengalaman nyata dari pada bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi. Jika hanya menggunakan bahasa tanpa

pengalaman sendiri, perkembangan kognitif anak cenderung mengarah ke verbalisme. Piaget dengan teori konstruktivisnya berpendapat bahwa pengetahuan akan dibentuk oleh siswa apabila siswa dengan objek/orang dan siswa selalu mencoba membentuk pengertian dari interaksi tersebut (Rifai & Anni, 2011: 207). Siswa akan memahami pelajaran bila siswa aktif sendiri membentuk atau menghasilkan pengertian dan hal-hal yang diinderanya, penginderaan dapat terjadi melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, dan sebagainya. Pengertian yang dimiliki siswa merupakan bentukannya sendiri dan bukan hasil bentukan dari orang lain

2.1.1.2 Teori Konstruktivisme

Menurut Slavin (1994), sebagaimana dikutip oleh Anni (2007:49), didalam teori belajar konstruktivis, guru tidak dapat memberikan pengetahuan kepada siswa. Sebaliknya, siswa harus membangun pengetahuannya sendiri. Peran guru menurut teori belajar ini adalah:

- a. memperlancar proses pengkonstruksian pengetahuan dengan cara membuat informasi secara bermakna dan relevan dengan siswa;
- b. memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan atau menerapkan gagasannya sendiri;
- c. membimbing siswa untuk menyadari dan secara sadar menggunakan strategi belajarnya .

Bruner sebagaimana dikutip oleh Suherman (2003:43) menyatakan “Belajar matematika akan lebih berhasil jika proses pengajaran diarahkan kepada konsep-konsep dan struktur-struktur yang terbuat dalam pokok

bahasan yang diajarkan”. Steve dan Kieren (1995:725) sebagaimana dikutip oleh Suherman (2003:75) juga menyatakan “Dalam konstruktivisme, aktivitas matematika mungkin diwujudkan melalui tantangan masalah, kerja dalam kelompok kecil, dan diskusi kelas menggunakan apa yang biasa muncul dalam materi kurikulum kelas biasa”.

Menurut Suherman (2003:79), dalam teori konstruktivis, peranan guru dalam pembelajaran matematika bukan sebagai pemberi jawaban akhir atas pertanyaan siswa, melainkan sebagai pembimbing mereka untuk membentuk pengetahuan matematika sehingga diperoleh struktur matematika. Posisi guru dalam pembelajaran matematika adalah untuk berdiskusi dengan siswa.

2.1.2 Model Pembelajaran CORE

Pembelajaran CORE adalah pembelajaran alternatif yang dapat digunakan untuk mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Pembelajaran CORE mensyaratkan siswa bekerja dalam kelompok-kelompok melalui interaksi sosial untuk mendiskusikan suatu permasalahan yang diberikan. Menurut Calfee, et al. (2010) bahwa yang dimaksud pembelajaran CORE adalah pembelajaran yang mengharapkan siswa untuk dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dengan cara menghubungkan (*connecting*) dan mengorganisasikan (*organizing*) pengetahuan baru dengan pengetahuan lama kemudian memikirkan konsep yang sedang dipelajari (*reflecting*) serta diharapkan siswa dapat

memperluas pengetahuan mereka selama proses belajar mengajar berlangsung (*extending*).

Calfee (2004) mengatakan “The CORE Model incorporates four elements: Connect, Organize, Reflect, and Extend”. Menurut Harmsen dalam Putra (2013), elemen-elemen tersebut digunakan untuk menghubungkan informasi lama dengan informasi baru, mengorganisasikan sejumlah materi yang bervariasi, merefleksikan segala sesuatu yang siswa pelajari dan mengembangkan lingkungan belajar. Empat elemen tersebut merupakan tahapan dalam pembelajaran CORE. Melalui tahapan pembelajaran tersebut, siswa diberi ruang untuk berpendapat, mencari solusi, serta membangun pengetahuannya sendiri.

1. Tahap pertama: menghubungkan informasi lama dengan informasi baru (*Connecting*)

Pada tahap ini guru membantu siswa untuk mengingat kembali informasi lama yang berhubungan dengan informasi baru yang dilakukan melalui serangkaian pertanyaan dari guru. Guru mengajukan pertanyaan tentang proses faktual dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan pokok bahasan untuk mengidentifikasi apa yang siswa ketahui tentang pelajaran sebelumnya yang berkaitan dengan pelajaran yang akan dipelajari. Kemudian siswa memikirkan keterkaitan antara informasi lama dan informasi baru tersebut.

2. Tahap kedua: mengorganisasikan sejumlah materi yang bervariasi (*Organizing*)

Pada tahap ini siswa mengambil kembali ide-ide mereka dan secara aktif mengatur atau mengorganisasikan kembali pengetahuan mereka. Untuk membantu proses pengorganisasian informasi yang didapat siswa dilakukan dengan cara diskusi kelompok. Sedangkan guru membimbing siswa menyusun langkah-langkah dalam merumuskan simpulan akhir dan informasi baru yang dibahas bersama dalam kelompok.

3. Tahap ketiga: merefleksikan segala sesuatu yang siswa pelajari (*Reflecting*)

Pada tahap ini siswa memikirkan secara mendalam terhadap konsep yang dipelajarinya. Siswa mengendapkan apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru, yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Siswa menyimpulkan dengan bahasa sendiri tentang apa yang mereka peroleh dari pembelajaran ini. Guru membantu siswa untuk mendapatkan simpulan akhir tentang apa yang siswa peroleh dari pembelajaran. Siswa dengan bimbingan guru bersama-sama meluruskan kekeliruan siswa dalam mengorganisasikan pengetahuannya tadi. Dengan proses ini dapat dilihat rasa ingin tahu siswa terhadap pengembangan materi yang sudah mereka peroleh.

4. Tahap keempat: mengembangkan lingkungan belajar (*Extending*)

Tahap ini bertujuan untuk berpikir, mencari, menemukan, dan menggunakan konsep yang telah pelajari pada permasalahan-permasalahan dengan materi yang telah dipelajari, seperti permasalahan dalam kehidupan nyata (sehari-hari). Pada tahap ini guru memberikan latihan mandiri dan quiz untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyerap informasi baru dan pemberian tugas rumah untuk dapat membantu memperluas pengetahuan yang sudah dipelajari siswa. Perluasan pengetahuan tersebut harus disesuaikan dengan kondisi dan kemampuan yang dimiliki siswa.

Karakteristik pembelajaran CORE merupakan pembelajaran yang menekankan kemampuan berpikir siswa untuk menghubungkan, mengorganisasikan, mendalami, mengelola, dan mengembangkan informasi yang didapat. Dalam pembelajaran ini aktivitas berpikir sangat ditekankan kepada siswa. Siswa dituntut untuk dapat berpikir kritis dan kreatif terhadap informasi yang didapatnya.

2.1.3 Worskheet

Worksheet yang dalam Bahasa Indonesia disebut Lembar Kerja. Lembar Kerja Siswa (*Student Worksheet*) merupakan lembar kerja bagi siswa baik dalam kegiatan intrakurikuler maupun kokurikuler untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang didapat (Azhar, 2011: 78). Trianto (2010: 111) mendefinisikan bahwa lembar kerja

(*worksheet*) adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan dan pemecahan masalah.

Dengan adanya *worksheet*, siswa akan terbiasa belajar secara mandiri, kreatif, aktif, dan memiliki banyak kesempatan untuk menuangkan ide-idenya dalam pemecahan masalah, serta belajar bekerja sama antar teman dalam satu kelompok.

2.1.4 Kemampuan Berpikir Kreatif

Menurut Hurlock, sebagaimana dikutip oleh Siswono (2004: 77), menjelaskan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya siswa tidak dikenalnya. Pengertian dari kreativitas dalam matematika adalah kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah matematika. Berpikir kreatif merupakan suatu kegiatan untuk menemukan ide baru yang sesuai dengan tujuan, dengan cara membangun ide-ide, mensintesis ide-ide tersebut dan menerapkannya (Siswono, 2004: 79).

Menurut Isaksen et al., sebagaimana dikutip oleh Mahmudi (2010: 3), berpendapat bahwa berpikir kreatif sebagai proses konstruksi ide yang menekankan pada aspek kelancaran, keluwesan, kebaruan, dan keterincian. Menurut Silver, sebagaimana dikutip oleh Siswono (2011: 549), menunjukkan indikator untuk mengidentifikasi berpikir kreatif siswa adalah kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan dengan menggunakan pemecahan masalah. Menurut Munandar (2009: 59), penilaian kreativitas diukur

meliputi dimensi kognitif (berpikir kreatif), dimensi afektif (sikap dan kepribadian), dan dimensi psikomotor (keterampilan kreatif). Dimensi kognitif dari kreativitas mencakup antara lain, kelancaran, kelenturan, orisinalitas dalam berpikir, dan kemampuan untuk merinci (elaborasi).

Menurut Dwijanto (2007: 11-12), berpikir kreatif adalah kemampuan dalam matematika yang meliputi 4 (empat) kemampuan, sebagai berikut.

- a. Kelancaran (*fluency*) yaitu kemampuan menjawab masalah matematika secara tepat.
- b. Keluwesan (*flexibility*) yaitu kemampuan menjawab masalah matematika melalui cara yang tidak baku.
- c. Keaslian (*originality*) yaitu kemampuan menjawab masalah matematika dengan menggunakan bahasa, cara, atau ide sendiri.
- d. Elaborasi (*elaboration*) yaitu kemampuan memperluas jawaban masalah, memunculkan masalah baru atau gagasan.

2.1.5 Karakter Rasa Ingin Tahu

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut (Zainal Aqib dan Sujak, 2011: 3). Pada dasarnya kegiatan pembelajaran, selain untuk menjadikan siswa menguasai kompetensi (materi) yang ditargetkan, juga dirancang untuk menjadikan siswa

mengenal, menyadari/peduli, menginternalisasi nilai-nilai, dan menjadikannya perilaku.

Salah satu dari pendidikan karakter tersebut adalah karakter rasa ingin tahu. Elias Baumgarten (2001) berpendapat *curiosity is a disposition to want to know or learn more about a wide variety of things*. Rasa ingin tahu berkaitan dengan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui dan mempelajari lebih mendalam dan meluas dari berbagai hal yang didapat.

Setiap siswa harus memiliki hasrat ingin tahu karena Ruskin (1819) dalam Litman (2005) menyatakan bahwa “*curiosity is a gift, a capacity of pleasure in knowing*”. Rasa ingin tahu membuat siswa dapat memecahkan setiap permasalahan dan pemikiran yang ada di dalam pikirannya. Dengan rasa ingin tahu, siswa tidak akan menerima setiap hal yang diajarkan oleh guru secara mentah-mentah, karena akan ada pertanyaan dalam pikiran mereka mengapa bisa seperti itu. Melalui rasa ingin tahu ini yang membuat siswa akan berusaha mengembangkan pengetahuan mereka, karena rasa ingin tahu merupakan motivasi yang penting untuk belajar, seperti pendapat dari Conrad Hughes (2014), “*curiosity is a form of motivation that is an essential prerequisite to learning*”.

Adapun indikator rasa ingin tahu yang dirujuk melalui Kemendiknas (2011), yaitu: (1) Bertanya kepada guru atau teman tentang materi pelajaran; (2) Berupaya mencari dari sumber belajar tentang konsep/masalah yang

dipelajari atau dijumpai; (3) Berupaya untuk mencari masalah yang lebih menantang; (4) Aktif dalam mencari informasi.

2.1.6 Kualitas Pembelajaran

Kualitas dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (2006) berarti kadar, mutu, tingkat baik buruknya sesuatu, sedangkan pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan orang belajar. Sehingga kualitas pembelajaran dapat diartikan sebagai kadar, mutu, serta tingkat baik buruknya seorang pengajar atau guru membimbing siswa dalam proses belajar. Dalam Slavin (2009), mutu atau kualitas pembelajaran merupakan salah satu indikator yang menentukan keefektifan suatu pembelajaran. Kualitas suatu pembelajaran dapat dilihat dari perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran, dimana perencanaan pembelajaran dapat dilihat dari perangkat-perangkat pembelajaran yang dibuat, pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat dari kesesuaian antara aktivitas guru dan siswa dengan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan, dan hasil pembelajaran dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa. Pada tahap perencanaan, guru membuat rancangan pembelajaran beserta perangkat-perangkatnya sesuai dengan kurikulum yang berlaku seperti Silabus, RPP, LKS dan soal uji coba. Pada tahap pelaksanaan, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah dibuat disertai dengan penggunaan lembar observasi guru dan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran tersebut. Pada tahap hasil pembelajaran, guru melakukan evaluasi terhadap pembelajaran berupa pemberian tes berupa soal

kemampuan pemecahan masalah matematika dan dari pekerjaan tes siswa tersebut ditentukan ketuntasan belajar masing-masing siswa.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan dijelaskan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal yang selanjutnya disebut KKM adalah kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan oleh Satuan Pendidikan yang mengacu pada standar kompetensi kelulusan, dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, karakteristik mata pelajaran, dan kondisi Satuan Pendidikan. Mempertimbangkan hasil Ujian Nasional siswa pada tabel 1.2 tentang presentasi penguasaan materi ujian nasional matematika tentang statistika siswa SMP N 1 Lebakbarang, KKM yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti KKM sekolah itu sendiri yaitu 70. Kriteria ketuntasan belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

2.1.6.1 Ketuntasan Individual

Siswa dikatakan tuntas belajar secara individual apabila kemampuan pemecahan masalah siswa tersebut telah mencapai KKM yaitu 70.

2.1.6.2 Ketuntasan Klasikal

Masrukan (2013) menyatakan bahwa ketuntasan klasikal dicapai apabila sekurang-kurangnya 75% siswa yang mengikuti pembelajaran mencapai kriteria tertentu (KKM). Dalam penelitian ini, ditetapkan batas ketuntasan klasikal sebesar 75%, suatu kelas dikatakan telah mencapai

ketuntasan secara klasikal jika banyaknya siswa yang telah mencapai KKM di kelas tersebut sekurang-kurangnya 75%.

2.2 KERANGKA BERPIKIR

Melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta memiliki kemampuan bekerja sama (BSNP, 2007).

Kemampuan berpikir kreatif penting untuk dimiliki setiap orang, karena dengan berpikir kreatif seseorang dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya dengan lancar (*fluency*), memikirkan berbagai macam cara untuk menyelesaikan masalah (*flexibility*), menciptakan suatu inovasi yang tidak terpikirkan orang lain (*originality*), dan dapat mengembangkan gagasan-gagasan orang lain (*elaboration*). (Munandar, 2009:59).

Dalam pembelajaran CORE siswa diharapkan dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dengan cara menghubungkan (*connecting*) dan mengorganisasikan (*organizing*) pengetahuan lama kemudian memikirkan konsep yang sedang dipelajari (*reflecting*) serta diharapkan siswa dapat memperluas pengetahuan mereka selama proses belajar mengajar berlangsung (*extending*) (Calfe *et al*, 2010).

Untuk membimbing siswa dalam berpikir kreatif digunakan *worksheet* sebagai media penunjang yang terdiri dari sederetan pertanyaan dan informasi yang didesain untuk membimbing siswa memahami ide-ide kompleks yang dikerjakan secara sistematis serta melalui diskusi dengan

anggotanya (Choo, et al, 2011) menjadikan *worksheet* sebagai media yang tepat dalam pembelajaran CORE.

2.3 HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka rumusan hipotesisnya adalah sebagai berikut:

1. Rata-rata kelas sudah mencapai KKM yaitu 71.
2. Presentase siswa yang telah mencapai KKM lebih dari 75% dari seluruh siswa yang ada dalam kelas.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan peneliti pada 6 subjek penelitian, diperoleh simpulan ketuntasan kemampuan berpikir kreatif siswa yang dikenai pembelajaran *CORE* berbantuan media *worksheet* dan deskripsi kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari rasa ingin tahu yaitu sebahai berikut.

1. Kualitas Pembelajaran *CORE* berbantuan *Worksheet* dalam Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika

Kualitas suatu pembelajaran dapat dilihat dari perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran, dimana perencanaan pembelajaran dapat dilihat dari perangkat-perangkat pembelajaran yang dibuat, pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat dari kesesuaian antara aktivitas guru dan siswa dengan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan, dan hasil pembelajaran dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa.

Pembelajaran *CORE* yang dilakukan di kelas penelitian selama tiga kali pertemuan sesuai dengan RPP yang telah dibuat peneliti berdasarkan bimbingan dosen pembimbing dan arahan guru kelas tempat penelitian dilakukan. Selain RPP, perangkat pembelajaran yang telah dibuat peneliti antara lain kisi-kisi instrumen rasa ingin tahu, instrumen rasa ingin tahu, kisi-kisi soal kemampuan berpikir kreatif, soal kemampuan berpikir kreatif, rubrik penilaian soal

kemampuan berpikir kreatif, dan pedoman wawancara. Selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung, peneliti dibantu oleh seorang observer yang merupakan mahasiswa yang bertugas untuk mengamati dan menilai kualitas peneliti selama pembelajaran yaitu dengan menggunakan lembar aktivitas guru dan lembar aktivitas siswa. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh observer tersebut, kriteria yang diperoleh untuk aktivitas siswa dan guru adalah sangat baik. Rata-rata hasil belajar siswa kelas VII F yang menggunakan model pembelajaran CORE dalam kemampuan berpikir kreatif matematika telah mencapai KKM dan presentase ketuntasan siswa yang mencapai KKM secara klasikal pembelajaran CORE dalam kemampuan berpikir kreatif matematika mencapai lebih dari 75% dari seluruh siswa di kelas tersebut.

2. Kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari rasa ingin tahu

Berdasarkan hasil penelitian dari 31 siswa di kelas VII F SMP N 24 Semarang, diperoleh 12 siswa memiliki rasa ingin tahu tinggi, 14 siswa memiliki rasa ingin tahu sedang, dan 5 siswa memiliki rasa ingin tahu rendah. Dalam hal ini siswa yang memiliki rasa ingin tahu sedang lebih banyak jumlahnya daripada siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi maupun rendah.

Siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi pada indikator kelancaran, mampu menjawab masalah matematika secara tepat. Pada indikator keluwesan, mampu menjawab masalah matematika melalui cara yang tidak baku. Pada indikator keaslian, mampu menjawab masalah matematika dengan

menggunakan bahasa, cara, atau ide sendiri. Pada indikator elaborasi, mampu memperluas jawaban masalah, memunculkan masalah baru atau gagasan.

Siswa yang memiliki rasa ingin tahu sedang pada indikator kelancaran, mampu menjawab masalah matematika secara tepat dengan cukup baik. Pada indikator keluwesan, mampu menjawab masalah matematika melalui cara yang tidak baku. Pada indikator keaslian, mampu menjawab masalah matematika dengan menggunakan bahasa, cara, atau ide sendiri meskipun masih terdapat sedikit kesalahan. Pada indikator elaborasi, mampu memperluas jawaban, memunculkan masalah baru atau gagasan meskipun masih terdapat sedikit kesalahan.

Siswa yang memiliki rasa ingin tahu rendah pada kelancaran, mampu menuliskan apa yang diketahui, dan ditanyakan, namun belum mampu menjawab masalah matematika secara tepat. Pada indikator keluwesan, mampu menjawab masalah matematika melalui cara yang tidak baku tetapi masih terdapat beberapa kesalahan. Pada indikator keaslian, masih kesulitan menjawab masalah matematika dengan menggunakan bahasa, cara, atau ide sendiri. Pada indikator elaborasi, mampu memperluas jawaban masalah, memunculkan masalah baru atau gagasan, walaupun masih terdapat kesalahan.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas dapat diberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Penelitian ini meneliti kemampuan berpikir kreatif, model pembelajaran *CORE* berbantuan media *Worksheet*, dan ditinjau dari rasa ingin tahu siswa. Oleh karena itu dapat dilakukan penelitian lain atau sejenis dengan mengambil tinjauan karakteristik siswa yang lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa baik dalam aspek kognitif maupun afektif.
2. Perbedaan tingkat rasa ingin tahu mempengaruhi pada kemampuan berpikir kreatif siswa. Pada siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi guru diharapkan memberi lebih banyak soal kemampuan berpikir kreatif yang lebih menantang, pada siswa yang memiliki rasa ingin tahu sedang dan rendah, guru diharapkan mampu memanfaatkan bimbingan belajar dalam pembelajaran sehari-hari agar pemahaman siswa lebih terasah.
3. Kemampuan berpikir kreatif memegang peranan penting dalam menyelesaikan permasalahan matematika sehingga perlu dibudayakan kegiatan yang melibatkan siswa untuk mengkaji berbagai konsep matematika yang digunakan dan peranannya dalam kehidupan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Aqib, Z. & Sujak. 2011. *Panduan dan Aplikasi Pendidikan Karakter*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Azhar, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Baumgarten, E. 2001. Curiosity as A Moral Virtue. *International Journal of Applied Philosophy*. (2): 169-184.
- BSNP. 2007. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP.
- Budiyono. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: UNS Press.
- Calfee, R. C. *et al.* 2010. Increasing Teachers 'Metacognition Develops Students' Higher Learning during Content Area Literacy Instruction: Finding from the Read-Write Cycle Project. *Issues in Teacher Education*. 19(2): 127-151.
- Choo, *et. al.* 2011. *Effect of Worksheet Scaffolds on Students on Sstudent Learning in Problem-Based Learning*. Springer: *Advance in Health Science Education*. 16: 517-528.

- Cresswell, John W. 2013. *Research Design Model Pembelajaran Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed Edisi Ketiga*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dimiyati & Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hughes, C. 2014. *Awakening Student Curiosity*. Paper. Geneva: OECD/CCR/Ecolint Character for A Challenging Century Conference. Tersedia di <http://curriculumredesign.org/wp-content/uploads/Awakening-Student-Curiosity-Conrad-Hughes.pdf>
- Ibrahim, H.M & M. Nur. 2005. *Pembelajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: UNESA-UNIVERSITY PRESS.
- Lee, K. H. (2005). The Relationship between Creative Thinking Ability and Creative Personality of Preschoolers. *International Education Journal*, 6(2), 194-199
- Litman, J. A. 2005. Curiosity and The Pleasure of Learning: Walking and Liking New Information. *Cognition and Emotion*. 19(6): 793-814. Tersedia di <http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic951139.files/curiosityPleasureOfLearning-litman.pdf>.
- Mahmudi, A. 2010. *Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis*. Makalah disajikan pada Konferensi Nasional Matematika XV UNIMA. Manado: Jurusan Pendidikan Matematika UNY.

- Mardhiyana, D. & Sejati, E. O. W. 2016. *Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah*. In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika. 672-688.
- Masrukan. (2013). *Asesmen Otentik Pembelajaran Matematika, Mencakup Asesmen Afektif dan Karakter*. Semarang: FMIPA Unnes.
- Moleong, L. J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Octaviani, L. C. 2012. *Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Peserta Didik SMA/MA Pada Pembelajaran Kimia Pokok Asam Basa dan Koloid*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Prasetyo, Wilujeng Rumi. 2013. *Pembelajaran Matematika dengan Model Eliciting Activities Bermuatan Kontekstual untuk meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis pada Materi Segiempat Kelas VII*. Tesis. Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Rifa'i, A & C.T Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT Unnes Press.
- Siswono, T.Y.E. 2004. *Mendorong Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajuan Masalah (Problen Posing)*. Makalah disajikan pada Konferensi Himpunan Matematika Indonesia. Bali: FMIPA UNESA.

- Siswono, T.Y.E. 2011. Level of Student's Creative Thinking in Classroom Mathematics. *Educational Research and Review Vol. 6 (7)*. 548-553.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Erman dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: IMSTEP.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Edisi ke-6. Bandung: Tarsito.
- Sukardi. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.