



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP NUMERASI KELAS V DI SDN PUJER BARU 2

Ajeng Nuraini Wulandari
PGSD, FKIP, Universitas Jember
Email : ajengwulan116@gmail.com

ABSTRAK

Kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah matematika di SDN PUJER BARU 2 memang rendah. Hal itu disebabkan karena kurangnya pemahaman dan pengertian dalam memahami soal yang diberikan, serta kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, faktor lain adalah dari segi pendidik yang masih kurang dalam menguasai model pembelajaran untuk diterapkan saat mengajar. Pentingnya model pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap kepehaman peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh pendidik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik dalam memecahkan masalah matematika menggunakan model pembelajaran creative problem solving. Masalah yang akan dipecahkan ialah terkait dengan bangun datar untuk mengetahui sisi, sudut, diagonal, diagonal ruang, diagonal bidang, rusuk dan sebagainya. Dalam penelitian ini akan menggunakan media kardus sebagai penunjang peserta didik dalam memecahkan masalah secara kreatif dan menarik rasa ingin tahu peserta didik dalam membuat bangun datar dari kardus. Sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan, maka peserta didik harus kreatif dalam memecahkan permasalahan matematika. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik sampling dengan mengambil sepuluh peserta didik dari keseluruhan jumlah kelas V. Peserta didik akan diberikan beberapa masalah matematika yang nantinya hasil dari penelitian akan menunjukkan seberapa besar pengaruh model pembelajaran creative problem solving dengan media kardus dalam penyelesaiannya.

Kata Kunci: *Masalah Matematika, Pembelajaran, Kreatif*

ABSTRACT

The ability of students in solving mathematical problems at SDN PUJER NEW 2 is indeed low. This is due to the lack of understanding and understanding in understanding the questions given, as well as the lack of motivation of students in participating in learning. In addition, another factor is in terms of educators who are still lacking in mastering learning models to be applied when teaching. The importance of the learning model will greatly affect the understanding of students in understanding the material taught by educators. This study aims to determine the understanding of students in solving mathematical problems using creative problem solving learning models. The problem to be solved is related to flat shapes to find out sides, angles, diagonals, space diagonals, plane diagonals, edges and so on. In this study, using cardboard box media as a support for students in solving problems creatively and attracting students' curiosity in making flat shapes from cardboard box. In accordance with the learning model used, students must be creative in solving mathematical problems. This research is a qualitative research using a sampling technique by taking ten students from the total number of class V. Students will be given several math problems which later the results of the research will show how much influence the creative problem solving learning model with cardboard box media has in its completion.

Keywords: *Math Problems, Learning, Creative*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah alternatif yang dapat memajukan sebuah negara menjadi maju. Negara maju pasti membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya yang berkualitas berasal dari baik tidaknya pendidikan yang ada. Maka dari itu, dalam membentuk suatu negara yang maju dan membutuhkan generasi yang unggul dan berkualitas, maka pendidikan harus diperhatikan. Pelajar merupakan sasaran utama dalam mengembangkan pendidikan untuk lebih baik. Terutama dalam proses belajar mengajarnya membutuhkan suatu komunikasi yang baik antara peserta didik dengan pendidik agar terciptanya pembelajaran yang bermakna dan memberikan pemahaman yang baik oleh peserta didik. Karena dengan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam menyerap informasi terkait pengetahuan yang ditemukan atau yang diberikan oleh pendidik saat proses belajar berlangsung. Dengan mengerti dan pahamnya peserta didik terhadap apa yang didapat di sekolah, maka peserta didik dapat menerapkan pengetahuannya dalam kehidupan nyata artinya dalam kehidupannya sehari-hari. Menurut data penelitian *Education For All (EFA) Global Monitoring Report 2011 : "The Hidden Crisis, Armed Conflict and Education"* Indeks Pembangunan Indonesia dari 127 negara Indonesia menempati peringkat 69 yang sebelumnya diperingkat 65 (Abd Majid, 2014).

Rendahnya pendidikan dikarenakan masih sedikitnya pola pikir peserta didik dalam proses pembelajaran. Terutama pada pembelajaran matematika, dimana peserta didik banyak yang beranggapan bahwa matematika adalah pembelajaran yang sangat sulit dan sering ditakuti, hal ini dikarenakan pola pikir mereka yang tidak dapat memahami dan menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran matematika. Pola pikir yang menganggap matematika sulit yang menyebabkan mereka memiliki proses berpikir yang rendah. Menurut (Rachmantika & Wardono, 2019; Siswanto & Azhar, 2018) mengungkapkan bahwa Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang memiliki kemampuan dalam berpikir logis, sistematis, kreatif, kritis, dan melatih untuk bekerja sama. Apalagi dengan menggunakannya kurikulum 2013 yang menuntut peserta didik untuk mengembangkan pola pikirnya yang kritis dan kreatif serta aktif dalam proses belajar mengajar. Matematika dapat diatasi dengan seringnya peserta didik dalam mengerjakan latihan masalah dalam pembelajaran matematika dengan indikator yang dapat mengembangkan serta meningkatkan ketrampilan berpikir peserta didik. Pendidik dapat menyediakan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, tidak hanya berbentuk angka. Hal ini bertujuan untuk membentuk kerangka berpikir nalarnya agar mempunyai pemikiran yang kritis, logis, dan kreatif (Darmawan, Kharismawaati, Hendriana, & Purwasih, 2018).

Dapat dikatakan berpikir kritis jika peserta didik dapat memahami masalah, menilai, membangun pendapat, dan dapat menyelesaikan masalah dengan tepat. Beberapa indikator yang dapat mengukur kemampuan berpikir kritis menurut (Samura, 2019) adalah dapat memberikan informasi sederhana, membangun kemampuan dasar, dapat menyimpulkan, bisa

memberikan penjelasan lebih lanjut, dan dapat mengatur strategi. Kemampuan berpikir yang kreatif ialah kemampuan yang berkaitan dengan pekanya peserta didik dalam permasalahan yang dihadapi, mempertimbangkan informasi baru, dan selanjutnya dapat mengembangkan secara lebih luas. Menurut (Iriyanto, 2015) berpikir secara kreatif bisa menggabungkan pemahaman yang sudah ada menjadi suatu pemahaman yang baru. Sempelnya berpikir kreatif adalah berinovasi untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda dari sebelumnya (Siswanto & Awalludin, 2018). Dalam matematika pola pikir yang kreatif dan kritis merupakan kemampuan yang dapat menemukan dan menyelesaikan masalah matematika (Moma, 2016). Dalam (Samura, 2019) Munandar mengungkapkan beberapa hal yang menjadi indikator dalam berpikir kreatif diantaranya adalah keterampilan yang lancar, luwes, orisinal, merinci, dan mengevaluasi. Menurut (Samo, 2017) berpendapat bahwasannya pemecahan masalah itu merupakan tindakan menjawab pertanyaan, menerangkan yang tidak pasti, dan menjelaskan sesuatu yang tidak dipahami. Karena dalam menyelesaikan masalah matematika terdapat berbagai macam cara dan strategi dalam menyelesaikannya. Dalam proses peecahan masalah matematika adalah dasar ketrampilan matematis yang perlu dikuasai dengan baik (Kamilah & Imami, 2019).

Beberapa Indikator yang menjadi pengukur dalam kemampuan menyelesaikan masalah meliputi; memahami masalah yang ada, setelah itu mengembangkan rencana yang akan dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, selanjutnya implikasi atau pelaksanaan rancangan penyelesaian masalah, terakhir adalah memeriksa kembali sebagai bentuk evaluasi dalam pelaksanaan rencana atau rancangan penyelesaian masalah. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan matematika dapat menjadi faktor penghambat dalam proses pembelajaran matematika, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, faktor lain terdapat pada pendidik yang kurang menguasai metode serta model dalam pembelajaran, sehingga pendidik juga merasa kebingungan dalam menggunakan media pembelajarannya. Apalagi dalam pembelajaran matematika pada sekolah dasar, butuhnya media yang konkrit, yang dapat disentuh dan dilihat langsung oleh peserta didik sebagai sarana dalam menunjang pemahaman peserta didik saat proses belajar mengajar.

Hal pokok dalam belajar matematika adalah proses belajarnya yang masih berorientasi hanya sekedar mengembangkan dan mengukur daya ingat peserta didik dan pendidik hanya berfokus pada kemampuan peserta didik dalam mengingat dan mencari jawaban yang benar (Siswanto, 2016). Menurut (Eftafiyana, Nurjanah, Armania, Sugandi, & Fitriani, 2018) dalam TIMSS (*International Mathematics and Science Study*) di tahun 2011 Indonesia menduduki peringkat 38 dari 42 negara dengan nilai rata-rata 386. Maka, dengan adanya penelitian ini penulis merumuskan bagaimana hasil pengaruh dari model pembelajaran creative problem solving terhadap numerasi peserta didik kelas V SDN Pujer Baru 2. Dengan tujuan adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik dalam

memahami dan menyelesaikan masalah matematika terkait bidang ruang dengan menggunakan model pembelajaran creative problem solving. Jadi, penulis akan meneliti terkait upaya untuk meningkatkan pola pikir atau daya pikir peserta didik terhadap pembelajaran matematika di SDN Pujer Baru 2 terkait dengan bangun ruang yang berbantuan media pembelajaran berupa kardus sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman numerasi dan peningkatan daya pikir yang kreatif, kritis, dan sistematis.

METODOLOGI

Metode dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan sampel pada kelas V dengan jumlah peserta didik sebanyak 8 yang akan dibagi secara berkelompok dengan setiap kelompoknya terdiri dari 4 orang. Peneliti menggunakan instrumen tanya jawab, berdiskusi, post test, dan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik. Instrumen tersebut merupakan bagain dari cara peneliti menilai seberapa jauh kemampuan peserta didik dalam memahami dan dapat menyelesaikan persoalan masalah penelitian. Penelitian dilakukan di perpustakaan saat jam istirahat dan membutuhkan waktu sekitar satu jam dalam penelitian. 30 menit dalam pengembangan berpikir kreatif dan 30 menit sisanya digunakan untuk menyelesaikan post test secara individu dan berkelompok atau diskusi. Post test akan dilakukan pengecekan oleh peneliti dengan menggunakan panduan referensi dari modul dan perangkat ajar oleh kemendikbudristek yang disediakan oleh pihak kampus mengajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari pengambilan data dan melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran creative problem solving dan menggunakan instrumen post test serta diskusi atau berkelompok pada fenomena permasalahan yang ada di kelas V terkait bangun ruang meliputi, cara menemukan sisi bangun ruang, rusuk bangun ruang, sudut bangun ruang, jaring-jaring bangun ruang dan menyimpulkan pengertian garis serta pengertian sudut berdasarkan hasil analisis mereka dengan menggunakan media kardus saat pembuatan jaring-jaring bangun ruang kubus dan balok. Berdasarkan hasil pengecekan jawaban terhadap post test dan respon peserta didik terhadap pembuatan jaring-jaring peneliti saat pengembangan berpikir kreatif membuat jaring-jaring peserta didik dapat memahami bentuk jaring-jaring dari bangun ruang kubus dan balok, hal ini berarti peserta didik mempunyai daya pikir kreatif yang tinggi terhadap media konkrit dalam penunjang pembelajaran. Instrumen berkelompok atau berdiskusi bersama dengan menggunakan post test yang sudah disediakan oleh peneliti, peserta didik memahami permasalahan yang terdapat pada soal post test, dan tingkat bekerja sama dalam memecahkan masalah sangat baik. Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahannya dengan baik, meskipun beberapa persoalan tidak terjawab dengan tepat. Peserta didik kesulitan dalam menyimpulkan pengertian garis dan sudut berdasarkan pendapat kelompok peserta didik.

Instrumen selanjutnya pada menjawab post test secara individu sebagai evaluasi penilaian penelitian terhadap peserta didik terkait penyelesaian permasalahan bangun ruang. Peneliti menilai belum sepenuhnya peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, yang artinya hal ini terdapat beberapa peserta didik yang memang sudah memahaminya dan beberapa peserta didik yang belum dapat memahami permasalahan yang dihadapinya. Terkait dengan post test secara individu, peneliti menemukan beberapa hal yang menjadi kendala peserta didik tidak dapat menemukan jumlah rusuk, sisi, serta sudut pada bangun ruang balok dan kubus. Hal ini disebabkan karena peserta didik kurang memahami media konkrit yang digunakan saat pembelajaran dan kurangnya peserta didik dalam mengecek kembali analisis peserta didik saat mencari jumlah sisi, rusuk, dan sudut pada media konkrit yang sudah disediakan. Kurangnya ketelitian juga berdampak pada hasil jawaban peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Menurut (Maisyaro et al., 2017) mengungkapkan pendapatnya bahwa kemampuan memecahkan permasalahannya adalah proses untuk mengimplementasikan pengetahuan yang telah didapatkan. Dan pentingnya kemampuan memecahkan masalah ini juga telah diungkapkan oleh (Hendriana & Sumarmo, 2014) jantung matematika adalah terdapat pada bagian dalam menyelesaikan masalah persoalan matematika. Pemecahan masalah memang seharusnya harus sering diberikan kepada peserta didik sebagai upaya mereka dalam melatih memecahkan masalah dan menyelesaikannya dalam kehidupan yang nyata.

Terkait dengan respon peserta didik saat peneliti menggunakan model pembelajaran problem solving adalah sangat senang, antusias, ingin mencoba membuat, dan mereka sangat memperhatikan bagaimana media pembelajaran digunakan. Saat membuat jaring-jaring bangun ruang mereka langsung ingin mencobanya dan ingin terlibat dalam pembuatan jaring-jaring. Banyak pertanyaan juga yang peserta didik lontarkan kepada peneliti, baik pertanyaan mengenai bagaimana bisa membentuk jaring-jaringnya, bagaimana dapat menyatukan jaring-jaring supaya menjadi bangun ruang, dan pertanyaan seputar perbedaan sisi dan rusuk pada bangun ruang. Peneliti mengamati bahwasannya peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi ketika pendidik menggunakan media pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Karena peserta didik merasa ada suasana baru dalam proses belajar mengajar matematika. Selama ini peserta didik mendapatkan pengetahuan matematis hanya dengan penyampaian materi dan pemberian post tes saja. Maka dari itu, dengan penggunaan model creative problem solving peserta didik diberi kesempatan untuk mencari persoalan dan memecahkan persoalan matematika secara mandiri ataupun berkelompok. Peran pendidik hanya mendampingi, membimbing, dan memberikan arahan pada peserta didik. Ketika peserta didik terlibat dalam setiap proses pembelajaran, maka minat belajar atau motivasi peserta didik akan meningkat. Menurut (Heriyati, 2017) siswa mempunyai minat belajar yang tinggi akan bersungguh-sungguh belajar, karena termotivasi untuk mencapai prestasi yang mereka inginkan. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi

mereka cenderung terlibat dalam semua kegiatan belajar secara intensif, fokus, dan tekun selama proses belajar mengajar (Meilani, 2017).

Karena semakin sering peserta didik dalam menyelesaikan persoalan matematika, maka peserta didik akan terbiasa dengan tipe-tipe permasalahan yang diberikan oleh pendidik selama pembelajaran berlangsung. Keterlibatan dalam berpikir kreatif oleh peserta didik memberikan kemampuan dalam menyelesaikan dengan berbagai cara secara konkrit dan nyata. Karena dalam usia peserta didik yang duduk dibangku sekolah dasar akan jauh lebih mudah dalam memahami dan mengetahui bagaimana mereka mencari solusi dari permasalahan jika dengan bantuan media pembelajaran yang nyata, konkrit, dan dapat di analisis langsung. Kemampuan proses berpikir adalah suatu proses dimana suatu data akan diterima oleh peserta didik lalu diolah dan disimpan dalam sebuah ingatannya, jika suatu hari data tersebut dibutuhkan maka ingatan tersebut akan diolah lagi dan akan teringat dalam ingatan (Siswono, 2002). Apalagi dalam memahami konsep permasalahan matematika dibutuhkan suatu gagasan atau ide kreatif, logis, dan sistematis dari ide tersebut. Tahapan proses berpikir kreatif bermula dari mensistesis ide. Yang artinya bahwa peserta didik mengumpulkan semua gagasannya dari pengetahuan yang telah diterima sebelumnya yang berarti bahwa tahap ini peserta didik sudah memahami permasalahan yang dihadapinya. Tahap kedua adalah membangun ide, maksudnya ialah peserta didik memberikan gagasannya lebih dari satu gagasan yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapinya. Ketiga adalah tahap merencanakan penerapan, artinya peserta didik sudah dapat memilih ide atau gagasan yang akan dipakai dalam memecahkan persoalan. Terakhir adalah tahap menerapkan ide, tahap ini berada pada bagaimana peserta didik menerapkan gagasan atau rancangan ide yang sebelumnya sudah ditentukan dalam menyelesaikan persoalan.

Pengajuan masalah dapat dipergunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif. Pengajuan masalah itu adalah tugas peserta didik untuk dapat merumuskan atau membuat permasalahan sendiri, dan dipecahkan sendiri atau secara berkelompok. Formulasi masalah dan pemecahan masalah menjadi sebuah tema penting dalam menciptakan kreatifitas (Evans, 1991). Menurut (Dunlap, 2001) mengungkapkan bahwasannya pengajuan masalah sedikit berbeda dengan pemecahan masalah, akan tetapi pengajuan masalah masih dapat dikatakan sebagai alat yang valid untuk mengajarkan peserta didik dalam berpikir kreatif. Menurut (Dunlap, 2001) terdapat langkah-langkah yang dapat digunakan sebagai upaya mendorong berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan pengajuan masalah. Pertama, peserta didik dapat sedikit mengubah atau memodifikasi soal yang didapat dari buku teks. Kedua, peserta didik dapat memilih pertanyaan yang sekiranya memiliki jawaban lebih dari satu atau ganda. Karena, jika peserta didik memilih pertanyaan yang mempunyai jawaban tunggal, maka hal tersebut tidak dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif, akibatnya peserta didik hanya menerapkan algoritma yang sudah diketahui.

Hubungan kreatifitas dengan pengajuan masalah dan pemecahan masalah berdasarkan pada observasi hubungan kreatifitas, utamanya tidak hanya pada pengajuan masalah dan pemecahan masalah. Keduanya dapat menentukan menentukan bagaimana peserta didik dapat berpikir kreatif dengan baik. Dengan menggunakan tahapan pemecahan masalah matematika menurut Polya yang pertama adalah memahami permasalahan. Jadi, peserta didik dapat membaca berulang kali sambil memahami permasalahan apa ditemukan oleh peserta didik. Kedua, merancang strategi dalam menyelesaikan permasalahan. Artinya, peserta didik disini akan belajar menentukan dan menyusun strategi dalam menyelesaikan persoalan yang ditemukan dan dihadapi oleh peserta didik. Bagaimana strategi yang disusun tersebut efektif dan dapat memecahkan masalah dengan tepat. Ketiga, melaksanakan strateginya. Dalam hal ini waktu untuk peserta didik dapat mengimplementasikan hasil rancangan strategi yang telah disusun baik bersama kelompoknya, maupun secara individu. Pelaksanaan strategi ini dilaksanakan dengan hati-hati, tenang, dan teliti, agar dalam pelaksanaannya dapat memberikan hasil yang maksimal sesuai dengan harapan peserta didik. Keempat, terkait dengan memeriksa kembali hasil pelaksanaan startegi tersebut atau jawaban dari penyelesaian masalah. Hal ini ditujukan agar peserta didik mempunyai sikap yang teliti, tidak tergesa-gesa dan berusaha dalam memastikan bahwa rancangan atau penyelesaian masalah sudah dilakukan sesuai dengan rencana yang disusun oleh peserta didik. Peneliti menilai selama penelitian bahwasannya selain faktor dalam memahami konsep permasalahan, terdapat beberapa hal yang menjadi perhatian pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang diinginkan.

Hal tersebut adalah berkaitan dengan media yang digunakan oleh pendidik saat melakukan pembelajaran. Yang berarti bahwa pendidik mampu melihat dan memahami bagaimana pembelajaran berjalan dengan menyenangkan dan saling berinteraksi antara pendidik dan peserta didik. Hal ini yang menjadikan peserta didik dapat berlatih dalam memberikan gagasan mereka terkait apa yang mereka pikirkan, jadi tidak hanya berpusat pada pendidik yang menjelaskan dan menenrangkan di papan tulis atau dengan melihat buku. Media juga akan memberikan daya tarik peserta didik untuk lebih minat dalam mengikuti pembelajaran. Semakin konkrit, nyata dan menarik media yang digunakan, maka semakin interaktif pembelajaran dilakukan. Hal kedua adalah berkaitan dengan model pembelajaran yang dipilih oleh pendidik. Dalam hal ini pendidik harus merencanakan bagaimana proses pembelajaran yang akan dilakukan bersama peserta didik dan menentukan model pembelajaran seperti apa yang akan digunakan. Hal ini bertujuan dalam membangun keaktifan dan melatih peserta didik dalam berpikri kritis, kreatif, logis, dan sistematis dalam pembelajaran matematika. Model pembelajaran terkait matematika harus menggunakan model pembelajaran yang asik dan menyenangkan. Hal ini bertujuan untuk menghindari proses belajar mengajar yang membosankan. Dengan memilih model pembelajaran yang tepat, maka pembelajaran akan berlangsung dengan baik, interaktif, melatih mengungkapkan gagasan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan kesepakatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa kesimpulan diantaranya ialah pemecahan masalah terkait numerasi atau matematika dapat memberikan kemudahan dan melatih berpikir kreatif dengan menggunakannya model pembelajaran creative problem solving, minat belajar peserta didik meningkat karena media pembelajaran yang digunakan menarik yaitu dengan membuatnya jaring-jaring bangun ruang bersama kelompoknya dengan bantuan peneliti, kephahaman peserta didik dalam memberikan solusi pada permasalahan soal matematika dengan cara mengamati hasil bangun ruang yang telah dibuat oleh peserta didik, dan terciptanya interaktif saat proses belajar mengajar antara peneliti dengan peserta didik, sehingga hal tersebut dapat menjadikan peserta didik lebih fokus, paham, senang, dan semangat saat pembelajaran. Dengan adanya model pembelajaran creative problem solving menjadikan pembelajaran semakin interaktif, meningkatkan kreatifitas peserta didik, dan melatih peserta didik menyelesaikan permasalahan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Siswanto, R. D., & Ratiningsih, R. P. (2020). Korelasi kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematis dengan kemampuan pemecahan masalah matematis materi bangun ruang. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 96-103.
- Cahyati, V. I., & Siswono, T. Y. E. (2022). Proses Berpikir Kreatif Siswa SMP dalam Memecahkan Masalah Numerasi Ditinjau dari Adversity Quotient (AQ). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 748-760.
- Aripin, U. (2021). Identifikasi Penyelesaian Soal Bangun Ruang Sisi Lengkung ditinjau berdasarkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(4), 501-509.
- Widiawati, M. (2019). Penerapan model pembelajaran creative problem solving untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada soal cerita bangun ruang peserta didik kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 7(1)
- Herawati, A., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Discovery Learning dengan Construct 2 dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 396-403
- Romika, R., & Amalia, Y. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar dengan Teori Van Hiele. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2).
- Muhammad, G. M., Septian, A., & Sofa, M. I. (2018). Penggunaan model pembelajaran Creative Problem Solving untuk meningkatkan

kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 315-326.

Siswono, T. Y. E. (2007). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pengajuan masalah dan pemecahan masalah matematika. *Makalah Simposium Nasional*.