

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kemampuan berpikir kreatif Matematika

Berpikir merupakan kegiatan mental yang dialami oleh seseorang apabila orang tersebut dihadapkan pada masalah atau situasi yang mengharuskan ada pemecahannya. Berpikir merupakan kegiatan mental juga dipaparkan oleh Ruggiero (dalam Siswono 2018:26) yang mengatakan bahwa “Berpikir merupakan suatu kegiatan mental untuk membantu memformulasikan atau memecahkan suatu masalah, membuat suatu keputusan, atau memenuhi hasrat keingintahuan (*fulfill a desire to understand*).”

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukan yang diterima dari luar diri individu. Kreativitas yang dimiliki manusia, lahir bersama lahirnya manusia tersebut. Sejak lahir individu sudah memperlihatkan kecenderungan mengaktualisasikan dirinya.

Dalam kehidupan ini kreativitas sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Harus diakui bahwa memang sulit untuk menentukan satu definisi yang operasional dari kreativitas, karena kreativitas merupakan konsep yang majemuk dan multidimensional sehingga banyak para ahli mengemukakan tentang definisi dari kreativitas. Perbedaan definisi kreativitas yang dikemukakan para ahli merupakan definisi yang saling melengkapi. Sedangkan untuk keterampilan, merupakan derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efisien dan efektif. Keterampilan seseorang yang tergambarkan dalam kemampuannya

menyelesaikan tugas gerak tertentu akan terlihat mutunya dari seberapa jauh orang tersebut mampu memainkan tugas yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu, semakin tinggi keberhasilan dalam melaksanakan tugas gerakan tersebut maka semakin baik keterampilan orang tersebut. Menurut Semiawan (2009: 44) kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Menurut Munandar (2009: 12), mengemukakan bahwa kreativitas adalah:

Hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Beberapa uraian diatas dapat dikemukakan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Beberapa teknik untuk memacu timbulnya kreativitas menurut Nursito (1999: 34) :

1. Aktif membaca
2. Gemar melakukan telaah
3. Giat berapresiasif
4. Mencintai nilai seni
5. Respektif terhadap perkembangan
6. Menghasilkan sejumlah karya
7. Dapat memberikan contoh dari hal-hal yang dibutuhkan orang lain.

Sebenarnya ketika kita membahas tentang kreatifitas akan ada banyak pengertian dan pandangan yang muncul sebagaimana pandangan berpikir kreatif menurut beberapa ahli sebagai berikut :

- a. The (dalam Siswono 2018:25) memberikan batasan bahwa “Berpikir kreatif merupakan suatu rangkaian tindakan yang dilakukan orang dengan menggunakan akal budinya untuk menciptakan buah pikiran baru dari kumpulan ingatan yang berisi berbagai ide, keterangan, konsep, pengalaman, dan pengetahuan.”
- b. Pehkonen (dalam Siswono 2018:31) memandang bahwa “Berpikir kreatif sebagai suatu kombinasi dari berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan pada intuisi tetapi masih dalam kesadaran”. Pehkonen (1997:64) menyatakan bahwa “ Pemecahan masalah memiliki manfaat yaitu mengembangkan ketrampilan kognitif, mendorong kreativitas, pemecahan masalah merupakan bagian dari proses aplikasi Matematika dan, memotivasi siswa untuk belajar Matematika.”
- c. Weisberg (dalam Siswono 2018:26) mengartikan “Berpikir kreatif mengacu pada proses-proses untuk menghasilkan suatu produk kreatif yang merupakan karya baru (inovatif) yang diperoleh dari suatu aktivitas atau kegiatan yang terarah sebagai tujuan.”
- d. Anonim (dalam Siswono 2018:26) memandang “Berpikir kreatif sebagai suatu proses yang digunakan ketika seorang individu mendatangkan atau memunculkan suatu ide baru.”

Berdasarkan uraian dari pandangan para ahli yaitu The, Pehkohnen, Weisberg, dan Anonim peneliti dapat menyimpulkan bahwa berpikir kreatif merupakan kegiatan mental yang mendatangkan ide baru yang bersifat inovatif,

sedangkan kemampuan berpikir kreatif merupakan keahlian dalam memproses kegiatan mental dalam mendatangkan ide baru.

Salah satu yang menjadi dasar dalam menilai kekreativitasan yaitu dengan menggunakan indikator penilain, dimana indikator penilaian merupakan pedoman untuk memberikan penilaian.

Sebagaimana dirumuskan oleh Mann (dalam Siswono 2018:122) yang terdiri dari 6 kemampuan yaitu :

1. *Ability to formulate mathematical hypotheses corcerning cause and effect in mathematical situations.*
2. *Ability to determine patters in mathematical situations.*
3. *Ability to break from establised mind sets to obtain solutions in a mathematical situation.*
4. *Ability to consider and evaluate unusual mathematical ideas, to think through the possible consequenses for a mathematical situation.*
5. *Ability to sense what is missing from a given mathematical situation and to ask questins that will enable one to fill in the missing mathematical information.*
6. *Ability to split general mathematical problems into specific sub-problems.*

Indikator berpikir kreatif pada penelitian model pembelajaran pengajuan dan pemecahan masalah (JUCAMA) terhadap kemampuan berpikir kreatif Matematika sebagai berikut :

1. Kemampuan untuk merumuskan hipotesis Matematika penyebab dan efek dalam situasi Matematika. Yaitu respon siswa terhadap suatu masalah bagaimana mereka dapat menentukan apa saja yang ada di dalam soal cerita.

2. Kemampuan untuk menentukan rintik dalam situasi Matematika. Yaitu respon siswa terhadap suatu masalah bagaimana mereka mampu menentukan apa saja yang ditanyakan dalam sebuah soal.
3. Kemampuan untuk melepaskan diri dari pikiran yang sudah mapan untuk mendapatkan solusi dalam situasi Matematika. Yaitu respon siswa terhadap suatu masalah, bagaimana mereka mampu menentukan faktorisasi dari soal dengan caranya sendiri.
4. Kemampuan untuk mempertimbangkan dan mengevaluasi ide-ide Matematika yang tidak biasa, tapi memikirkan kemungkinan konsekuensi untuk situasi Matematika. Yaitu respon siswa terhadap suatu masalah, bagaimana mereka menyelesaikan perhitungan hasil evaluasi.
5. Kemampuan untuk merasakan apa yang hilang dari situasi Matematika memberikan dan mengajukan pertanyaan yang memungkinkan seseorang untuk mengisi informasi Matematika yang hilang. Yaitu respon siswa terhadap suatu masalah, bagaimana mereka mampu mengaplikasikan perhitungan ke dalam penyelesaian soal.
6. Kemampuan untuk membagi masalah Matematika umum kedalam sub masalah khusus. Yaitu respon siswa terhadap suatu masalah, bagaimana mereka mampu menyimpulkan hasil perhitungan.

#### **B. Model Pengajuan dan Pemecahan Masalah (JUCAMA)**

Model pembelajaran merupakan pola atau gambaran dari suatu pembelajaran. Model disebut juga strategi. Strategi menurut Kemp (Rusman

2018:132) merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Model pembelajaran memiliki makna pola atau gambaran dalam pembelajaran. Bell (dalam Siswono 2018:77) menjelaskan *“a teaching/learning model is a generalized instructional process which may be used for many different topics in a variety subjects”* Kutipan tersebut memiliki arti bahwa suatu model pembelajaran adalah suatu perumusan proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk topik-topik berbeda dalam bermacam-macam pokok bahasan.

Model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori psikologis, sosiologis, analisis system, atau teori-teori lain yang mendukung. Joyce dan Well (dalam Rusman 2018:133) mengatakan bahwa *“Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.”* Joice dan Well (dalam Siswono 2018:78) mengemukakan lima unsur penting yang menggambarkan suatu model pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Sintaks, yakni suatu urutan pembelajaran yang biasa juga disebut fase
- 2) Sistem sosial yaitu peran peserta didik dan guru serta norma yang diperlukan
- 3) Prinsip reaksi yaitu memberikan gambaran pada guru tentang cara memandang dan merspons apa yang dilakukan peserta didik

- 4) Sistem pendukung, yaitu kondisi atau syarat yang diperlukan untuk terlaksananya suatu model, seperti setting kelas, system intruksional, perangkat pembelajaran, fasilitas belajar, dan media belajar
- 5) Dampak intruksional dan dampak pengiring. Dampak intruksional adalah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para pelajar pada tujuan yang diharapkan. Sedangkan dampak pengiring adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses belajar mengajar, sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh para peserta didik tanpa arahan langsung dari guru.

Berdasarkan lima unsur yang dikemukakan oleh Joice dan Well (dalam Siswono 2018:78) dapat peneliti ketahui bahwa model pembelajaran merupakan pola, gambaran atau desain dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting dan sebagai pedoman bagi perancang pengajaran.

Pengajuan masalah merupakan proses yang didasari pengalaman Matematika kemudian siswa menyimpulkan penafsirannya sendiri terhadap situasi yang konkret yang selanjutnya merumuskannya menjadi masalah Matematika.

Freudental (dalam Siswono 2018:50) menjelaskan bahwa pengajuan masalah merupakan suatu bentuk aktivitas kreatif yang menggunakan tugas-tugas yang terstruktur dalam konteks yang kaya (*problem solving is a form of creative activity that can operate within tasks involving structured "rich context"*).

Model pengajuan dan pemecahan masalah merupakan suatu model pembelajaran yang berorientasi pada pengajuan dan pemecahan masalah sebagai fokus pembelajaran dan menekankan pada kemampuan berpikir kreatif. Langkah-

langkah model pengajuan dan pemecahan masalah (JUCAMA) dirumuskan kedalam sebuah sintaks Model JUCAMA (dalam Siswono 2018:94) sebagai berikut:

**Tabel 2.1**  
**Sintaks Model JUCAMA**

Fase	Aktivitas/kegiatan guru
1. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Menjelaskan tujuan, materi prasyarat, memotivasi siswa, dan mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari.
2. Mengorientasikan siswa pada masalah melalui pemecahan atau pengajuan masalah dan mengorganisasikan siswa untuk belajar.	Memberikan masalah sesuai tingkat perkembangan anak untuk diselesaikan atau meminta siswa mengajukan masalah berdasar informasi ataupun masalah awal. Meminta siswa bekerja dalam kelompok atau individual dan mengarahkan siswa membantu dan berbagi dengan anggota kelompok atau teman lainnya.
3. Membimbing penyelesaian secara individual maupun kelompok.	Guru membimbing dan mengarahkan belajar secara efektif dan efisien.

4. Menyajikan hasil penyelesaian pemecahan dan pengajuan masalah.	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menetapkan suatu kelompok atau seorang siswa dalam menyajikan hasil tugasnya.
5. Memeriksa pemahaman dan memberikan umpan balik sebagai evaluasi.	Memeriksa kemampuan siswa dan memberikan umpan balik untuk menerapkan masalah yang dipelajari pada suatu materi lebih lanjut dan pada konteks nyata masalah sehari-hari.

Kelebihan model pengajuan dan pemecahan masalah (JUCAMA) lebih akurat dan lebih detail dalam memunculkan kekreativitasan berpikir terbukti dari banyaknya relevansi dari penelitian dengan model pengajuan dan pemecahan masalah (JUCAMA), dalam model pembelajaran pengajuan dan pemecahan masalah juga melatih siswa untuk lebih mengembangkan kemampuan memecahan masalah dalam suatu pelajaran khususnya Matematika.

Kekurangan model pengajuan dan pemecahan masalah (JUCAMA) merupakan model pembelajaran yang sulit karena harus menerapkan beberapa tahapan di dalam pengaplikasiannya, model pengajuan dan pemecahan masalah (JUCAMA) juga sulit untuk memusatkan siswanya sehingga untuk menerapkan model ini diperlukan ketelitian dan kesabaran yang tinggi.

### C. Teori Belajar

Model pembelajaran pengajaran dan pemecahan masalah (JUCAMA) guna mengembangkan kemampuan berfikir kreatif merupakan suatu model pembelajaran Matematika yang berorientasi pada pengajaran dan pemecahan masalah Matematika sebagai fokus pembelajarannya dan menerapkan belajar aktif secara mental bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif.

Model pengajaran dan pemecahan masalah ini didasarkan pada teori Piaget, teori Vygotsky, teori Bruner, teori tentang pemecahan dan pengajaran masalah serta teori tentang berfikir kreatif. Vergnaud dan Byrnes (dalam Siswono 2018:81) menjelaskan bahwa garis besar Teori Piaget sebagai berikut:

1. Pengetahuan berasal dari adaptasi individu pada lingkungannya.
2. Pengetahuan dapat ditelusuri pada cara individu melakukan tindakan dan menghadapi situasi-situasi dan tidak hanya diucapkan.
3. Ketika melakukan tindakan pada objek, individu mengembangkan bermacam-macam pengetahuan yang berbeda tergantung pada bermacam-macam abstraksi yang dibuat.
4. Perkembangan intelegensi dan pengetahuan terdiri dari empat tahap, yaitu sensori motor (0-2 tahun), pre-operasional (2-7 tahun), konkret (7-12 tahun), formal (12 tahun dan seterusnya).
5. Piaget (dalam Siswono 2018:83) mengatakan bahwa untuk memahami bagaimana anak berfikir harus melihat perkembangan kualitatif dari kemampuan mereka mengatasi masalah.

Garis besar Teori Vygotsky (dalam Siswono 2018:83) menjelaskan Model

Pengajuan dan Pemecahan Masalah sebagai berikut:

1. Entitas kognitif terdiri konsep dan fungsi.
2. Anak hanya mampu memahami level bawah pseudokonsep atau konsep spontan.
3. Vygotsky mengembangkan 5 fungsi kognitif utama yaitu bahasa, berfikir, persepsi, perhatian dan memori.
4. Penggunaan simbol-simbol dalam memecahkan masalah diperoleh siswa melalui interaksi sosial.
5. Perkembangan pengetahuan memerlukan intervensi orang dewasa dalam pemikiran anak.
6. Vygotsky hampir sama dengan Bruner menggunakan ide *scaffolding* (penopang) untuk menjelaskan bagaimana guru dan pasangan yang mampu mengarahkan siswa membantu mereka memahami tingkat pemahaman lebih lanjut.

Selanjutnya garis besar dari Teori Bruner (dalam Siswono 2018:85) mengenai Model Pengajuan dan Pemecahan Masalah yaitu :

1. Perkembangan intelektual dikarakterisasi oleh peningkatan kemampuan seorang individu memisahkan respons-responsnya dari stimuli yang dekat dan khusus.
2. Dipengaruhi oleh Vygotsky, Bruner menyatakan bahwa komunikasi interpersonal perlu untuk perkembangan kemampuan.
3. Perkembangan kognitif menjadikan cara-cara berbeda untuk mempresentasikan suatu pengetahuan (dunia).

4. Pemikiran Bruner tentang kurikulum spiral : setiap materi dapat diajarkan dengan efektif dalam beberapa bentuk yang bijaksana secara intelektual pada setiap anak disetiap tingkat perkembangan.
5. Bruner sama dengan Piaget menekankan pentingnya tindakan dan pemecahan masalah.
6. Ekonomis dalam merepresentasikan struktur suatu disiplin merupakan kuantitas informasi yang harus ditata dalam memori guna memahami elemen-elemen suatu bidang.
7. Terdapat empat teorema dalam pembelajaran Matematika yaitu konstruksi, notasi, kontras, variasi dan konektivitas (Bell,1981).

Garis besar tentang Teori Pemecahan dan Pengajuan Masalah secara eksplisit menjadi tujuan pembelajaran Matematika dan tertuang dalam kurikulum Matematika. Pehkonen (dalam Siswono 2018:89) mengkatagorikan pemecahan masalah menjadi 4 kategori sebagai berikut :

1. Pemecahan masalah mengembangkan keterampilan kognitif secara umum.
2. Pemecahan masalah mendorong kreativitas.
3. Pemecahan masalah merupakan bagian dari proses aplikasi Matematika.
4. Pemecahan masalah memotivasi siswa untuk belajar Matematika.

Pemecahan masalah ada setelah adanya pengajuan masalah. Pengajuan masalah yang didefinisikan oleh Kwek (dalam Siswono 2018:51) sebagi tugas yang didesain oleh guru yang mengharuskan siswa membuat satu atau lebih soal. Setelah itu diajukan soal (*problem posing*) merupakan suatu tugas yang meminta siswa

untuk mengajukan soal atau membuat soal berdasarkan informasi yang diberikan sekaligus menyelesaikan soal yang telah dibuatnya sendiri.

Dari pernyataan diatas peneliti menarik kesimpulan bahwa dalam teori pemecahan dan pengajuan masalah dimulai dengan memberikan informasi berupa materi kemudian siswa diminta untuk membuat soal sesuai dengan materi yang kemudian diselesaikan oleh siswa itu sendiri.

#### **D. Materi**

##### **1. Faktor Persekutuan terbesar (FPB)**

Faktor persekutuan terbesar adalah faktor persekutuan yang membutuhkan cara untuk mengerjakannya, dapat dikerjakan dengan pohon faktor kemudian dicari faktor yang sama dan paling kecil. Untuk menentukan FPB dari kedua bilangan terlebih dahulu dicari faktor dari masing-masing bilangan. Kemudian dicari faktor persekutuannya. Setelah itu, dipilih bilangan yang terbeas dan sama. Berikut ini contoh pemecahan masalah berkaitan dengan FPB.

Tentukan FPB dari 12 dan 16 !

Jawab:

Faktor dari 12 adalah 1, 2, 3, 4, 6, 12.

Faktor dari 16 adalah 1, 2, 4, 8, 16.terbesar dari 12 dan 16

Faktor persekutuan dari 12 dan 16 adalah 1,2,4

Jadi FPB dari 12 dan 16 adalah 4.

1. Masalah yang Berkaitan dengan FPB

Pak Budi memiliki 20 buah jeruk dan 24 apel yang akan dibungkus. Jeruk dan apel tadi akan dibagikan kepada beberapa anak. Setiap anak menerima jeruk sama banyak dan apel sama banyak.

Contoh : Coba kamu jawab pertanyaan berikut:

- 1) Kepada berapa anak jeruk dapat dibagi sama banyak?
- 2) Kepada berapa anak apel dapat dibagi sama banyak?
- 3) Kepada berapa anak jeruk dan apel dapat dibagi sama banyak?
- 4) Lihat jawaban nomor 3 di atas. Paling banyak berapa anak yang dapat menerima jeruk sama banyak dan apel sama banyak?

Jawab:

Ada 20 jeruk 24 apel

Jeruk dapat dibagi sama banyak

Apel dapat dibagi sama banyak

Jeruk dan apel dapat dibagi sama banyak

Kepada 1 anak, masing-masing mendapat 20 jeruk dan 24 apel

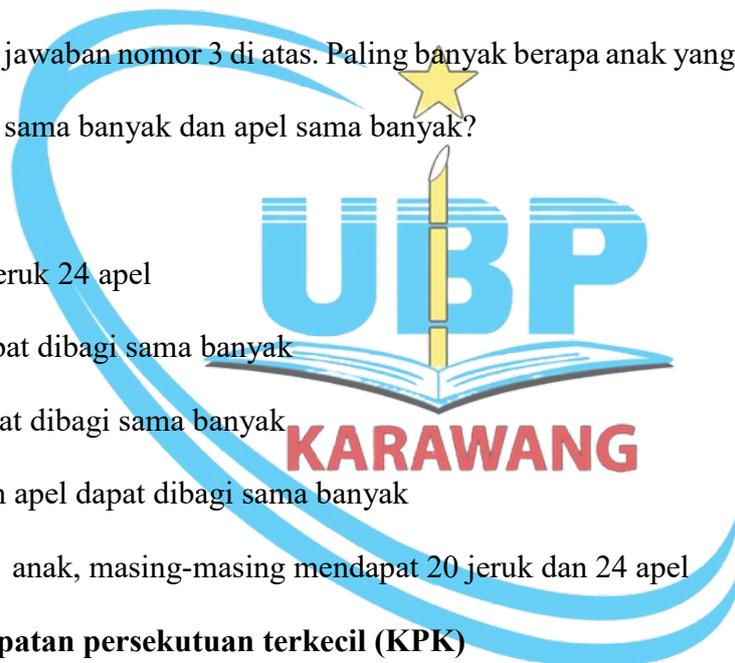
## 2. Kelipatan persekutuan terkecil (KPK)

Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dari Dua Bilangan, Untuk menentukan KPK dari dua bilangan, terlebih dahulu dicari kelipatan dari masing-masing bilangan tersebut, kemudian dicari kelipatan persekutuannya. Setelah itu dipilih bilangan yang terkecil. Coba perhatikan contoh-contoh di bawah ini!

Berapakah KPK dari 6 dan 8?

Jawab:

Kelipatan 6 adalah 6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, 48, 54, ....



Kelipatan 8 adalah 8, 16, 24, 32, 40, 48, 56, ....

Kelipatan persekutuan dari 6 dan 8 adalah 24, 48, ....

Jadi, KPK dari 6 dan 8 adalah 24.

Masalah yang Berkaitan dengan KPK

Wati mencuci baju 3 hari sekali Erna mencuci baju 2 hari sekali. Setiap berapa hari mereka mencuci dalam hari yang sama?

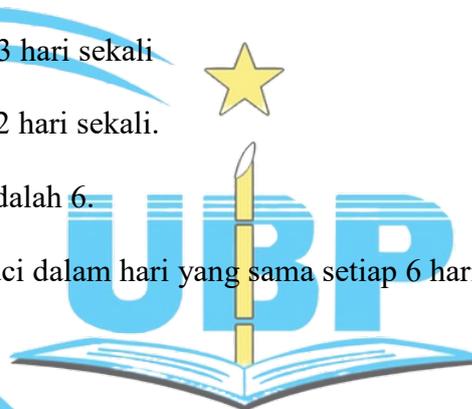
Jawab:

Wati mencuci baju 3 hari sekali

Erna mencuci baju 2 hari sekali.

KPK dari 3 dan 2 adalah 6.

Jadi, mereka mencuci dalam hari yang sama setiap 6 hari sekali.



#### **E. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wardono di kelas XI SMA di kota Semarang pada tahun ajaran 2017/2018, dengan judul Analisis Kemampuan Literasi Matematika Model Pembelajaran JUCAMA berpendekatan PMRI dengan Google Form sebagai Self Assessment. Bedanya penelitian yang dilakukan peneliti mengacu sasarannya pada sekolah dasar sedangkan Wardono sasarannya SMA. Sama-sama menggunakan pembelajaran Matematika. Namun, Wardono menggunakan JUCAMA Pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol diberikan pembelajaran PBL, sedangkan peneliti menggunakan JUCAMA pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional (Metode Ceramah). Data dari analisa

data nilai akhir kemampuan literasi Matematika didapatkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal pada nilai rata-rata kemampuan literasi Matematika pada kelas eksperimen tercapai, kemampuan literasi Matematika pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Sebagian besar siswa memberikan respon yang tinggi terhadap penggunaan model pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan pembelajaran yang terjadi berkualitas baik sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Jadi dari hasil yang didapatkan, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran penelitian dengan menggunakan JUCAMA lebih baik terbukti dari hasil.

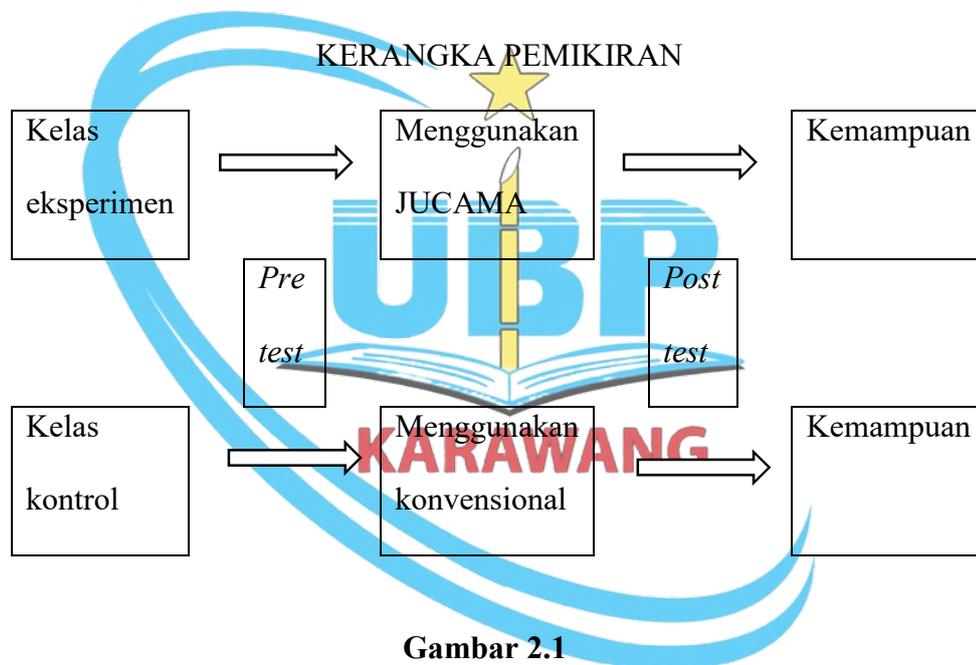
Penelitian yang relevan dilakukan oleh Daza Imanuisa Tahun 2013, dengan judul Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematis Siswa SMP Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Strategi Konflik Kognitif. Bedanya sasaran yang dilakukan Daza adalah siswa SMP, sedangkan peneliti sasarannya adalah siswa SD. Persamaanya adalah berfikir kreatif matematis.

#### **F. Kerangka Berfikir**

Kemampuan berfikir kreatif merupakan kegiatan mental untuk memproses informasi agar memunculkan ide-ide baru, untuk melihat efektivitas atau tidaknya suatu model pembelajaran maka perlu adanya pembuktian melalui suatu penelitian, banyaknya siswa yang masih pasif memungkinkan peneliti untuk meneliti suatu model pembelajaran, yaitu model pengajuan dan pemecahan masalah (JUCAMA) yang nantinya akan membantu menumbuhkan atau memunculkan kreativitas siswa dalam Matematika dengan cara berpikir kreatif.

Model pengajaran dan pemecahan masalah (JUCAMA) melibatkan siswa lebih banyak masuk dalam proses pembelajaran, sehingga akan melatih siswa agar mampu berpikir kreatif. Model pengajaran dan pemecahan masalah (JUCAMA) efektif terhadap *creative thinking skill of mathematics*.

Untuk memperjelas hubungan Model Pengajaran dan Pemecahan Masalah (JUCAMA) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika ditunjukkan dengan ilustrasi kerangka pemikiran sebagai berikut :



**Gambar 2.1**  
**Bagan kerangka berpikir**

### G. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pemikiran, dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh Penggunaan model pengajaran dan pemecahan masalah (JUCAMA) efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD”

2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh model pengajuan dan pemecahan (JUCAMA) dibandingkan dengan metode konvensional terhadap kemampuan berpikir kreatif Matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar.

