e-issn 2654-833X
p-issn 2443-3500
JUMLAHKU
Jurnal Matematika Ilmiah
Universitas Muhammadiyah Kuningan
Indexed by: sinta S4 GARUDA Google

Submited: 2023-07-21
***Published*:** 2025-05-31

MENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS DAN *SELF – EFFICACY* SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*

Puji Budilestari[a], Agung Cahya Gumilar[a)*], Maulidia Damayanti[a)]

a) Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Langlangbuana, Indonesia

***Corresponding Author:** acgumilar1416@gmail.com
pujibudilestari@yahoo.co.id, maulidiadamayani@gmail.com

Article Info

Keywords: *Mathematical Creative Thinking, Self-Efficacy, Creative Problem Solving*

Abstract

Mathematical creative thinking ability and self-efficacy are skills that students can develop through sustainable creative thinking habits and self-confidence. The purpose of this study is to improve students' creativity and self-efficacy. This study used quantitative and qualitative experimental methodology. The population of this study was the XI grade students of Pasundan 2 High School, and the samples were taken from two classes: XI IPS 2 and XI IPS 3. The research instruments included observation sheets, questionnaires, and assessment of mathematical creative thinking skills. Based on the analysis of research data using SPSS V.23 for Windows, the results showed that the creative problem solving learning model can improve students' mathematical creative thinking skills and increase students' self-efficacy. In addition, the improvement of students' creative thinking skills and self-efficacy by using the creative problem solving (CPS) learning model is better than using the convention model.

Kata Kunci: Berpikir Kreatif Matematis, *Self – Efficacy, Creative Problem Solving.*

Kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self-efficacy* merupakan keterampilan yang dapat dikembangkan siswa melalui kebiasaan berpikir kreatif dan kepercayaan diri yang berkelanjutan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan *self-efficacy* siswa. Penelitian ini menggunakan metodologi eksperimen kuantitatif dan kualitatif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Pasundan 2, dan sampel diambil dari dua kelas: XI IPS 2 dan

XI IPS 3. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, angket, dan penilaian keterampilan berpikir kreatif matematis. Berdasarkan analisis data penelitian menggunakan SPSS V.23 for Windows diperoleh hasil bahwa model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dan meningkatkan *self-efficacy* siswa. Selain itu peningkatan kemampuan berfikir kreatif dan *self-efficacy* siswa dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving (CPS)* lebih baik daripada menggunakan model konvensioal.

PENDAHULUAN

Salah satu aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran adalah penguasaan kemampuan berpikir tingkat tinggi, yang dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *Higher Order Thinking Skill*. Kemampuan ini mencakup berbagai jenis keterampilan, antara lain berpikir kreatif, berpikir kritis, berpikir logis, berpikir reflektif, serta kemampuan metakognitif.

Self-efficacy merujuk pada keyakinan seseorang terhadap kemampuannya untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dalam situasi tertentu (Warsito, 2009). Keyakinan ini memengaruhi perasaan, pola pikir, dan perilaku individu, termasuk keputusan yang diambil, tingkat usaha, serta ketahanan saat menghadapi tantangan. Selain itu, individu yang memiliki *self-efficacy* merasa lebih mampu untuk mengontrol lingkungan sosial di sekitarnya.

*Self-effi*cacy memiliki dampak yang signifikan terhadap tindakan siswa. Siswa yang enggan berusaha akan mengalami kesulitan dalam mencapai kemampuan berpikir kreatif dalam matematika. Akibatnya, banyak siswa yang terbiasa mencontek atau bergantung pada orang lain untuk menyelesaikan masalah yang mereka hadapi, karena kurangnya kepercayaan pada kemampuan diri mereka sendiri, sehingga mereka tidak mampu menyelesaikan soal-soal yang memerlukan pemikiran kreatif dalam matematika.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pepkin pada tahun 2004, model pembelajaran *creative problem solving (CPS)* adalah salah satu pendekatan yang dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pemecahan masalah. Beberapa langkah dalam model pembelajaran *creative problem solving (CPS)* mencakup klarifikasi masalah, pengungkapan ide, evaluasi dan pemilihan, serta pelaksanaan. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat terlatih dalam berpikir kritis, membangun pemahaman, dan mampu berpikir kreatif dalam menghadapi berbagai masalah.

Model pembelajaran *creative problem solving (CPS)* memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pengajaran dan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan di kelas. Dalam pendekatan ini, siswa dikelompokkan, yang mendorong partisipasi aktif dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk mencari informasi secara mandiri serta mengembangkan keterampilan yang dimiliki.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru matematika di sebuah SMA Swasta di Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, ditemukan bahwa masih banyak siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self-efficacy* yang rendah. Dalam konteks ini, guru perlu didorong untuk memilih strategi pembelajaran yang tepat guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self-efficacy* siswa. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self-efficacy* siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk tujuan tersebut adalah model pembelajaran *creative problem solving (CPS)*. Hal ini senada dengan Bandura, A (1997) menyatakan bahwa penggunaan model CPS dalam pembelajaran matematika terbukti meningkatkan kepercayaan diri (*self-efficacy*) siswa karena mereka terlibat aktif dalam eksplorasi ide dan solusi. Torrance (1974) juga menyatakan bahwa *creative problem solving (CPS)* merupakan model pembelajaran yang sistematis untuk mendorong kemampuan berpikir kreatif, melalui tahapan memahami masalah, menghasilkan berbagai ide, dan mengevaluasi solusi.

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui model pembelajaran *creative problem solving (CPS)*, untuk mengetahui seberapa besar peninggkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa menggunakan model pembelajaran *creative problem solving (CPS)* dibandingkan pembelajaran konvensional, untuk mengetahui peningkatan *self-efficacy* siswa melalui pembelajaran *creative problem solving (CPS),* untuk mengetahui seberapa besar peninggkatan *self - efficacy* siswa menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen atau yang biasa dikenal metode *treatment*. Menurut Sugiyono (2018) penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terdapat yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dalam

penelitian eksperimen biasanya dibuat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Maka hasil dari reaksi kedua kelompok tersebut dibandingkan. Instrumen berfikir kreatif matematis yang digunakan adalah soal uraian berbasis pemecahan masalah yang meliputi aspek *Fluency, Flexibility, Originality, Elaboration.* Sementara untuk instrumen *self-efficacy* menggunakan angket skala likert (1-5).

Sifat penelitian yang akan digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan penelitian kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi-experimental design). Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *creative problem solving (CPS)* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self – efficacy* siswa dengan menggunakan instrumen berupa tes objektif. Data yang diperoleh dianalisis secara statistik inferensial menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan signifikan antar kelompok. Untuk menggunakan kriteria menurut zulfikar (2016) sebagai berikut:

$$presentase = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ ideal}\ x\ 100$$

Tabel 1. Klasifikasi Skala

Persentase	Kategori
0% - 20%	Sangat Kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
62% - 80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Analisis Observasi

Hasil dari observasi baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol terdapat pada tabel 2.

Tabel 2. Persentasi Hasil Observasi Proses Pembelajaran Aktivitas Guru dan siswa

Pertemuan Ke-1		
Aktivitas	Keterlaksanaan pembelajaran	Kategori
Guru	93,3 %	Sangat Baik
Siswa	93,3 %	Sangat Baik
Pertemuan Ke-2		
Aktivitas	Keterlaksanaan pembelajaran	Kategori
Guru	96,7%	Sangat Baik
Siswa	96,7%	Sangat Baik
Pertemuan Ke-3		
Aktivits	Keterlaksanaan pembelajaran	Kategori
Guru	100 %	Sangat Baik
Siswa	100 %	Sangat Baik

Berdasarkan uraian pada tabel 2, terlihat dari pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-3 ada perubahan untuk menjadi lebih baik dalam keterlaksanaannya suatu pembelajaran. Presentase terakhir pada pertemuan ke-3 peneliti telah memaksimalkan kegiatannya. Sehingga diperoleh rata-rata dari ketiga

pertemuan tersebut sebesar 96,7 % untuk kegiatan guru dan 96,7 % untuk siswa dengan kategori sangat baik.

Deskripsi Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Tes kemampuan berpikir kreatif matematis di lakukan dua kali yaitu pretes dan postes. Untuk tes kemampuan berpikir kreatif matematis terdiri dari 3 butir soal baik pretes maupun postest.

Tabel 3. Deskripsi Statistik Nilai Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis kelas Eksperimen

Kelas	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretes	29	6,3	41,7	19,27	9,07
Postes	29	60	100	85,85	11,8

Berdasarkan tabel 3, diperoleh bahwa rata-rata skor nilai pretes untuk kelas eksperimen 19,27 dan rata-rata skor nilai postes untuk kelas eksperimen 85,85. Terlihat bahwa rata-rata skor pretes < dari rata-rata skor postes,hal ini dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan dari nilai pretes terhapat nilai postes.

Hasil uji normalitas dan homogenitas kelas eksperimen

Sebelum dilakukan analisis data uji perbedaan dua rata-rata dari skor pretest dan posttest kemampuan berfikir kreatif matematis siswa pada kelas eksperimen terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan teknik *Kolomogorov – Smirnov* sedangkan uji Homogenitas menggunakan uji Levene.

Uji Normalitas

Hasil dari uji normalitas terdapat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data Pretes dan Postes

Kelas	*Kolmogorov-Smirnov*[a]		
	Statistic	Df	Sig.
Pretes	0,107	29	0,200*
Postes	0,147	29	0,121

Berdasarkan tabel 4, diperoleh kedua data berdistribusi normal karena pada masing-masing tes baik pretes maupun postes nilai sig > 0,05

Uji Homogenitas

Hasil dari uji homogenitas terdapat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Homogentias Data Pretes dan Postes

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3,849	1	56	,055

Berdasarkan tabel 5, nilai sig ≥ 0,05 maka data tersebut berasal dari varians homogen dan dilanjutkan dengan uji perbedaan rata –rata yaitu *Paired Sample T – test.*

Uji Hipotesis Beda Rata-Rata Skor Pretes dan Postes Kemampuan Kreatif Matematis

Hasil uji rata-rata skor pretes dan postes kemampuan komunikasi tertulis matematis dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6 . Uji Beda Rata-Rata Skor Pretes Dan Postes Kemampuan Komunikasi Tertulis Matematis

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pre Test – Pos Test	-66,652	12,731	2,364	-71,494	-61,809	-28,193	28	,000

Berdasarkan tabel 6, nilai sig (0,00) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata pretes kemampun berpikir kreatif matematis siswa pada kelas eksperimen dan postest kemampun berpikir kreatif matematis siswa kelas eksperimen.

Deskripsi Perbedaan Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan Pembelajaran Konvensional.

Untuk melihat perbedaan peningkatan kemampuan berfikir kreatif matematis siswa pada kelas kontrol dan kelas ekperimen dapat di lihat pada tabel 7.

Tabel 7. Deskripsi Statistik Nilai N-Gain

N – Gain	N	Mean
Kelas control	29	0,7517
Kelas eksperimen	29	0,8397

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa dan rata-rata kelas kontrol 0,7517 dan nilai rata-rata kelas eksperimen 0,8397 maka dengan ini nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol. Hal ini dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan peningkatan dari nilai rata-rata kelas eksperimen terhadap nilai rata-rata kelas kontrol.

Hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol

Sebelum dilakukan analisis data uji perbedaan dua rata-rata dari skor pretest dan posttest kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan teknik *Kolomogorov – Smirnov*sedangkan uji Homogenitas menggunakan uji Levene.

Uji Normalitas

Hasil dari uji normalitas terdapat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Data N-Gain

Kelas	*Kolomogorov – Smirnov*		
	Statistic	**Df**	**Sig.**
Kontrol	0,142	29	0,142
Eksperimen	0,161	29	0,053

Berdasarkan tabel 8, diperoleh taraf signifikansi untuk kelas kontrol 0,142 < 0,005 dan untuk kelas eksperimen 0,053 > 0,05. Maka kedua nilai kelas berdistribusi normal maka akan dilakukan dengan uji homogenitas.

Uji Homogenitas

Hasil dari uji normalitas terdapat pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji Homogentias Data N-Gain

Levene Statistic	df 1	df2	Sig.
0,855	1	56	0,359

Berdasarjan tabel diatas terlihat nilai sig(0,359) ≥ 0,05 maka data tersebut berasal dari varians homogen dan dilanjutkan dengan uji perbedaan rata –rata yaitu *Independent Sample T – test.*

Dari hasil pengolahan data N-Gain pada dari tabel 7 diperoleh nilai sig.(0,028)<0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran *creative problem solving* lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

Deskripsi Hasil Observasi *Self - Efficacy*

Tes *self – efficacy* dilakukan dua kali yaitu pretes dan postes. Untuk tes *self – efficacy* terdiri dari 24 butir pernyataan baik pretes maupun postest. Adapun hasilnya terdapat pada tabel 10.

Tabel 10. Deskripsi Statistik Nilai Peningkatan *Self – Efficacy*

Kelas	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretes	29	45	68	58,14	5,495
Postes	29	70	96	83,90	6,873

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa rata-rata skor nilai pretes untuk kelas eksperimen 58,14 dan rata-rata skor nilai postes untuk kelas eksperimen 83,90. Terlihat bahwa rata-rata skor pretes < dari rata-rata skor postes,hal ini dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan dari nilai pretes terhapat nilai postes.

Hasil uji normalitas dan homogenitas kelas eksperimen

Adapun untuk hasil uji normalitas dan homogenitas kemampuan *Self – Efficacy* disajikan dalam tabel 11 dan tabel 12.

Tabel 11. Hasil Uji Normalitas Data Pretes dan Postes

Kelas	*Kolmogorov-Smirnov*[a]		
	Statistic	**Df**	**Sig.**
Pretes	,107	29	0,200*
Postes	,0,89	29	0,200

Berdasarkan tabel diatas diperoleh kedua data berdistribusi normal maka akan dilakukan dengan uji homogenitas.

Uji homogenitas

Dari tabel 11 baik nilai pretes maupun nilai postes memilki nilai sig (0,200) ≥ 0,05 maka data tersebut berasal dari varians homogen

Tabel 12. Hasil Uji Homogentias Data Pretes dan Postes

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,901	1	56	0,173

Berdasarjan tabel diatas terlihat nilai sig(0,173) ≥ 0,05 maka data tersebut berasal dari varians homogen dan dilanjutkan dengan uji perbedaan rata –rata yaitu *Paired Sample T – test.*

Uji Hipotesis Kemampuan *Self – Efficacy*

Untuk uji perbedaan dua rata-rata pretes-postest kemampuan *self – efficacy* diperoleh nilai sig(0,000) < 0,05 maka Ho ditolak dan H1 diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata pretes *self - efficacy* siswa dan postest *self - efficacy* siswa kelas eksperimen. Oleh karena itu terdapat peningkatan *self - efficacy* siswa setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *creative problem solving (CPS).*

Deskripsi Perbedaan Peningkatan *Self - Efficacy* Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan Pembelajaran Konvensional.

Tabel 13. Deskripsi Statistik Nilai N-Gain

N – Gain	N	Mean
Kelas control	29	0,5347
Kelas eksperimen	29	0,6811

Berdasarkan tabel 13, nilai N-Gain rata-rata kelas kontrol 0,5347 dan kelas eksperimen 0,6811 maka dengan ini nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol. Hal ini dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan peningkatan dari nilai rata-rata kelas eksperimen terhadap nilai rata-rata kelas kontrol.

Hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol

Adapun untuk hasil uji normalitas dan homogenitas kemampuan *Self – Efficacy* disajikan dalam tabel 13 dan tabel 14

Tabel 14. Hasil Uji Normalitas Data N-Gain

Kelas	*Kolomogorov – Smirnov*		
	Statistic	**Df**	**Sig.**
Kontrol	0, 140	29	0,155
Eksperimen	0,102	29	0,200

Berdasarkan tabel di atas diperoleh taraf signifikansi untuk kelas kontrol 0,155 < 0,005 da untuk kelas eksperimen 0,200 > 0,05. Maka kedua nilai kelas berdistribusi normal maka akan dilakukan dengan uji homogenitas.

Tabel 15. hasil uji homogentias data N-Gain

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,85	1	56	0,200

Berdasarjan tabel diatas terlihat nilai sig ≥ 0,05 maka data tersebut berasal dari varians homogen dan dilanjutkan dengan uji perbedaan rata –rata yaitu *Independent Sample T – test.*

Uji Hipotesis Peningkatan Kemampuan *Self – Efficacy*

Dari hasil pengolahan data N-Gain pada Tabel 14, diperoleh nilai sig. sebesar 0,10< 0,005 maka menurut kriteria pengujian uji beda rata-rata Ho ditolak dan H1 diterima. Dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata peningkatan *self – efficacy* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan *self – efficacy* siswa yang mendapatkan pembelajaran *creative problem solving* lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran *creative problem solving* dapat terlaksana dengan sangat baik, dapat dapat meningkatkan *self – efficacy* siswa terutama pada bagian indikator *Level* (tingkat keyakinan) dan *Streangth* (kekuatan keyakinan). Pembelajaran *creative problem solving* juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa terlihat dari hasil peningkatan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalu model pembelajaran *creative problem solving* lebih baik dari pada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mendapatkan model pembelajaran konvensional.

Saran

Dalam proses pembelajran *creative problem solving* harus memperhatikan waktu dan kareakteristik siswa agar pelaksanaannya dapat berlangsung sesuai dengan apa yang di harapkan. Selain itu penelitian mengenai penggunaan model pembelajran *creative problem solving* ini direkomendasikan untuk dilanjutkan dengan aspek penelitian yang lain pada kajian yang lebih luas. Misalnya pada materi, subjek atau kemampuan matematika lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Anita.W.I, H. H. (2018). Pengaruh Self Confidence dan Self Efficacy Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Inovatif*.

Apriliani.L.R, S. (2016). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Berdasarkan Kecemasan Matematika Pada Pembelajaran *Creative problem solving* Teknik SCAMPER. *Unnes Jurnal of Mathematics Education Research*.

Bandura, A. (1997). Self-Efficacy: *The Exercise of Control*. New York: Freeman.

Ginting.E.B, P. F. (2019). Creative Problem Solping (*CPS*) Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*.

http://repository.uin-suska.ac.id/12909/6/6.%20BAB%20I_2018468PMT.pdf

Lestari.E.K, Y. d. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika.* Bandung: refika ADITAMA.

Masitah, S. P. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Self Efficacy Siswa Melalui Pendekatan Pembelajaran OPEN-ENDED. *SIGMA.Vol.4 No.1*.

Pepkin.K.L. (2004). *Creative problem solving In Math*. Diambil kembali dari http://www.uh.edu/hti/cu/2004/v02/04.htmfl

Peraturan Mentri Pendidikan dan Kebudayaan No.22 Tahun 2016. (2016). *Tentang Kecakapan Matematika*.

Prasetyani, A. (2014). Upaya Penerapan Strategi Mathematical Habits of Mind Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *(Skripsi). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negri,Jakarta*.

Rosmala.Amelia, & Isrok'atun. (2018). *Model - Model Pembelajaran Matematika.* Bandung: PT Bumi Aksara.

Sugiyono. (2018). Metode penelitian Kuanlitatif Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sumarmo.U, R. H. (2017). *Hard Skills dan Soft Skills Matematika Siswa.* Bandung: PT.Rafika Aditama.

Torrance, E. P. (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking*. Scholastic Testing Service.

Turohman.I, A. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui *Creative problem solving*. *Musharofa:Jurnal Pendidikan Matematika*.

Warsito, H. (2009). Pedagogi | Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Volume IX No.1 April 2009 29. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *IX*(1), 29–47.

Zulfikar. (2016). Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes dalam Evaluasi Pendidikan. Medan: Perdana Publishing.