

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kebutuhan manusia untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Sebagaimana yang tertuang dalam Undang Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa Pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengembangkan berbagai jenis kurikulum pendidikan untuk mencoba meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Selama bertahun-tahun, kurikulum ini telah banyak berubah sejak tahun 1945. Kurikulum yang digunakan di tahun 1947, 1952, 1964, dan 1975 pembelajaran berpusat pada guru lalu, kurikulum pada tahun 1984 pembelajaran mulai melibatkan peserta didik. Selanjutnya, pada kurikulum 2004 didasarkan pada gagasan untuk mengajar peserta didik bagaimana mengkonstruksi sendiri konsep matematika hingga kurikulum 2013 yang masih digunakan, namun terdapat beberapa perubahan (Jihad, 2020: 36).

Kurikulum Pendidikan di Indonesia sering berubah setiap pergantian menteri. Perkembangan terakhir adalah kurikulum “Merdeka Belajar” yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kurikulum ini berfokus pada peserta didik agar merasa nyaman, senang, dan sukses dalam belajar mereka (Hasanuddin, 2022: 2). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menyusun rencana untuk memperbaiki sistem pendidikan di Indonesia. Rencana ini memungkinkan guru untuk menggunakan metode sendiri untuk mengajar, berdasarkan apa yang menjadi minat dan bakat peserta didik. Itu adalah cara dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik di Indonesia (Hasanuddin, 2022: 8).

Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat penting dan diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Dalam Permendikbud Nomor 21 tahun 2016 pemberian mata pelajaran ini bertujuan untuk membekali kompetensi peserta didik untuk menunjukkan sikap logis, kritis, analitis, kreatif, cermat dan teliti, bertanggung jawab, responsif, dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah, memiliki rasa ingin tahu, semangat belajar yang kontinu, rasa percaya diri, dan ketertarikan pada matematika. Berdasarkan Permendikbud Nomor 20 tahun 2016 tentang standar kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah mengungkapkan bahwa salah satu standar kompetensi lulusan peserta didik SMP/MTs/SMPLB/Paket B dalam dimensi keterampilan adalah memiliki keterampilan berpikir dan bertindak kreatif. Kemampuan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah dengan cara yang berbeda (Meiliana dkk., 2019: 2).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lince (2016) bahwa guru selalu meminta kepada peserta didik menyelesaikan masalah matematika, namun peserta didik biasanya tidak didorong untuk menggunakan otak mereka sendiri dan memikirkan solusinya sendiri. Ini mungkin sulit bagi sebagian peserta didik, jadi penting bagi mereka untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif sehingga mereka dapat menemukan cara terbaik untuk memecahkan masalah. Ketika peserta didik meniru pekerjaan orang lain, mereka mulai malas dan berhenti berusaha mengembangkan ide mereka sendiri. Perilaku seperti ini membuat peserta didik tidak dapat berusaha mencari cara baru dalam menyelesaikan masalah. Hal tersebut juga membuat peserta didik kurang mampu berpikir kreatif dan mengambil keputusan sendiri.

Peserta didik harus kreatif ketika belajar matematika, sehingga pada saat guru memberikan masalah, peserta didik dapat belajar lebih banyak cara dalam menyelesaikan masalah tersebut. Penting bagi peserta didik untuk mengemukakan masalah mereka sendiri, sehingga memiliki pemahaman yang lebih baik tentang mengapa masalah itu disajikan dan apa yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut (Nurlaela Mirna, 2021: 2).

Agar peserta didik mampu berpikir kreatif, sehingga sangat penting untuk mengembangkan kemampuan yang sudah ada dalam diri peserta didik. Caranya adalah dengan belajar mengendalikan pembelajaran mereka sendiri atau bisa disebut dengan *self-regulated learning* menurut (Rira Jun, 2020: 6). Jika memiliki sikap *self-regulated learning* maka akan memiliki kemampuan berpikir kreatif juga, pembelajaran akan diatur sendiri agar tidak mengandalkan orang lain. Hal ini berarti peserta didik dapat termotivasi untuk belajar dan tidak membutuhkan orang lain untuk membantu menyelesaikan masalahnya. Ini akan membantu peserta didik mendapatkan nilai terbaik dalam matematika (Meiliana dkk., 2019: 645).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMPN 1 Jatinangor menemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih perlu ditingkatkan, dilihat dari soal yang diberikan mengenai aritmatika sosial bahwa peserta didik hanya mengikuti jawaban temannya saja untuk menyelesaikan latihan soal tanpa mencoba mencari ide untuk menyelesaikan permasalahannya sendiri. Kemampuan berpikir kreatif memiliki empat indikator yang dikemukakan Guilford dalam (Prihatini, 2022: 12) yaitu (1) kelancaran (*fluency*): Menyajikan banyak opsi atau rekomendasi untuk melaksanakan berbagai tindakan, (2) luwes (*flexibility*): Menyajikan suatu gagasan dengan berbagai cara yang berbeda, (3) orisinal (*originality*): Menyajikan konsep yang cukup baru dalam menangani persoalan atau jawaban yang tidak biasa dalam merespons suatu pertanyaan, dan (4) memperinci (*elaboration*): Melengkapkan, mengorganisir, atau menguraikan sebuah ide untuk meningkatkan kualitas ide tersebut.

Dalam studi pendahuluan diberikan empat soal dari empat indikator kemampuan berpikir kreatif dari jumlah peserta didik yang diberikan soal sebanyak 25 orang dari kelas VIII G. Soal pertama dengan indikator kemampuan berpikir kreatif pertama yaitu kelancaran (*fluency*): Menyajikan banyak opsi atau rekomendasi untuk melaksanakan berbagai tindakan. Dalam sub materi jual beli (keuntungan dan kerugian) peserta didik diberikan soal tentang membuat permasalahan yang berbeda mengenai persentase keuntungan. Adapun soal nomor satu yaitu, sebagai berikut:

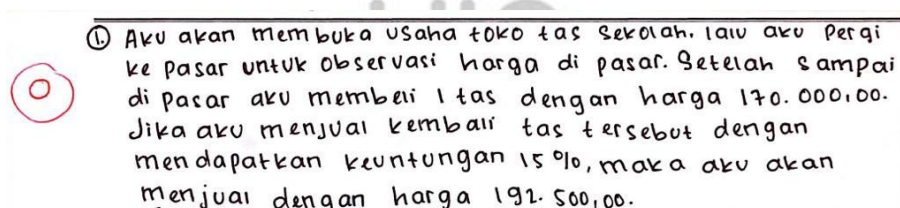
1. *Persentase keuntungan diperoleh dari besar keuntungan dibagi harga pembelian dikali 100%.*

Perhatikan contoh berikut!

Ibu ingin membuka usaha baju muslim, lalu ibu pergi ke pasar untuk observasi harga pasaran baju muslim yang dijual di pasar. Setelah sampai di pasar Ibu membeli baju dengan harga Rp150.000,00. Jika, ibu menjual kembali baju tersebut dengan mendapatkan keuntungan 15% maka ibu menjualnya dengan harga Rp172.500,00.

Buatlah lebih dari satu permasalahan lain yang menghasilkan persentase keuntungan 15%.

Pada soal pertama peserta didik kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan karena peserta didik masih kebingungan bagaimana menghitung persentase keuntungan sehingga perhitungannya salah lalu hampir semua jawaban peserta didik meniru jawaban temannya dan peserta didik hanya mengisi satu permasalahan yang berbeda sedangkan perintah pada soal diminta untuk membuat lebih dari satu permasalahan lain dalam kasus ini kemampuan berpikir kreatif pada indikator kelancaran (*fluency*) perlu ditingkatkan, kesimpulan dari hasil yang sudah ia kerjakan dalam kasus ini kemampuan *self-regulated learning* peserta didik juga harus ditingkatkan agar dapat belajar mandiri dengan tidak hanya meniru jawaban temannya namun juga memahami pengerjaan soal yang ia kerjakan. Berikut *sampel* salah satu jawaban peserta didik:



① Aku akan membuka usaha toko tas sekolah. lalu aku pergi ke pasar untuk observasi harga di pasar. Setelah sampai di pasar aku membeli 1 tas dengan harga 170.000,00. Jika aku menjual kembali tas tersebut dengan mendapatkan keuntungan 15%, maka aku akan menjual dengan harga 192.500,00.

Gambar 1.1 Penyelesaian Soal Persentase Keuntungan

Pada soal ini nilai skala idealnya adalah 15 dengan nilai maksimum 20 dan nilai minimum 10. Dengan 8 orang peserta didik mendapat nilai minimum yaitu 15, lalu 15 orang peserta didik mendapat nilai 5, dan 2 orang peserta didik mendapat nilai 0. Nilai rata-rata dari soal nomor satu adalah 7,8. Maka terdapat 17 orang yang nilainya di bawah rata-rata dan 8 orang yang nilainya di atas rata-rata. Karena 68% peserta didik yang mendapat nilai di bawah rata-rata dan 32% peserta didik yang mendapat nilai di atas rata-rata, maka kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam indikator kelancaran (*fluency*) perlu ditingkatkan.

Adapun soal nomor dua yaitu, sebagai berikut:

2. Ada tiga toko menjual jenis barang yang sama. Daftar harga barang dan diskon seperti pada tabel berikut!

Barang	Harga	Diskon		
		Toko A	Toko B	Toko C
Baju	Rp120.000,00	25%	20%	10%
Celana	Rp180.000,00	10%	15%	20%

Angga akan membeli sebuah baju dan celana di toko yang sama. Di toko manakah Angga akan tertarik untuk berbelanja? Lalu sertakan alasannya!

Soal kedua dengan indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu luwes (*flexibility*): Menyajikan suatu gagasan dengan berbagai cara yang berbeda. peserta didik diberikan soal tentang diskon pada suatu barang di tiga toko yang berbeda lalu diminta menyampaikan pendapatnya dalam memilih satu toko yang lebih murah dibandingkan toko yang lain. Namun jawaban peserta didik masih ada yang keliru dalam mengambil kesimpulan, dalam perhitungan mencari potongan harga sudah benar namun keliru pada saat menarik kesimpulan sehingga jawaban yang didapat tidak sempurna. Berikut *sampel* salah satu jawaban peserta didik:

2. 10

$$\begin{array}{l}
 120.000 \times 25\% = 30.000 - 120.000 = 90.000 \\
 120.000 \times 20\% = 24.000 - 120.000 = 96.000 \\
 120.000 \times 10\% = 12.000 - 120.000 = 108.000 \\
 \left. \begin{array}{l} \\ \\ \end{array} \right\} \text{Baju} \\
 \\
 180.000 \times 10\% = 18.000 - 180.000 = 162.000 \\
 180.000 \times 15\% = 27.000 - 180.000 = 153.000 \\
 180.000 \times 20\% = 36.000 - 180.000 = 144.000 \\
 \left. \begin{array}{l} \\ \\ \end{array} \right\} \text{Celana}
 \end{array}$$

Gambar 1.2 Penyelesaian Soal Diskon

Pada soal ini nilai skala idealnya adalah 20 dengan nilai maksimum 30 dan nilai minimum 10. Dengan 17 orang peserta didik mendapat nilai ideal yaitu 20, lalu 2 orang peserta didik mendapat nilai 25, dan 6 orang peserta didik mendapat nilai 10. Nilai rata-rata dari soal nomor dua adalah 18. Maka terdapat 6 orang yang nilainya di bawah rata-rata dan 19 orang yang nilainya di atas rata-rata. Karena 24% peserta didik yang mendapat nilai di bawah rata-rata dan 76% peserta didik yang mendapat nilai di atas rata-rata, maka kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam indikator luwes (*flexibility*) tetap perlu ditingkatkan agar peserta didik lebih memahami maksud permasalahan dari soal.

Adapun soal nomor tiga yaitu, sebagai berikut:

3. Ibu ingin membuat cupcake coklat. Tapi Ibu lupa membeli satu bahan lagi, yaitu coklat dengan ukuran 200 gram. Lalu, Ibu pergi kembali ke toko di pasar untuk membeli bahan yang kurang. Setelah sampai toko, ternyata ada 3 jenis merk coklat yang bagus. Coklat manakah yang harus aku pilih sesuai ukuran 200 gram?

Pilihan coklat:

COKLAT A	COKLAT B	COKLAT C
Pada kemasan tertulis	Pada kemasan tertulis	Pada kemasan tertulis
Bruto : 200 gram	Bruto : 210 gram	Bruto : 200 gram
Tara : 2%	Tara : 5%	Tara : 3%

Soal ketiga dengan indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu orisinal (*originality*): Menyajikan konsep yang cukup baru dalam menangani persoalan atau jawaban yang tidak biasa dalam merespons suatu pertanyaan. Peserta didik diberikan soal tentang berat suatu makanan (*Netto*). Namun jawaban peserta didik tidak memberikan jawaban dengan cara nya sendiri melainkan hanya menjawab dengan memilih salah satu jenis makanannya saja. Berikut *sampel* salah satu jawaban peserta didik:

3. Coklat C
0

Gambar 1.3 Penyelesaian Soal Netto

Pada soal ini nilai skala idealnya adalah 15 dengan nilai maksimum 20 dan nilai minimum 10. Dengan 1 orang peserta didik mendapat nilai ideal yaitu 15, lalu 21 orang peserta didik mendapat nilai 5, dan 3 orang peserta didik mendapat nilai 0. Nilai rata-rata dari soal nomor tiga adalah 4,8. Maka terdapat 24 orang yang nilainya di bawah rata-rata dan 1 orang yang nilainya di atas rata-rata. Karena 96% peserta didik yang mendapat nilai di bawah rata-rata dan 4% peserta didik yang mendapat nilai di atas rata-rata, maka kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam indikator orisinal (*originality*) sangat perlu ditingkatkan.

Adapun soal nomor tiga yaitu, sebagai berikut:

4. Rizki ingin membeli hadiah TV untuk Ibunya seharga Rp3.600.000,00 tapi ia hanya memiliki uang Rp2.000.000,00. Akhirnya Rizki menabungkan uangnya di bank. Setiap menabung di bank tersebut mendapat bunga 20% per tahun dan pajak 5 % dari bunga tersebut setiap bulan. Berapa lama Rizki harus menabung agar dapat membeli TV? Jelaskan jawabanmu!

Soal keempat dengan indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu memperinci (*elaboration*): Melengkapkan, mengorganisir, atau menguraikan sebuah ide untuk meningkatkan kualitas ide tersebut. Peserta didik diberikan soal tentang bunga dan pajak. Namun kebanyakan peserta didik tidak menjawab dan ada juga beberapa peserta didik yang menjawab benar namun kurang rinci. Berikut *sampel* salah satu jawaban peserta didik:

The image shows a handwritten solution for a math problem. It includes a circled number '10' next to the problem number '4'. The solution starts with a calculation: $\frac{1}{12} \times \frac{20}{100} \times 3.600.000,00 \Rightarrow 60.000 \times 5\%$. This is followed by a vertical calculation: $60.000 \times 5\% = 3.000,00$, $3.600 \times 20\% = 720.000$, and $\frac{7}{2} \times 720.000 = 2.520.000$. To the right, there is a subtraction: $\text{rekurangan} = 3.600.000$, $2.000.000$, $\underline{\hspace{1.5cm}}$, $1.600.000 : 28$, $\underline{\hspace{1.5cm}}$, 57.000 .

Gambar 1.4 Penyelesaian Soal Bunga dan Pajak

Pada soal ini nilai skala idealnya adalah 20 dengan nilai maksimum 30 dan nilai minimum 10. Dengan 14 orang peserta didik mendapat nilai 0, lalu 8 orang peserta didik mendapat nilai 20, dan 3 orang peserta didik mendapat nilai 10. Nilai rata-rata dari soal nomor empat adalah 7,6. Maka terdapat 17 orang yang nilainya di bawah rata-rata dan 8 orang yang nilainya di atas rata-rata. Karena 68% peserta didik yang mendapat nilai di bawah rata-rata dan 32% peserta didik yang mendapat nilai di atas rata-rata, maka kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam indikator memperinci (*elaboration*) perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diungkapkan oleh Andiyana dkk (2018: 246) bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP di Desa Ngamprah masih sangat rendah. Dengan melihat rata-rata persentase sebesar 51%. Adapun persentase pada indikator *fluency* sebesar 56,3%, pada indikator *flexibility* sebesar

87,5%, pada indikator *originality* sebesar 50%, serta 12,5% dan pada indikator *elaboration* sebesar 50%.

Menyikapi permasalahan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik perlu adanya model pembelajaran yang tepat. Dikarenakan model pembelajaran yang sering digunakan di SMPN 1 Jatinangor adalah model pembelajaran konvensional. Sanjaya (2006:259) menyatakan bahwa pada pembelajaran konvensional siswa ditempatkan sebagai obyek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Jadi, pada umumnya penyampaian pelajaran menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang telah lama digunakan.

Djamarah (2006) menyebut pembelajaran konvensional sebagai model pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Selain itu, dalam pembelajaran konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas, dan latihan. Isjoni dan Ismail (2008:158) berpendapat model pembelajaran konvensional atau disebut juga model ceramah adalah model yang digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar yang ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional, guru berperan sebagai pemindah informasi kepada peserta didik dan peserta didik sebagai pendengar yang bersifat pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, pemahaman peserta didik dibangun berdasarkan hafalan dan metode yang digunakan adalah ceramah. Dhari dalam Isjoni dan Ismail (2008:158-159) mengemukakan bahwa Metode ceramah adalah suatu cara penyajian bahan subjek dengan penuturan secara lisan yang sesuai untuk memberikan informasi kepada peserta didik mengenai bahan subjek yang baru dan memberikan penjelasan tentang suatu masalah yang dihadapi peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang berhubungan dengan masalah yang didapat yaitu model pembelajaran *Collaborative Creativity*. Menurut Prihatini

(2022: 4) model pembelajaran *Collaborative Creativity* merupakan model pembelajaran yang dapat membantu guru membantu peserta didik mengidentifikasi masalah, menggali ide kreatif, dan berkolaborasi secara kreatif.

Penelitian yang diungkapkan oleh Wandiyah (2019) bahwa model pembelajaran *collaborative creativity* (CC) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik terutama dalam pembelajaran fisika dengan berbasis SETS. Adapun penelitian lain yang diungkapkan oleh (Pratiwi & Astutik, 2018) menyatakan bahwa model pembelajaran *Collaborative Creativity* dapat dikatakan cukup berhasil untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran fisika berbantuan *Virtual Laboratory*, berikut ditunjukkan dengan nilai peserta didik yang dibawah 80 sebanyak 12 peserta didik dengan persentase 38,71% .

Keterkaitan antara variabel bebas dan variabel terikat yaitu, kemampuan berpikir kreatif dan *self-regulated learning* dengan model pembelajaran *Collaborative Creativity* adalah karena pembelajaran *Collaborative Creativity* membuat peserta didik lebih kreatif dengan menyampaikan ide-ide kreatif yang dimilikinya baik sendiri maupun dengan teman kelompoknya sehingga membentuk sikap mandiri atau *self-regulated learning*. Model Pembelajaran *Collaborative Creativity* dapat membantu guru membantu peserta didik mengidentifikasi masalah, menggali ide kreatif, dan berkolaborasi secara kreatif.

Berdasarkan hasil dari beberapa peneliti yang sudah membuktikan bahwa model pembelajaran *Collaborative Creativity* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik namun pada pengaplikasian model pembelajaran *Collaborative Creativity* belum diterapkan pada pembelajaran matematika, sehingga penulis tertarik menggunakan model tersebut untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan melihat sikap *self-regulated learning* peserta didik dalam pembelajaran matematika. Materi matematika yang dipakai yaitu Aritmatika Sosial. Tujuannya adalah untuk melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam menyelesaikan perhitungan segala bentuk keuangan dalam perdagangan maupun permasalahan keuangan dalam kehidupan sehari-hari dengan berbagai cara dan banyak bentuk penyelesaiannya.

Berdasarkan pemaparan tersebut, untuk dapat mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan *self-regulated learning* peserta didik yang memperoleh model pembelajaran *Collaborative Creativity* maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self-Regulated Learning* Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran *Collaborative Creativity*”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang memperoleh model pembelajaran *Collaborative Creativity*?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang memperoleh model pembelajaran konvensional?
3. Apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif antara peserta didik yang memperoleh model pembelajaran *Collaborative Creativity* lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh model pembelajaran konvensional?
4. Bagaimana sikap *Self-Regulated Learning* peserta didik setelah memperoleh model pembelajaran *Collaborative Creativity*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang memperoleh model pembelajaran *Collaborative Creativity*.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang memperoleh model pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif antara peserta didik yang memperoleh model pembelajaran *Collaborative Creativity* dengan peserta didik yang memperoleh model pembelajaran konvensional.

4. Untuk mengetahui sikap *Self-Regulated Learning* peserta didik setelah memperoleh model pembelajaran *Collaborative Creativity*.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat diantaranya, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bukti nyata berkenaan dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan *Self-Regulated Learning* peserta didik melalui model pembelajaran *Collaborative Creativity* pada materi aritmatika sosial.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Collaborative Creativity*.
- b. Bagi peserta didik, diharapkan memiliki kemampuan berpikir kreatif dan *Self-Regulated Learning* khususnya dalam pembelajaran matematika.
- c. Bagi pendidik, diharapkan dengan model pembelajaran *Collaborative Creativity* bisa menjadi referensi alternatif model pembelajaran bagi guru mata pelajaran matematika.

E. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMPN 1 Jatinangor, peneliti memberikan kesimpulan bahwa banyak peserta didik yang merasa kesulitan untuk menyelesaikan permasalahan dengan cara yang berbeda-beda dan kesulitan dalam menghitung karena tidak mengetahui rumus matematika nya. Ini karena mereka tidak dibiasakan untuk memecahkan permasalahan sendiri dan kurang memiliki pemahaman yang baik tentang konsep matematika. Ditambah lagi, ketika mereka mencoba memecahkan masalah yang berkaitan dengan konsep-konsep ini, seringkali mereka tidak menemukan solusi yang sangat efektif. Hal ini karena proses pembelajaran matematika menitikberatkan pada pengajaran kepada peserta

didik bagaimana memecahkan masalah sehari-hari dalam konsep-konsep tersebut. Sayangnya, jenis pengajaran ini tidak selalu menekankan penggunaan konsep matematika juga tidak menggambarkan masalah dengan cara yang membantu peserta didik memahaminya, dan tidak mengarahkan mereka ke solusi dalam penerapan kehidupan mereka. Akibatnya, peserta didik kesulitan menanggapi masalah secara kreatif dan inovatif.

Berdasarkan permasalahan yang didapat dari hasil studi pendahuluan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik perlu ditingkatkan, terdapat berbagai cara untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Collaborative Creativity*. Kegiatan pembelajaran yang memperoleh model pembelajaran *Collaborative Creativity* adalah ketika sekelompok peserta didik bekerja sama untuk mendiskusikan ide-ide untuk meningkatkan interaksi pendidikan mereka. Hal ini bisa terjadi antara peserta didik dengan peserta didik, atau antara peserta didik dengan guru. Ini membantu menghasilkan ide-ide baru. Model pembelajaran *Collaborative Creativity* menurut Prihatini (2022: 20-22) ada lima sintak yang harus dilakukan, yaitu:

1. Identifikasi Masalah (*Problem Identification*)

Di tahap ini, peserta didik diminta untuk membentuk kelompok lalu peserta didik mengidentifikasi masalah dengan mengamati ilustrasi yang diberikan oleh guru secara berkelompok.

2. Eksplorasi Ide (*Exploration of creativity ideas*)

Di tahap ini, peserta didik membuktikan dugaan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru lalu menyampaikan berbagai ide untuk memikirkan solusi dari permasalahan yang diberikan.

3. Kolaboratif Kreativitas (*Collaborative Creativity*)

Di tahap ini, guru memberikan LKPD yang berisi permasalahan yang sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif yang akan dicapai pada pertemuan tersebut lalu peserta didik memahami dan memberikan dugaan jawaban terhadap permasalahan yang disajikan pada LKPD. Peserta didik berdiskusi secara kolaboratif agar peserta didik dapat berinteraksi dan saling bertukar pikiran dengan peserta didik lainnya. Setiap anggota kelompok

menyumbangkan ide mereka, dan kemudian kelompok tersebut berdiskusi untuk menemukan ide yang paling optimal.

4. Elaborasi Ide-Ide Kreatif (*Elaboration Of Creativity Ideas*)

Di tahap ini, peserta didik menganalisis hasil diskusi dan menguji kebenaran jawaban dengan mencari sumber terpercaya terkait masalah yang didapat, lalu diminta untuk memilih salah satu peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi, kegiatan diskusi dilakukan dengan tanya jawab antar kelompok dan saling mengoreksi jawaban antar peserta didik dan menambahkan jika terjadi perbedaan hasil jawaban dari setiap kelompok. Di akhir kegiatan guru menjelaskan jawaban yang benar dari permasalahan di LKPD.

5. Evaluasi hasil pembelajaran dengan model *Collaborative Creativity* (*Evaluation of scientific creativity process and result*)

Tahap terakhir adalah guru memberikan *feedback* berupa soal penguasaan materi dengan memberikan tugas evaluasi yaitu soal-soal yang sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif yang akan dicapai pada pertemuan tersebut. Selain itu, guru meminta salah satu peserta didik atau lebih untuk menyampaikan kesimpulan.

Model pembelajaran *Collaborative Creativity* melatih peserta didik untuk dapat mengidentifikasi suatu permasalahan, mengeksplorasi ide dalam sebuah kelompok untuk mencari solusi dari suatu permasalahan, lalu mengkolaborasikan ide setiap anggota kelompoknya dan menyepakati ide bersama yang akan dipilih, setelah itu mulai menyelesaikan permasalahan dengan ide yang sudah dipilih, dan yang terakhir mengevaluasi hasil pembelajaran. Dikarenakan sangat berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif sehingga peneliti meneliti kemampuan berpikir kreatif melalui model pembelajaran *Collaborative Creativity*.

Kemampuan berpikir kreatif menurut Guilford dalam (Prihatini, 2022: 12) mengemukakan ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif yang diuraikan sebagai berikut:

1. Ciri-ciri kemampuan kelancaran (*fluency*):
 - a. Menghasilkan banyak ide dalam merespon permasalahan

- b. Menyajikan banyak solusi dalam merespon pertanyaan
 - c. Menyajikan banyak opsi atau rekomendasi untuk melaksanakan berbagai tindakan
 - d. Bekerja dengan kecepatan yang lebih tinggi dan menyelesaikan lebih banyak tugas daripada rekan-rekan sebaya.
2. Ciri-ciri kemampuan berpikir luwes (*flexibility*):
 - a. Menciptakan alternatif-alternatif ide solusi atau respon terhadap suatu pertanyaan
 - b. Mampu memandang suatu masalah dari beragam perspektif
 - c. Menyajikan suatu gagasan dengan berbagai cara yang berbeda
 - d. Menemukan faktor-faktor pemicu masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda-beda
 3. Ciri-ciri kemampuan orisinal (*originality*):
 - a. Menyajikan konsep yang cukup baru dalam menangani persoalan atau jawaban sendiri dalam merespons suatu pertanyaan.
 - b. Menciptakan perpaduan yang tidak biasa dari elemen-elemen atau komponen-komponen.
 4. Ciri-ciri kemampuan memperinci (*elaboration*):
 - a. Meningkatkan atau memperkaya ide seseorang.
 - b. Melengkapkan, mengorganisir, atau menguraikan sebuah ide untuk meningkatkan kualitas ide tersebut.

Berdasarkan indikator dan ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif yang diuraikan tersebut, maka yang digunakan peneliti dalam penelitian adalah:

1. Menyajikan banyak opsi atau rekomendasi untuk melaksanakan berbagai tindakan (*Kelancaran/fluency*)
2. Menyajikan suatu gagasan dengan berbagai cara yang berbeda (*keluwesan/flexibility*),
3. Menyajikan konsep yang cukup baru dalam menangani persoalan atau jawaban yang tidak biasa dalam merespons suatu pertanyaan (*orisinal/originality*),

4. Melengkapkan, mengorganisir, atau menguraikan sebuah ide untuk meningkatkan kualitas ide tersebut (*Memperinci/elaboration*).

Terdapat aspek lain yang akan diteliti yaitu *Self-Regulated Learning*. *Self-Regulated Learning* (SRL) merupakan ‘Belajar Mandiri’ artinya bertanggung jawab dan percaya diri dalam belajar sehingga tidak bergantung pada orang lain. Hal ini memungkinkan mereka untuk memecahkan masalah mereka sendiri (Lesmanawati dkk., 2020). Dalam penelitian ini, indikator *Self-Regulated Learning* yang dipakai yaitu menurut Yunita (2020: 595) diantaranya:

1. Mendiagnosa kebutuhan belajar
Di tahap ini, diharapkan apabila peserta didik tidak mengerti sesuatu, penting untuk meminta bimbingan dari pendidik atau rekan dan juga dapat mencoba beragam teknik pembelajaran yang sesuai.
2. Memilih strategi belajar
Di tahap ini, diharapkan peserta didik dapat menemukan teknik optimal untuk belajar sehingga dapat mengerti suatu hal dengan lancar.
3. Memonitor dan mengatur belajar
Di tahap ini, diharapkan peserta didik bisa mengatur diri sendiri supaya bisa memahami materi yang telah dipelajari dan menyusun jadwal belajar yang memungkinkan mereka membagi waktu dengan adil antara belajar dan bermain.
4. Menetapkan target atau tujuan belajar
Di tahap ini, diharapkan peserta didik termotivasi untuk menjadi pelajar yang lebih baik dan memiliki tujuan pembelajaran yang harus dicapai.
5. Mengevaluasi proses dan hasil belajar
Di tahap terakhir ini, diharapkan peserta didik dapat menilai proses belajar mengajar, untuk memastikan berjalan dengan lancar dan menemukan kesalahan agar dapat diperbaiki di kemudian hari.

Berdasarkan indikator tersebut peneliti berpendapat bahwa *self regulated learning* siswa merupakan proses atau aktifitas perilaku yang terarah pada diri sendiri yang mampu mengambil inisiatif sendiri untuk bertanggung jawab dan percaya diri dalam pembelajaran tanpa bantuan dari pihak lain didasarkan pada

motivasi sendiri sehingga individu dapat mengevaluasi kemampuan diri, memiliki tujuan pembelajaran, dan dapat mengatasi masalah.

Adapun keterkaitan antara model pembelajaran *Collaborative Creativity* dengan kemampuan berpikir kreatif dan *Self-Regulated Learning* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1.1 Keterkaitan antara Model Pembelajaran *Collaborative Creativity* dengan Aspek Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self-Regulated Learning*

No.	Tindakan (Model <i>Collaborative Creativity</i>)	Hasil Tindakan (Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif)	Hasil Tindakan (Indikator Kemampuan <i>Self-Regulated Learning</i>)
1.	<i>Problem Identification</i> Meliputi : a. Membentuk kelompok b. Mengidentifikasi masalah dengan mengamati ilustrasi yang diberikan oleh guru secara berkelompok	<i>Fluency (lancar)</i> Peserta didik diharapkan dapat dengan cepat menanggapi dan mengidentifikasi masalah dengan mengamati ilustrasi yang diberikan oleh guru lalu peserta didik muncul beberapa pertanyaan yang berbeda-beda mengenai ilustrasi yang diberikan guru.	Mendiagnosa kebutuhan belajar Pada tahap ini, penting bagi peserta didik untuk dapat mengidentifikasi kondisi yang membantu mereka belajar, mengetahui kapan harus meminta bantuan guru dan teman mereka untuk sesuatu yang tidak mereka pahami, dan mencoba berbagai metode pembelajaran untuk menemukan cara terbaik untuk belajar.
2.	<i>Exploration of creativity ideas</i> , Meliputi : peserta didik membuktikan dugaan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru lalu menyampaikan berbagai ide untuk memikirkan solusi dari permasalahan yang diberikan.	a. <i>Flexibility (luwes)</i> Peserta didik menyampaikan berbagai ide untuk memikirkan solusi dari masalah dalam ilustrasi yang diberikan guru.	Memilih strategi belajar Pada tahap ini, penting bagi peserta didik untuk belajar dengan cara yang efektif sehingga mereka dapat memahami apa yang mereka pelajari dengan mudah.
3.	<i>Collaborative Creativity</i>	a. <i>Originality (orisinal)</i> Peserta didik diharapkan	Memonitor dan mengatur belajar

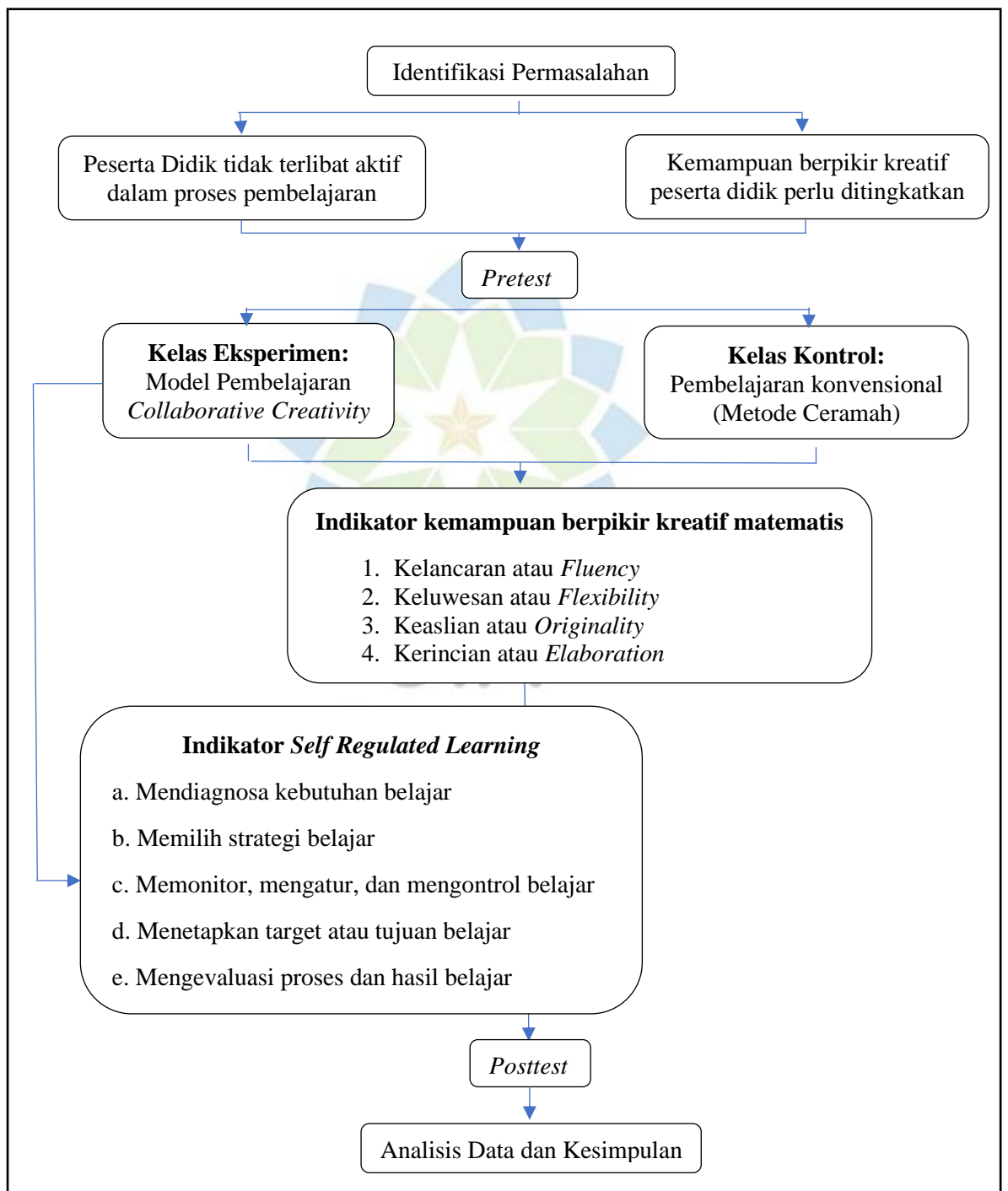
No.	Tindakan (Model <i>Collaborative Creativity</i>)	Hasil Tindakan (Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif)	Hasil Tindakan (Indikator Kemampuan <i>Self-Regulated Learning</i>)
	<p>Meliputi :</p> <p>a. Guru memberikan LKPD</p> <p>b. Peserta didik memahami dan memberikan dugaan jawaban terhadap permasalahan yang disajikan pada LKPD.</p> <p>c. Peserta didik berdiskusi secara kolaboratif</p> <p>d. Mengumpulkan ide kreatif</p> <p>e. Mendiskusikan dan menganalisis hasil ide kreatif yang sudah dikumpulkan. Setiap anggota kelompok menyumbangkan ide mereka, dan kemudian kelompok tersebut berdiskusi untuk menemukan ide yang paling optimal</p>	<p>menemukan cara-cara baru untuk memecahkan masalah dari hasil eksplorasi ide kreatif.</p> <p>b. Elaboration (memperinci) Peserta didik diharapkan dapat memecahkan masalah dengan memikirkan semua detailnya.</p>	<p>Pada tahap ini, penting bagi peserta didik untuk dapat mengendalikan diri agar dapat memahami materi yang dipelajarinya dan membuat jadwal belajar agar dapat membagi waktu dengan bijak.</p>
4.	<p>Elaboration of creativity ideas, Meliputi :</p> <p>a. Peserta didik menganalisis hasil diskusi dan menguji kebenaran jawaban dengan mencari sumber terpercaya terkait</p>	<p>Elaboration (memperinci) Peserta didik diharapkan dapat memecahkan masalah dengan rinci dengan mengikuti langkah-langkah yang sesuai dari hasil kolaborasi ide kreatif.</p>	<p>Menetapkan target atau tujuan belajar Pada tahap ini, diharapkan peserta didik mampu menentukan target yang ingin dicapai dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai agar termotivasi untuk terus meningkat.</p>

No.	Tindakan (Model <i>Collaborative Creativity</i>)	Hasil Tindakan (Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif)	Hasil Tindakan (Indikator Kemampuan <i>Self-Regulated Learning</i>)
	<p>masalah yang didapat</p> <p>b. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>c. Di akhir kegiatan guru menjelaskan jawaban yang benar dari permasalahan di LKPD lalu mempresentasikan hasil diskusi</p>		
5.	<p><i>Evaluation of scientific creativity process and result,</i> Meliputi :</p> <p>a. Guru memberikan <i>feedback</i> berupa soal penguasaan materi dengan meberikan tugas evaluasi.</p> <p>b. Guru meminta salah satu peserta didik atau lebih untuk menyampaikan kesimpulan.</p>	<p><i>Elaboration</i> (memperinci) Peserta didik diharapkan dapat menata hasil jawaban dari masalah yang sudah dipecahkan secara detail.</p>	<p>Mengevaluasi proses dan hasil belajar Pada tahap ini, Diharapkan peserta didik akan memeriksa kembali jawaban untuk memastikan bahwa tidak ada yang salah dan akan mendapatkan hasil yang maksimal dari hasil diskusi. Dan merencanakan perbaikan jika menemukan kesalahan.</p>

Penelitian ini menggunakan metode *quasy eksperiment design*, yaitu penelitian dilakukan pada dua kelompok yang berbeda. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran *Collaborative Creativity*. Kelompok pembanding diberikan model pembelajaran konvensional yaitu pendekatan saintifik. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa instrumen, instrumen tes kemampuan berpikir kreatif yang diberikan pada kelas eksperimen sebelum pembelajaran (*pretest*) dan sesudah pembelajaran (*posttest*) dan angket skala sikap.

Adapun kerangka pemikiran dalam penelitian ini digambarkan melalui bagan berikut ini:

Gambar 1.5 Kerangka Pemikiran Penelitian



F. Hipotesis

Hipotesis peneliti berdasarkan rumusan masalah, maka hipotesis penelitiannya yaitu:

1. Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif antara peserta didik yang memperoleh model pembelajaran *Collaborative Creativity* lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh model pembelajaran konvensional.

Adapun hipotesis statistiknya, sebagai berikut:

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$: Peningkatan kemampuan berpikir kreatif antara peserta didik yang memperoleh model pembelajaran *Collaborative Creativity* tidak lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh model pembelajaran konvensional.

$H_1: \mu_1 > \mu_2$: Peningkatan kemampuan berpikir kreatif antara peserta didik yang memperoleh model pembelajaran *Collaborative Creativity* lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh model pembelajaran konvensional.

Keterangan:

μ_1 = Rata-rata *N-Gain* peserta didik kelas eksperimen

μ_2 = Rata-rata *N-Gain* peserta didik kelas kontrol

G. Hasil Penelitian Yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang mengkaji mengenai *Collaborative Creativity*, kemampuan berpikir kreatif, *self-regulated learning* namun penelitian-penelitian tersebut memiliki karakteristiknya tersendiri yang membedakan antara penelitian satu dengan yang lainnya, diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wandiyah (2019) dengan judul penelitian Model Pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) Berbasis SETS Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Fisika. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *collaborative creativity* (CC) berbasis SETS yang terdiri dari tahapan identifikasi masalah, eskplorasi

ide kreatif, collaborative creativity(CC), elaborasi ide kreatif, dan evaluasi proses dan hasil dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa terutama dalam pembelajaran fisika.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi & Astutik (2018) dengan judul penelitian Model Pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) Berbantuan *Virtual Laboratory* pada Pembelajaran Fisika di SMA. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Collaborative Creativity* dapat dikatakan cukup berhasil dalam pembelajaran fisika berbantuan *Virtual Laboratory*, berikut ditunjukkan dengan nilai peserta didik yang dibawah 80 sebanyak 12 peserta didik dengan persentase 38,71%.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Prihatini (2022) dengan judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Getaran Harmonis Sederhana. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas X IPA MAN 1 Kuningan pada mata pelajaran fisika mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC), berikut ditunjukkan dari nilai *N-Gain* sebesar 0,73 dengan interpretasi tinggi.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Fineldi (2020) dengan judul penelitian Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Ditinjau dari *Self Regulated Learning* Siswa SMP Negeri 1 Kampar. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dengan kategori *self regulated learning* yang tinggi memiliki kemampuan berfikir kreatif tinggi. Dimana siswa mampu terkait memikirkan lebih dari satu jawaban, mencari alternatif jawaban yang berbeda-beda dan memikirkan cara yang tak lazim. Akan tetapi terdapat kekurangan terkait merincikan detail-detail dari suatu gagasan, objek atau situasi menjadi lebih menarik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan tersebut, penelitian mengenai peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan *Self-Regulated Learning* peserta didik melalui model pembelajaran *Collaborative Creativity* ini tergolong masih baru untuk diteliti terutama pada mata pelajaran matematika.