



Analisis Pengajuan Masalah Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar

Ivonny Melati Prihandini^{1*}, Kunti Dian Ayu Afiani², Badruli Martati³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email: melatiprihandini45@gmail.com

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email: kuntidianayu@fkip.um-surabaya.ac.id

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email: badruli.martati@fkip.um-surabaya.ac.id

Abstract: *The purpose of this study was to analyze the problem posed in mathematics learning which can improve the creative thinking skills of elementary school students. This research is a type of qualitative research using the literature study method. Where the data sources used in this study are journals related to problem posing to improve students' creative thinking skills. Based on the results of the analysis that has been carried out, it can be concluded that learning based on submission of this problem can be increased significantly because the abilities possessed by students have been well honed with an average value of 31,35%. This can be seen from the results of students before and after treatment in the classroom. Problem posing-based learning can not only improve the results of creative thinking skills, but students can also understand how the concepts in problem-based learning properly and correctly, because the concepts used must have the right techniques and strategies.*

Keywords: *Problem Posing; Mathematics Learning; Creative Thinking Ability.*

Abstrak: *Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengajuan masalah dalam pembelajaran matematika di mana dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi literatur. Di mana sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jurnal yang berkaitan dengan pengajuan masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis pengajuan masalah ini dapat meningkat dengan signifikan karena adanya kemampuan yang dimiliki siswa telah terasah dengan baik dengan nilai rata-rata 31,35%. Hal ini dapat dilihat dari hasil siswa sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan dalam kelas. Pembelajaran berbasis pengajuan masalah ini tidak hanya dapat meningkatkan hasil kemampuan berpikir kreatif saja, tetapi siswa juga dapat memahami bagaimana konsep dalam pembelajaran berbasis pengajuan masalah dengan baik dan benar, karena konsep yang digunakan ini harus memiliki teknik dan strategi yang tepat.*

Kata Kunci: *Pengajuan Masalah; Pembelajaran Matematika; Kemampuan Berpikir Kreatif.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah lembaga yang memberikan ilmu dan pengetahuan kepada siswa

melalui proses pembelajaran yang didalamnya terdapat kurikulum, siswa, guru, mata pelajaran, metode pembelajaran dan tugas-tugas dalam

pendidikan. Pendidikan juga membutuhkan kebutuhan yang tidak bisa dihindari sebagai sarana untuk mengembangkan sumber daya manusia yang mempunyai kemampuan dan kecerdasan secara logis, kreatif, dan inisiatif terhadap perkembangan zaman dikehidupan selanjutnya. Sehingga setiap manusia itu dituntut untuk memenuhi kebutuhan melalui berbagai upaya, seperti contoh siswa dilatih untuk mengembangkan kemampuannya untuk berpikir dalam memecahkan masalah melalui pelajaran matematika di sekolah dasar. Pemecahan masalah itu telah dirancang dengan baik, yaitu meliputi memilih strategi dan teknik yang tepat, diharapkan juga dapat memberikan sebuah kesempatan untuk menumbuhkan berbagai keterampilan dan memunculkan kemampuan anak yang sebelumnya belum tampak pada dirinya (Huliatunisa, 2019:56).

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah melalui pembelajaran berbasis pengajuan masalah itu dapat memberikan siswa kesempatan untuk menunjukkan kemampuan berpikir yang dimilikinya sehingga siswa dapat mengemukakan ide-ide baru sesuai dengan pemikirannya.

Pembelajaran matematika memiliki beberapa tujuan dalam pendidikan. Tujuan pembelajaran tersebut sesuai dengan Permendiknas RI No.19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, dapat dijabarkan di bawah ini:

1. Mencermati konsep pada matematika dan menjalankan konsep secara luwes, efisien, akurat dan tepat dalam memecahkan masalah.
2. Memerlukan sifat penalaran atau pola matematika dengan menjelaskan gagasan atau pernyataan pada matematika.
3. Memecahkan permasalahan yang dilihat dari kemampuan yang dimiliki, menyusun model matematika beserta penyelesaian yang telah didapat.
4. Mengemukakan ide-ide dengan tabel, diagram, simbol atau media yang digunakan untuk menjelaskan suatu permasalahan.
5. Mempunyai sikap toleransi pada penggunaan matematika didalam kehidupan sehari-hari, yaitu mempunyai rasa keingintahuan, kemauan dalam belajar matematika dan sikap

percaya diri dalam menyelesaikan permasalahan.

Pembelajaran berbasis pengajuan masalah ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada saat ini. Pembelajaran ini merupakan pengembangan dari model pembelajaran berbasis masalah (*problem solving*), dengan maksud model ini membutuhkan banyak keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan siswa dituntut untuk dapat membuat banyak pertanyaan-pertanyaan baru yang mempunyai banyak variasi dalam penyelesaiannya serta tingkat berpikir yang tinggi dari informasi yang telah siswa dapatkan (Fitri, 2018;152).

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis pengajuan masalah ini menuntut siswa untuk banyak membuat ide-ide baru atau pertanyaan-pertanyaan baru yang dapat mengetahui kemampuan siswa dalam berpikir kreatif. Sehingga siswa akan terbiasa untuk menemukan konsep sendiri pada kemampuan yang dimiliki dan memunculkan ide-ide yang berbeda-beda. Selain itu, siswa juga dapat mengembangkan kemampuan itu untuk mendapatkan hasil belajar yang tinggi agar siswa dapat menghasilkan suatu karya atau produk melalui permasalahan yang akan dipecahkan.

Kemampuan merupakan suatu tindakan yang dapat dilakukan oleh seseorang sesuai dengan tingkat pemahaman, pengetahuan dan yang lainnya. Kemampuan juga telah ada didalam setiap diri manusia sejak lahir, sehingga hanya membutuhkan cara atau strategi untuk mengembangkan kemampuan dengan taraf yang dimilikinya (Huliatunisa, 2019:57). Kemampuan juga diperlukan dalam mewujudkan tujuan pembelajaran matematika yaitu di mana kemampuan itu terbentuk dengan adanya suatu proses belajar dan berlatih. Suatu permasalahan itu juga memerlukan cara untuk menyelesaikannya dan dapat disebut dengan *problem solving*. Memecahkan suatu permasalahan itu tidak mudah, karena harus memiliki kreativitas yang tinggi. Namun, hal ini juga dibatasi dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat memecahkan masalah serta menimbulkan kreativitas melalui berpikir

kreatif dalam pembelajaran matematika (*creative thinking of mathematic*) (Fitri, 2018:152).

Berpikir kreatif merupakan suatu pemikiran yang bersifat keaslian atau reflektif dan dapat menghasilkan suatu produk yang kompleks dalam masalah matematika. Berpikir kreatif ini terjadi apabila siswa dapat mengemukakan ide-ide baru dan mampu mengeluarkan ide-ide tersebut sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang tinggi. Mengeluarkan ide-ide ini dapat dilakukan siswa dengan kesiapan mental dan kecakapan siswa secara aktif. Pengertian ini menjelaskan bahwa berpikir kreatif itu suatu kemampuan yang dapat memecahkan masalah untuk menciptakan ide-ide baru dari konsep yang sudah dimiliki sebelumnya (Huliatunisa, 2019:57).

Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan itu proses belajar atau berlatihnya suatu pemikiran siswa yang dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan kreativitas yang tinggi dalam pembelajaran sedangkan berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang dapat menuangkan ide-ide untuk memperoleh hasil yang tinggi bagi siswa dengan menemukan konsep sendiri dalam menciptakan kreativitas-kreativitas yang baru dengan kesiapan mental dan fisik pada individu siswa yang akan mendapatkan tantangan bagi dirinya sendiri melalui kemampuan yang dimilikinya.

Ada 5 tingkatan rumusan berpikir kreatif siswa pada matematika dalam mengembangkan tingkat kemampuannya (Afiani, 2017:40) sebagai berikut:

1. Tingkat 4 (Sangat Kreatif)
Karakteristik: Siswa mampu menunjukkan kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan dalam mengajukan permasalahan atau memecahkan permasalahan.
2. Tingkat 3 (Kreatif)
Karakteristik: Siswa mampu menunjukkan kefasihan dan kebaruan, atau kefasihan dan fleksibilitas dalam mengajukan permasalahan ataupun memecahkan permasalahan.
3. Tingkat 2 (Cukup Kreatif)
Karakteristik: Siswa mampu menunjukkan kebaruan atau fleksibilitas dalam mengajukan permasalahan ataupun memecahkan permasalahan.
4. Tingkat 1 (Kurang Kreatif)

Karakteristik: Siswa mampu menunjukkan kefasihan dalam mengajukan permasalahan ataupun memecahkan permasalahan.

5. Tingkat 0 (Tidak Kreatif)

Karakteristik: Siswa tidak mampu menunjukkan ketiga aspek karakteristik dalam berpikir kreatif.

Tingkat kemampuan berpikir kreatif ini dapat ditentukan dalam 3 karakteristik tersebut dengan tujuan untuk menilai, yaitu kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan dalam mengajukan permasalahan. Indikator pada kefasihan adalah siswa dapat membuat soal atau permasalahan yang dapat dipecahkan. Indikator pada fleksibilitas adalah siswa dapat mengajukan soal atau permasalahan yang memiliki banyak cara untuk menyelesaikannya. Indikator pada kebaruan adalah siswa dapat mengajukan soal atau permasalahan yang berbeda menurut pendapat siswa yang lain (Afiani, 2017:40).

Tingkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat disimpulkan dengan semakin tinggi tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa akan mendapatkan hasil yang baik sesuai dengan indikator pada kemampuan yang dimiliki siswa masing-masing. Guru juga akan mengetahui seberapa tinggi tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan persoalan yang akan diselesaikannya.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran berbasis pengajaran masalah. Karena banyaknya siswa yang kurang mampu dalam memecahkan permasalahan yang diberikan guru, juga kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran yang membuat peneliti melakukan penelitian ini. Jadi, peneliti tertarik untuk mengambil permasalahan ini karena ingin mengetahui apakah dengan menggunakan pembelajaran berbasis pengajaran masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi literatur di mana metode ini dilakukan untuk mencari berbagai sumber. Metode ini dilakukan dengan tujuan untuk mencari sumber yang relevan dalam suatu permasalahan yang dilakukan dengan cara kepustakaan atau disebut

juga dengan studi pustaka. Studi pustaka sendiri memiliki pengertian sebagai teknik pengumpulan data dan informasi-informasi yang diteliti dengan cara menelaah sumber-sumber yang tertulis, baik berupa buku-buku, artikel, jurnal dan sumber lain yang terpercaya sebagai objek utama dalam penelitian yang akan dikaji (Sugiyono, 2015:188).

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode studi literatur ini dilakukan dengan cara menelaah sumber-sumber terpercaya yang dapat dijadikan rujukan pada penelitian yang akan dibuat atau dikaji. Dengan sumber-sumber terpercaya juga akan memudahkan peneliti dalam menganalisis atau mereview tujuan penelitian yang dikaji.

Pengumpulan data yang dapat dilakukan dalam penelitian ini dengan cara mencari sumber yang relevan sesuai dengan variabel penelitian. Mencari sumber penelitian di jurnal melalui *google scholar* dapat menemukan beberapa hasil penelitian yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan untuk penelitian yaitu data pengajuan masalah dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Kemudian data yang telah didapatkan itu dianalisis untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan pembelajaran berbasis pengajuan masalah.

Pengumpulan data yang digunakan ini telah ditelaah untuk dijadikan sebagai bahan rujukan penelitian. Pengumpulan data pada pembelajaran berbasis pengajuan masalah ini dapat dihitung dengan menggunakan rumus (Yuliani, 2018) sebagai berikut:

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\sum x}{n}$$

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

n = Banyaknya data

Dan menghitung persentase menggunakan rumus:

$$\text{Persentase peningkatan} = \frac{\text{persentase KBK setelah} - \text{persentase KBK sebelum}}{\text{persentase KBK sebelum}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang relevan dalam penelitian ini dengan metode studi literatur adalah sebagai berikut:

1. Mariana: Penerapan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Posing Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pemecahan Masalah.
2. Siregar: Penerapan Metode Pembelajaran Problem Posing Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Memecahkan Soal Cerita di SD Negeri 2000010 Simardona.
3. Afifah: Penerapan Pengajuan dan Pemecahan Masalah (JUCAMA) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
4. Afiani: Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas III SD Melalui Pembelajaran Berbasis Pengajuan Masalah.
5. Rahayu: Penerapan Metode Problem Posing Berbantuan Media Bongkar Pasang (BONGPAS) Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Matematika.
6. Ridwan: Penerapan Metode Pengajuan Masalah dan Metode Pemecahan Masalah Materi Pengukuran Kelas III SD Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.
7. Fajrizal: Penerapan Metode Pembelajaran JUCAMA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dari Kemandirian Belajar.
8. Hidayat: Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Metode Pembelajaran Problem Posing pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD.
9. Teguh: Pembelajaran Pecahan Berbasis JUCAMA Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
10. Pangestika: Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Pengajuan dan Pemecahan Masalah.

Berdasarkan hasil jurnal yang telah dianalisis dari *google scholar* dalam penelitian ini, maka

data yang telah didapatkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Tabel 1.1 Hasil Analisis Pengajuan Masalah Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar

No.	Judul	Peneliti	Sebelum	Setelah	Persentase Peningkatan %
1.	Penerapan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Posing Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pemecahan Masalah.	Neni Mariana	51	78,16	27,16
2.	Penerapan Metode Pembelajaran Problem Posing Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Memecahkan Soal Cerita di SD Negeri 2000010 Simardona.	Parulian Siregar	45	69,37	24,37
3.	Penerapan Pengajuan dan Pemecahan Masalah (JUCAMA) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.	Nur Afifah	57	86,25	29,25
4.	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas III SD Melalui Pembelajaran Berbasis Pengajuan Masalah.	Kunti Dian Ayu Afiani, Deni Adi Putra	48,72	87,18	38,46
5.	Penerapan Metode Problem Posing Berbantuan Media Bongkar Pasang (BONGPAS) Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Matematika	Ratri Rahayu	56,52	78,26	21,74
6.	Penerapan Metode Pengajuan Masalah	Nurul Haeriyah	44,33	67,78	23,45

	dan Metode Pemecahan Masalah Materi Pengukuran Kelas III SD Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.	Ridwan			
7.	Penerapan Metode Pembelajaran JUCAMA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dari Kemandirian Belajar.	Rafika Fajrizal, Farida, Abi Fadila	34,8	77,6	42,8
8.	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Metode Pembelajaran Problem Posing pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD.	Rifqi Hidayat	55,51	77,82	22,31
9.	Pembelajaran Pecahan Berbasis JUCAMA Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.	Mega Teguh	28	72	44
10.	Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Pengajuan dan Pemecahan Masalah.	Amelinda Dwi Pangestika, Arta Ekayanti	50	90	40
RATA-RATA			47,08	78,44	31,35

Pembahasan

Berdasarkan data yang relevan di atas, peneliti menganalisis 10 data artikel dari jurnal yang berbeda tetapi memiliki tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan pembelajaran berbasis pengajuan masalah. Setelah

menganalisis data di atas, rata-rata hasil dari kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum diberikan perlakuan mencapai 47,08%, sedangkan peningkatan hasil kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diberikan perlakuan mencapai 78,44%. Hal ini dapat menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengajuan masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif

siswa melalui berbagai cara dan ide yang dimiliki individu masing-masing. Persentase peningkatan hasil analisis data di atas pada penelitian yang relevan dengan menggunakan 10 artikel pada jurnal mencapai hasil rata-rata yaitu 31,35%, hal ini dapat membuktikan bahwa pembelajaran berbasis pengajuan masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sesuai dengan kemampuannya.

Penelitian ini telah mereview 10 jurnal dengan menelaah karakteristik siswa, sebagai berikut: Jurnal pertama, pembelajaran yang dilakukan masih belum diarahkan pada proses aktif siswa akibatnya rasa keingintahuan siswa menurun, kemampuan kreatif tidak terasah dengan baik dan juga prestasi belajar siswa rendah. Jurnal kedua, ketiga, keempat, kelima, keenam, dan ketujuh, sama-sama memiliki kekurangan siswa sulit menyelesaikan soal-soal dengan menemukan konsep sendiri, dan kurangnya siswa dalam mengeluarkan pendapat pada saat pembelajaran. Jurnal kedelapan, siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan pembelajaran yang bersifat monoton juga kurang mengikutkan siswa dalam pembelajaran akibatnya aktivitas siswa jadi terhambat dan pola berpikir siswa juga kurang kreatif. Jurnal kesembilan dan kesepuluh, kurangnya nilai siswa dan masih banyak yang dibawah KKM di mana pola berpikir kreatif ini juga menjadi rendah.

Setiap jurnal pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, peneliti telah mereview kelebihan dan kekurangan pada jurnal yang diteliti. Kelebihan pada 10 artikel pada jurnal yaitu pembelajaran berbasis pengajuan masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui berbagai macam penyelesaian. Sedangkan kekurangan pada 10 artikel pada jurnal tersebut yaitu deskripsi pada jurnal juga tidak disertai tabel maupun gambar, isi pembahasan rujukan ada yang tidak sesuai dengan daftar pustaka, isi pada jurnal yang ditampilkan juga ada yang kurang lengkap penulisannya, penggunaan kata kurang tepat dan kurang baku.

Setelah menganalisis hasil data di atas, pembelajaran berbasis pengajuan masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai siswa sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan didalam kelas. Hasil ini dapat meningkat dengan

signifikan karena pembelajarannya yang sudah dilakukan dan kemampuan yang dimiliki siswa telah terasah dengan baik. Ini dapat ditunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengajuan masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa tanpa ada tekanan pada materi yang dipelajari. Pembelajaran berbasis pengajuan masalah ini juga dapat membuat siswa mempelajari berbagai persoalan dalam matematika beserta pemecahan masalahnya. Dengan pembelajaran ini juga dapat mendorong siswa lebih berperan aktif dalam belajar dan siswa juga mendapatkan motivasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang dimilikinya.

Peneliti melakukan review 10 artikel pada jurnal yang sumbernya terpercaya, jadi hasil dari data yang diperoleh telah dianalisis untuk diolah dan dijadikan sebagai bahan rujukan pada penelitian. Hasil dari review 10 artikel sendiri sudah meningkat dikarenakan peneliti yang sudah melakukan tindakan pada siswa agar hasil dari kemampuan berpikirnya dapat meningkat dengan tinggi. Jadi, dapat dikatakan bahwa review dari 10 artikel ini hasilnya sudah menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengajuan masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui berbagai cara dan melalui banyaknya macam penyelesaian.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dianalisis dan direview oleh peneliti, maka dapat dikemukakan kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis pengajuan masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat dari hasil review peneliti dari 10 jurnal di mana menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis pengajuan masalah ini terlihat pada nilai siswa dengan nilai rata-rata yang meningkat dengan baik.

Berdasarkan dengan hasil review penelitian tersebut, maka peneliti mengajukan saran-saran yang diharapkan dapat menjadi masukan sebagai berikut: (1) Guru, karena banyaknya penggunaan metode atau model yang monoton akan membuat siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran, guna memperlancar kegiatan belajar mengajar tersebut, hendaknya guru harus memilih dan menggunakan model atau metode

pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, (2) Siswa, guna mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, hendaknya siswa juga dapat melatih dan belajar dengan kemampuan yang dimiliki masing-masing agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang tinggi, (3) Peneliti, guna mencapai tujuan penelitian yang baik, hendaknya peneliti juga dapat mengkaji atau menganalisis lebih banyak sumber maupun referensi yang relevan berkaitan dengan pembelajaran berbasis pengajuan masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa agar hasil dari penelitian yang dikaji menjadi penelitian yang lebih baik lagi dan terpercaya.

DAFTAR RUJUKAN

- Afiani, K. D. A. (2017). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas III SD Melalui Pembelajaran Berbasis Pengajuan Masalah. *ELSE*, 41.
- Afifah, N. (2018). Penerapan Pengajuan dan Pemecahan Masalah (JUCAMA) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 152.
- Fajrizal, R. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran JUCAMA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dari Kemandirian Belajar. *Jurnal e-Dumath*, 77.
- Fitri, A. (2018). Pengaruh Pengajuan dan Pemecahan Masalah (JUCAMA) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 152.
- Hidayat, R. (2016). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Metode Pembelajaran Problem Posing pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6.
- Huliatunisa. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 56.
- Mariana, N. (2020). Penerapan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Posing Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pemecahan Masalah. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 201.
- Pangestika, A. D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Pengajuan dan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 505.
- Permendiknas. (2015). Tujuan Pembelajaran pada Pendidikan.
- Rahayu, R. (2018). Penerapan Metode Problem Posing Berbantuan Media Bongkar Pasang (BONGPAS) Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 34.
- Ridwan, N. H. (2018). Penerapan Metode Pengajuan Masalah dan Metode Pemecahan Masalah Materi Pengukuran Kelas III SD Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Indonesian Journal of Economics Education*, 106.
- Siregar, P. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Memecahkan Soal Cerita di SD Negeri 2000010 Simardona. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MI*, 150.
- Sugiyono. (2015). Studi Kepustakaan Pada Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. *Journal of Elementary Education*, 188.

- Teguh, M. (2018). Pembelajaran Pecahan Berbasis JUCAMA Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 7.
- Yuliani, I. (2018). Penerapan Model Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Media Bongkar Pasang Untuk Peningkatan Berpikir Kreatif Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 32.