

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kualitas guru dituntut untuk selalu kreatif dan inovatif dalam menyusun kegiatan pembelajaran. Mulai dari metode dan bahan ajar yang digunakan maupun alat pengukuran hasil belajar. Tujuan dari guru yang kreatif dan inovatif adalah guru yang diharapkan mampu membuat kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan menyesuaikan peserta didik yang diajarkannya. Salah satu hal yang berpengaruh dalam pencapaian kompetensi mengajar adalah pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang hasilnya sesuai dengan tujuan pembelajaran¹.

Pada faktanya pentingnya kemampuan berpikir kreatif tidak sesuai dengan berpikir kreatif ditunjukkan pada indeks kreativitas Indonesia menempati peringkat 115 dari 139 negara dalam penilaian *The Global Creativity Index (GCI)* tahun 2015.² Hal ini didukung oleh hasil studi *Programme for International Student Assessment (PISA)* dan *Trends in Mathematics and Science Study (TIMSS)*. PISA mengkaji kemampuan literasi matematis siswa di seluruh dunia meliputi kemampuan menulis dan membaca. Dari penelitian Wang dkk, sebagaimana dikutip oleh Agustina mengenai hubungan antara berpikir kreatif dengan

¹Siswono, T. Y. (2006). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajaran Masalah*. *Jurnal Matematika dan Sains*, 10(1), 1-9.

²Florida, R., C. Mellander, & K. King. (2015). *The Global Creativity Index 2015*. Toronto: Martin Prosperity Institute. <http://martinprosperity.org/media/Global-CreativityIndex-2015.pdf>

kemampuan membaca dan menulis menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kemampuan berpikir kreatif dengan menulis dan membaca³. Hasil PISA 2018 menunjukkan literasi matematika Indonesia menempati urutan 72 dari 78 negara⁴. Adapun pendapat dari Yuliani yang mengutarakan bahwa TIMSS merupakan studi yang menguji kemampuan berpikir tingkat tinggi, karena soal yang disajikan pada TIMSS bersifat kontekstual sehingga menuntut siswa untuk berpikir kreatif⁵. Hasil TIMSS tahun 2015 diketahui bahwa Indonesia menempati urutan 44 dari 49 negara dengan perolehan nilai 397 yang masih tertinggal dibawah skor rerata internasionalnya yaitu sebesar 500⁶. Hasil GCI, PISA, dan TIMSS menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di Indonesia masih rendah.

Keterkaitan antara desain tugas dengan kemampuan berpikir kreatif sangat erat, karena banyak aspek matematika yang mendorong dan mendukung pengembangan pemikiran kreatif. Tugas-tugas yang diberikan pada peserta didik yang bersifat penghadapan peserta didik dalam masalah dan pemecahannya digunakan untuk mengidentifikasi individu-individu yang kreatif.

³ Agustina, V., Masrukan, M., & Walid, W. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau dari Self-Regulated Learning pada Model Pembelajaran CPS Berbantuan Soal Open-Ended. Range: Jurnal Pendidikan Matematika, 4 (2), 225– 239. <https://doi.org/10.32938/jpm.v4i2.3644>

⁴ OECD. (2019). PISA 2018 Assessment and Analytical Framework. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/b25efab8-en>

⁵ Yuliani, I., Kanzunudin, M., Ratri Rahayu, dan, & Artikel, I. (2018). Penerapan Model Creative Problem Solving Berbantuan Media Bongkar Pasang Untuk Peningkatan Berpikir Kreatif Matematika. Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 1(1). <https://doi.org/10.24176/anargya.v1i1.2283>

⁶ Hadi, S., & Novaliyosi. (2019). TIMSS Indonesia (Trends In International Mathematics and Science Study). Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers

Adapun kaitan antara desain tugas dengan kemampuan berpikir kreatif adalah desain tugas matematika yang dirancang secara tepat dan kemampuan berpikir kreatif terletak pada cara desain tugas tersebut mendorong siswa untuk berpikir diluar kebiasaan dan mengembangkan solusi inovatif. Menurut ICMI (2013) menekankan pentingnya seleksi, modifikasi, desain, pemilahan, observasi, dan evaluasi tugas. Desain tugas yang dirancang dengan baik dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dengan menghadapi tantangan yang memerlukan pemecahan masalah yang tidak biasa dan berpikir *out-of-the-box*. Dengan memodifikasi dan menyempurnakan tugas dari desain tugas yang dibuat oleh guru seperti yang disarankan oleh (Li dan Schoenfeld, 2019), guru dapat menciptakan peluang bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai pendekatan dan strategi. Ini melatih kemampuan berpikir kreatif karena siswa tidak hanya mengandalkan satu metode atau jawaban yang sudah ada⁷. Proses memilih dan menyesuaikan desain tugas yang tepat, seperti yang disarankan oleh Bakken & Andersson-Bakken (2021), melibatkan guru dalam merancang kegiatan yang merangsang pemikiran inovatif. Ketika siswa dihadapkan pada tugas-tugas yang membutuhkan solusi kreatif, mereka belajar untuk berpikir fleksibel dan mengembangkan ide-ide baru⁸. Upaya untuk mengurangi ketergantungan pada buku teks sebagai satu-satunya sumber seperti yang disebutkan oleh ICMI dan disarankan oleh berbagai penelitian

⁷ Li, Y., & Schoenfeld, AH (2019). Mempermasalahkan pengajaran dan pembelajaran matematika sebagai “yang diberikan” dalam pendidikan STEM. *Jurnal Internasional Pendidikan STEM*, 6(1), 1–13.

<https://doi.org/10.1186/s40594-019-0197-9>

⁸ Bakken, J., & Andersson-Bakken, E. (2021). Tugas buku teks sebagai genre. *Jurnal Studi Kurikulum*, 53(6), 729–748.

<https://doi.org/10.1080/00220272.2021.1929499>

dapat membuka ruang bagi eksplorasi lebih lanjut. Guru yang berani bereksperimen dengan tugas-tugas yang berbeda dan bervariasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kreatif. Dengan observasi dan evaluasi tugas yang teliti, guru dapat mengidentifikasi dan mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa. Evaluasi tidak hanya berfokus pada jawaban yang benar, tetapi juga pada proses berpikir dan inovasi yang digunakan siswa untuk mencapai solusi. Secara keseluruhan, ketika guru berlatih dalam memilih, memodifikasi, dan menggunakan tugas-tugas yang sesuai, mereka menciptakan lingkungan yang mendorong dan menstimulasi kemampuan berpikir kreatif siswa

Desain tugas berperan sebagai tujuan pedagogik yang merupakan inti dari matematika pendidikan. Desain tugas menghasilkan aktivitas yang memungkinkan kesempatan untuk menemukan konsep matematika, ide, strategi, dan juga untuk menggunakan dan mengembangkan pemikiran matematis dan cara penyelidikan. Pengajaran meliputi pemilihan, modifikasi, desain, pengurutan, instalasi, observasi dan evaluasi tugas. Pekerjaan ini sering dilakukan dengan menggunakan buku teks dan sumber lain yang dirancang oleh pihak luar.

Desain tugas merupakan tugas yang dirancang dan dipersiapkan oleh guru dengan memperhatikan urutan tugas, nasihat tentang pilihan yang efektif, nasihat pedagogis rinci tentang cara kerja, verbal intervensi, kemungkinan kesalahpahaman dan kemungkinan perluasan. Ada ketentuan pertanyaan, atau dunia mikro, atau fisikmateri, tanpa objek tertulis untuk menggambarkan 'tugas lengkap', melainkan

serangkaian hal yang mungkin dikatakan guru, mungkin didukung oleh beberapa petunjuk tertulis⁹.

Adapun kaitan antara desain tugas, tujuan pedagogis, dan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika adalah dengan menyesuaikan tugas dan tujuan pembelajaran dimana tugas harus dirancang untuk mendukung tujuan spesifik pembelajaran matematika, seperti memahami konsep dasar, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, atau meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Ketika tugas sesuai dengan tujuan pembelajaran, siswa lebih terfokus dan termotivasi untuk terlibat dalam aktivitas yang mendukung pencapaian tujuan tersebut.

Kaitan antara desain tugas, tujuan pedagogis, dan aktivitas siswa menurut teori Dewan Internasional Pengajaran Matematika (ICMI, 2013) serta penelitian terkait dengan kemampuan berpikir kreatif yakni menurut ICMI (2013) menyarankan bahwa pengajaran yang efektif mencakup pemilihan dan modifikasi tugas yang tepat. Tujuan pedagogis yang dirancang dengan baik oleh guru harus mencakup pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. ICMI (2013) menekankan pentingnya evaluasi tugas yang membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Menurut Bakken & Andersson-Bakken (2021), mereformasi tugas dalam buku teks untuk mencerminkan tujuan pedagogis yang mendorong kreativitas sangat penting. Dengan demikian, tugas-tugas dalam buku teks harus diubah untuk tidak hanya fokus pada pemahaman konsep dasar

⁹Claire Margolinas. 2013. *Desain Tugas dalam Pendidikan Matematika*. Prosiding Studi ICMI. Hal, 13-14.

tetapi juga pada aplikasi kreatif dari konsep-konsep tersebut. Selain itu aktivitas siswa yang dirancang untuk melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran akan lebih efektif dalam mendorong pemikiran kreatif¹⁰.

Sehubungan dengan ini pendidikan hendaknya tidak mengesampingkan pengembangan kreativitas siswa agar kelak dapat memenuhi berbagai kebutuhannya baik secara pribadi, masyarakat ataupun negara. Mengingat bahwa kreatifitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh semua orang¹¹. Karena kemampuan berpikir kreatif matematis siswa tidak dapat berkembang dengan baik apabila dalam proses kegiatan belajar mengajar, metode pembelajaran yang digunakan di sekolah masih berpusat pada guru yang tidak melibatkan siswa secara aktif dalam pembentukan konsep¹². Berpikir kreatif matematis dapat bermanfaat untuk melatih kemampuan berpikir divergen pada matematika. Oleh karena itu, untuk mewujudkannya diperlukan desain tugas matematis yang tepat dan efektif.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu ciri kognitif dari kreativitas. Kemampuan berpikir kreatif membantu peserta didik menciptakan ide-ide baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan dari sudut pandang yang berbeda¹³.

¹⁰ Ibid, hal 13.

¹¹ Utami Munandar. (1999). *Pengembangan Kreativitas anak berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta). Hal, 12

¹² Sumarmo, U. (2005). *Pengembangan Berpikir Matematis Tingkat Tinggi Siswa SLTP dan SMU serta Mahasiswa Strata Satu melalui Berbagai Pendekatan Pembelajaran*. Lemlit UPI: Laporan Penelitian.

¹³ Suryadi, D., & Herman, T. (2008). *Eksplorasi Matematika Pembelajaran Pemecahan Masalah*. Jakarta: Karya Duta Wahana.

Indikator berpikir kreatif dalam penelitian ini yaitu (1) Kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan menghasilkan banyak ide, dimana dalam menjawab soal sama-sama memberikan cara penyelesaian yang berbeda tetapi memunculkan substansi yang sama dalam menjawab serta lancar dalam mengemukakan gagasan. (2) Keluwesan (*flexibility*) adalah kemampuan menghasilkan ide-ide yang bervariasi. (3) Orisinal atau Keaslian (*originality*) adalah kemampuan menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada. (4) Elaborasi (*elaboration*) adalah kemampuan mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dihasilkan ide yang rinci dan detail. Hal ini bahwa berpikir kreatif memiliki beberapa indikator untuk menghasilkan ide yang baru. Kreativitas seseorang ditunjukkan dalam berbagai hal, seperti kebiasaan berpikir, sikap, pembawaan atau kepribadian, atau kecakapan dalam memecahkan masalah.¹⁴

Al-Qur'an juga memberikan petunjuk tentang pentingnya pengembangan berpikir kreatif untuk bisa menggali apa-apa yang terkandung dalam al-Qur'an dibutuhkan cara pikir yang jernih, sebagaimana yang tertuang dalam firman Allah SWT, yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Terjemahannya: “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia

¹⁴Acep Yonny dan Sri Rahayu Yunus, 2011. *Begini Cara Menjadi Guru Inspiratif & Disenangi Siswa*. Yogyakarta: PT. Pustaka Widyatama

apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka berpikir.” (Surat an-Nahl, Ayat: 44).

Mempelajari al-Qur'an adalah kewajiban, terlebih keterkaitan antara al-Qur'an dengan Ilmu Pengetahuan. Persoalan ini sangat penting, terutama pada masa-masa sekarang ini, dimana perkembangan ilmu pengetahuan sangat pesat dan meliputi seluruh aspek kehidupan. Untuk menggapai pengetahuan tersebut tentunya harus dicapai dengan sebuah ikhtiar pikiran. Berpikir ini tentunya adalah hal wajib bagi seluruh umat Islam, karena ini merupakan usaha untuk lebih memuliakan manusia. Manusia adalah hewan yang berfikir, seperti itu terang Aristoteles jauh sebelum agama Islam terlahir. Tapi Nabi Muhammad SAW menyempurnakan manusia itu bukan hanya dengan berpikir saja, tetapi bagaimana dengan berpikir itu bisa menjadikan manusia menjadi lebih berakhlak¹⁵.

Penelitian oleh Syamsu Alam, dkk (2023) dengan judul Proses Berpikir Kreatif Guru Dalam Mendesain Tugas Matematik. Tujuan penelitian ini untuk mengungkap proses berpikir kreatif guru dalam mendesain tugas matematika. Partisipan dalam penelitian ini adalah subjek guru sekolah dasar yang ada di kabupaten pangkep sulawesi selatan berdasarkan jabatan fungsional Guru (berfokus pada guru madya). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode pengumpulan data menggunakan wawancara berbasis tugas. Dari hasil yang diperoleh, kami menemukan proses berpikir subjek mengikuti urutan tahap sintesis ide, membangun ide, merencanakan penerapan ide, dan penerapan ide¹⁶.

¹⁵ Syarifan Nurjan, *Pengembangan Berpikir Kreatif AL-ASASIYYA: Journal Basic Of Education*, Vol.03, No.01, Juli-Desember 2018 113 p-ISSN: 2654-6329 e-ISSN: 2548-9992

¹⁶ Alam, S., Taufiq, T., & Ramadhani, W. P. (2023). PrOses Berpikir Kreatif Guru Dalam Mendesain Tugas Matematik. *Jurnal Pendidikan Matematika Unpatti*, 4(2), 70-75.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh Tatag Yuli Eko Siswono (2006) yang berjudul “Desain Tugas untuk Mengidentifikasi kemampuan berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dalam matematika diperlukan suatu tugas (instrumen) yang dapat benar-benar mengidentifikasi kemampuan tersebut. Tugas tersebut harus sesuai dengan tujuan atau sasaran yang akan diukur, dan memenuhi validitas dan reliabilitas sebagai suatu alat penilaian. Penelitian deskriptif-kualitatif dilakukan untuk mengetahui bahwa tugas yang dirancang telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas. Analisis rasional dilakukan secara deskriptif dari data tertulis yang dibuat oleh validator (peneliti, dosen dan guru) dan dari wawancara kepada satu orang siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Sidoarjo dan dua orang siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Sidoarjo. Hasilnya diperoleh sebuah prototipe tugas yang memenuhi syarat sebagai suatu alat untuk mengidentifikasi kemampuan berpikir kreatif siswa serta beberapa temuan lain¹⁷.

Penelitian oleh Tatag Yuli Eko Siswono (2004) yang berjudul “Merancang Tugas Untuk Mendorong Berpikir Kreatif Siswa Dalam Belajar Matematika”. Fokus dan perhatian pada upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam matematika jarang atau tidak pernah dikembangkan. Kekurangan dalam memperhatikan kemampuan berpikir kreatif tidak sepenuhnya karena ketidakpedulian atau ketidakmauan guru, tetapi karena referensi strategi pembelajaran maupun tugas-tugas yang mendorong kemampuan itu belum

¹⁷ Siswono, T. Y. E. (2006). Desain tugas untuk mengidentifikasi kemampuan berpikir kreatif siswa dalam matematika. *Pancaran Pendidikan*, 19(63), 495-509.

diketahui. Untuk itu pada makalah ini akan dijelaskan bagaimana merancang tugas (masalah-masalah) yang mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa dalam matematika. Tugas yang dirancang menekankan pada pemecahan dan pengajuan masalah¹⁸.

Kekurangan penelitian sebelumnya yakni meskipun dengan menggunakan tugas-tugas itu kemampuan berpikir kreatif siswa sudah dapat terungkap, tetapi tampaknya masih belum menggali secara maksimal potensi kreatif siswa. Siswa cenderung menggunakan rumus untuk mendapatkan ukuran luas bangun datar yang lain. Siswa membuat bangun datar sebarang tanpa nama baku seperti belah ketupat, trapesium atau layang-layang. Selain itu spek bahasa merupakan masalah yang rumit. Tidak semua siswa dapat dengan mudah menangkap susunan kalimat yang dibuat, sedang validator memberi pertimbangan sesuai dengan persepsi masing-masing sehingga sulit mencari kesepakatan.

Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang cenderung rendah salah satunya dipengaruhi oleh faktor proses pembelajaran (Arifah & Asikin, 2018). Pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru saja, sehingga siswa cenderung pasif dan hanya berperan sebagai pendengar. Kegiatan pembelajaran tersebut cenderung tidak dapat meningkatkan kemampuan siswa, hal ini akan mendorong siswa untuk semakin tergantung pada guru. Upaya guna memperbaiki

¹⁸ Siswono, T. Y. E. (2004). Merancang Tugas Untuk Mendorong Berpikir Kreatif Siswa Dalam Belajar Matematika. *Konferensi Himpunan Matematika Indonesia, Bali*, 23-27.

proses pembelajaran tersebut dapat dilakukan melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat¹⁹.

Dalam konteks pembelajaran matematika, desain tugas berperan penting dalam mencapai tujuan pedagogis dan mendorong aktivitas siswa. Dengan mendesain tugas yang selaras dengan tujuan pedagogis, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan efektif. Adapun beberapa indikator penelitian sebelumnya tidak membahas tentang elaborasi berpikir kreatif sedangkan elaborasi berpikir kreatif sangat penting karena merupakan kemampuan mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dihasilkan ide yang rinci dan detail. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif untuk menghasilkan ide yang baru karena kreativitas seseorang ditunjukkan dalam berbagai hal, seperti kebiasaan berpikir, sikap, pembawaan, kepribadian, atau kecakapan dalam memecahkan masalah.

Desain tugas adalah keterampilan penting sehingga guru matematika perlu mengembangkan, misalnya, menganalisis tingkat kesulitan pertanyaan, merepresentasikan situasi nyata ke masalah matematika, dan mengembangkan masalah kontekstual matematika menegaskan bahwa merancang tugas matematika adalah salah satu cara untuk berkembang keterampilan mengajar²⁰. Namun, merancang atau memodifikasi tugas merupakan kendala bagi sebagian guru dalam belajar. Pengetahuan dan pengalaman konten guru yang tidak memadai di

¹⁹ Arifah, N., & Asikin, M. (2018). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dalam Setting Pembelajaran Creative Problem Solving dengan Pendekatan Open-Ended (Sebuah Kajian Teoritik). Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan.

²⁰ Lee, K. H. (2017). Convergent and divergent thinking in task modification: A case of Korean prospective mathematics teachers' exploration. *ZDM - Mathematics Education*, 49(7), 995–1008. <https://doi.org/10.1007/s11858-017-0889-x>

merancang penugasan atau memodifikasi penugasan akan berdampak perkembangan siswa jika tugas hanya fokus pada buku matematika siswa²¹.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 5 Kairatu, pada saat pembelajaran matematika siswa kelas VIII mengalami berbagai masalah dalam berpikir kreatif. Diantaranya pada saat siswa dihadapkan pada tugas yang dibuat oleh guru siswa cenderung menunggu bantuan, kurang percaya diri dan tidak berinisiatif untuk mencoba menyelesaikan masalah sendiri. Siswa juga cenderung kurang memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi awal yang peneliti lakukan dengan membagikan 3 butir soal berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif, hasil tes kemampuan awal siswa pada kelas uji coba yakni tidak terdapat siswa dengan kategori sangat baik, sedangkan pada kategori baik yakni sebanyak 1 (8,3 %), kategori cukup yakni 10 (83,4 %) dan kurang yakni 1 (8,3%). Selain itu pada saat proses pembelajaran siswa kurang kreatif, nampak dari sangat jarang mereka mengajukan pertanyaan setelah penyampaian materi, jika diberi pertanyaan jarang ada siswa yang mau menjawab, walaupun ada yang menjawab, jawaban yang dilontarkan seringkali kurang didasari berpikir kreatif yakni berpikir lancar, luwes dan orisinal. Siswa tidak bisa atau bisa dibilang asal jawab tanpa dipikir terlebih dahulu siswa juga masih kurang maksimal dalam menarik kesimpulan, menyusun bukti dan memberikan alasan atas jawaban pada tugas mereka.

²¹ Breen, S., & O'Shea, A. (2021). Mathematical thinking and task design. *Irish Mathematical Society Bulletin*, 66, 39–49.
<https://doi.org/10.33232/bims.0066>. 39.49

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan sehingga membuat peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Desain tugas matematis dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah didalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kairatu pada kelas uji coba dan kelas implementasi?
2. Bagaimana pengembangan desain tugas matematis dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kairatu?
3. Bagaimana perbandingan desain tugas guru dan desain tugas peneliti dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kairatu?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kairatu pada kelas uji coba dan kelas implementasi
2. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan desain tugas matematis dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kairatu.
3. Untuk mengetahui perbandingan desain tugas guru dan desain tugas peneliti dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kairatu.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai kontribusi dan sumbangan ilmiah untuk memperkaya ilmu pengetahuan, serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Membantu siswa membiasakan diri supaya memiliki kemandirian belajar yakni meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang tinggi sehingga tidak bergantung pada guru.

b. Bagi Guru

1) Sebagai alternatif teknik mengajar sehingga kegiatan pembelajaran matematika lebih bervariasi.

2) Sebagai penambah wawasan bagi guru dalam upaya peningkatan potensi siswa.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi lembaga pendidikan dalam rangka perbaikan pembelajaran matematika dan peningkatan mutu sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi untuk melakukan penelitian serupa terutama dalam desain tugas matematis yang meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

E. Definisi Operasional

1. Desain Tugas Matematis

Desain tugas matematis adalah serangkaian kegiatan yang dirancang peneliti untuk mendemonstrasikan matematika secara interaktif dengan siswa sehingga menimbulkan perubahan pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik ke arah yang dikehendaki.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan Berpikir kreatif merupakan salah satu ciri kognitif dari kreativitas dan merupakan suatu proses berpikir untuk melihat sesuatu dari sudut pandang baru, membentuk kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang sudah dikuasai sebelumnya dan mampu menciptakan ide-ide baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan dari sudut pandang yang berbeda.

