BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam pelajaran matematika siswa dibiasakan memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki sesuai dengan kemampuan perkembangan siswa. Matematika memegang peranan penting dalam suatu proses pembelajaran karena seseorang akan dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, logis, analitis dan sistematis. Dalam proses pembelajaran matematika seorang guru tidak berperan hanya sebagai pentransfer ilmu dan mengajar pelajaran. Tetapi harus bisa menumbuh kembangkan atau menciptakan pola pikir siswa dalam belajar. Sebagimana menurut Piez dan Voxman (Risnawati, 2008: 16) menyatakan bahwa reformasi dalam perubahan pembelajaran matematika harus mengarah kepada perubahan seperti: 1) Pembelajaran matematika harus dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari; 2) Siswa secara aktif mengkreasikan pengetahuan yang dimiliki dari pada harus menghafal rumus; 3) Menghadirkan masalah-masalah kontektual dan realistik yaitu masalahyang dekat dengan kehidupan sehari-hari; 4) Mengadakan pendekatan sosial yang berbeda kepada siswa; dan 5) Menggunakan berbagai strategi pembelajaran matematika.

Berdasarkan kelima point tersebut, maka yang menjadi sasarannya adalah bagaimana seorang guru itu bisa dan mampu menerapkan belajar mengajar dengan mendatangkan kemampuan berpikir siswa. Kemampuan disini diartikan kemampuan seorang siswa yang mampu belajar mandiri dalam menemukan dan

cara menyelesaikan masalah terutama dalam pembelajaran matematika. Adapun kemampuan tersebut menjurus kepada berpikir kreatif siswa. Berpikir kreatif merupakan suatu proses untuk memunculkan atau menghasilkan ide baru. Menurur Guildford (Munandar, 2009: 45) mengatakan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah.

Mengacu pada pengertian di atas, maka dapat dikatakan bahwa begitu pentingnya berpikir kreatif yang harus dimiliki oleh setiap siswa dalam proses belajar mengajar. Melalui berpikir kreatif siswa tidak hanya mampu memahami materi pelajaran yang dipelajari, tapi bisa memecahkan bagaimana menyelesaikan masalah persoalan yang sedang dihadapinya. Dengan demikian, berpikir kreatif akan menghindari siswa dari terfakum dalam belajar, sehingga menjadi siswa yang aktif dalam belajar.

Kemampuan berpikir kreatif siswa harus ditingkatkan, maka dilakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika di SMP Eledrika Hidayatullah Parepare. Alasan pemilihan sekolah didasarkan pada informasi bahwa siswa kurang memahami setiap materi dan kurang terampil menyelesaikan soal dalam pelajaran serta kurang aktif dalam proses pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 27 September 2018 dengan guru mata pelajaran matematika di sekolah tersebut, salah satu penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif materi bangun ruang adalah proses pembelajaran matematika yang masih berpusat pada guru, siswa kurang memperhatikan penjelasan guru dan tidak mengerjakan tugas

yang diberikan khususnya kelas IX putri. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa pada materi bangun ruang hanya mencapai 5,5. Jika dibandingkan dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 6,5 dapat dikatakan nilai tersebut berada dibawah standar ketuntasan yang diharapkan.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bangun ruang adalah melalui strategi pembelajaran inkuiri. Menurut Wina (Shoimin, 2013: 85) menyatakan bahwa "strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.Strategi ini merupakan salah satu stategi yang cocok diterapkan pada pembelajaran bangun ruang, karena dapat memotivasi siswa dalam belajar pada materi bangun ruang.Besarnya motivasi positif siswa mengakibatkan aktivitas dalam belajar semakin bertambah dan kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mantasari (2015) diungkap bahwa kreativitas matematika meningkat melalui model vark-fleming. Selain itu, Hamdana (2011) menyatakan bahwa hasil belajar matematika melalui metode inkuiri pada materi segitiga dan segi empat meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan observasi yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif pada materi bangun ruang dapat ditingkatkan dengan menggunakan berbagai strategi pembelajaran. Untuk itu dalam penelitian ini akan difokuskan pada kemampuan berpikir

kreatifdengan menggunakan strategi pembelajaran inkuiridengan rumusan judul penelitian ”Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Bangun RuangMelalui Strategi Inkuiri Siswa Kelas IX Putri SMP Eledrika Hidayatullah Parepare”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IX Putri SMP Eledrika Hidayatullah Parepare pada materi bangun ruang dapat ditingkatkan melalui strategi inkuiri?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang di kemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IX Putri SMP Eledrika Hidayatullah Parepare pada materi bangun ruang melalui strategi inkuiri.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penilitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi siswa, melalui penelitian ini diharapkan siswalebih termotivasi dalam mempelajari matematika serta mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya dengan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri.
b. Bagi guru, dapat menjadi bahan pertimbangan oleh guru, khususnya guru matematika untuk menerapkan strategi inkuiridalam proses pembelajaran matematika guna meningkatkan kemampuanberpikir kreatif siswa.

c. Bagi peneliti, sebagai pengalaman langsung bagi peneliti dalam melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dan dapat memberikan informasi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.
d. Bagi sekolah, sekolah dapat merekomendasikan penggunaan strategi inkuiri dalam pembelajaran matematika guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendididkan.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Menurut Hamzah (2014) menyatakan bahwa kata strategi berasal dari bahasa latin yakni strategi yang diartikan sebagai seni penggunaan rencana untuk mencapai tujuan. Strategi merupakan usaha untuk memperoleh kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan. Pada mulanya istilah strategi banyak dipakai dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan.

Berbeda dengan Sanjaya (Suyadi, 2015) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah sebagai kegiatan yang dilakukan guru untuk memfasilitasi (guru sebagai fasilitator) siswa agar tujuan pemelajaran dapat tercapai. Misalnya seorang guru yang berperanan sebagai pimpinan di kelas, yang menginginkan kesuksesan dan keberhasilan dalam mengajar akan menerapkan suatu strategi dalam mencapai tujuan itu. Seorang guru umumnya mengharapkan suatu strategi sedemikian rupa sehingga siswa mencapai tujuannya dengan mendapat prestasi yang terbaik.

Kata pembelajaran sudah kita ketahui sebagai suatu proses membelajarkan siswa, serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Bila kita mensimbiosekan kedua pengertian strategi dan pembelajaran maka akan ada pengertian strategi pembelajaran adalah penggunaan atau penerapan rencana yang dirancang untuk memungkinkan

terjadinya proses pada siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran menurut Hamzah (2014).

Berdsarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah langkah-langkah yang di tempuh guru untuk memanfaatkan sumber belajar yang ada, guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

2. Stategi Pembelajaran Inkuiri

a. Pengertian Strategi Pembelajaran Inkuiri

Istilah inkuiri berasal dari bahasa Ingris yaitu *inquiri* yang berarti pertanyaan atau penyelidikan menurut Sanjaya (Suyadi, 2015) Pembelajaran inkuiri adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan siswa maksimal untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, dan analitis, sehingga siswa dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Jelas bahwa strategi inkuiri adalah rangkaian kegiatan yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang di pertanyakan. Proses brfikir itu sendiri biasanya dilakukan dengan cara tanya jawab antar guru dan siswa.

Menurut Wina (Shoimin, 2013: 85) menyatakan bahwa “strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Kunandar (Shoimin, 2013) menyatakan bahwa pembelajaran inkuiri adalah kegiatan pembelajaran dimana siswa di dorong untuk belajaran melalui keterlibatan aktif mereka sendiri

dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan siswa menemukan prinsip-prinsip untuk mereka sendiri. Pembelajaran inkuiri dibangun dengan asumsi bahwa sejak lahir manusia memiliki dorongan untuk memuaskan rasa ingin tahunya. Rasa ingin tahu tersebut merupakan kuadrat sejak ia lahir ke dunia. Keingin tahuan manusia tersebut terus menerus berkembang hingga dewasa seiring berkembangnya otak atau pemikiran.Tujuan utama pembelajaran adalah menolong siswa untuk dapat mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan berpikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar ingin tahu mereka.

Berdasarkan pendapat ahli yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa untuk memiliki pengalaman belajar dalam menemukan konsep-konsep materi berdasarkan masalah yang diajukan.

b. Prinsip-prinsip Strategi Pembelajaran Inkuiri

Pembelajaran inkuiri menekankan kepada perkembangan mental (intelektual) siswa. Perkembangan mental (intelektual) itu menurut Piaget (Suyadi, 2013: 118) dipengaruhi oleh 4 (empat) faktor, yaitu:

1) *Maturation* atau kematangan adalah proses perubahan fisiologis dan anatomis, yaitu proses pertumbuhan fisik, yang meliputi pertumbuhan tubuh, pertumbuhan otak, dan pertumbuhan sistem saraf. Pertumbuhan otak merupakan salah satu aspek yang sangat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir (intelektual) anak.

2) *Physical experience* adalah tindakan-tindakan fisik yang dilakukan individu terhadap benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya. Aksi atau tindakan fisik yang dilakukan pada akhirnya akan bisa di transfer menjadi gagasan-gagasan atau ide-ide. Oleh karena itu, proses belajar yang murni tidak akan terjadi tanpa adanya interaksi berbagai pengalaman personal maupun sosial.

3) *Social experience* adalah aktifitas pembelajaran yang berhubungan dengan orang lain. Melalui pengalaman sosial, siswa bukan hanya dituntut untuk mempertimbangkan atau mendengarkan pandangan orang lain, tetapi juga akan menumbuhkan kesadaran bahwa ada aturan lain di samping aturannya sendiri.

4) *Equilibration* adalah proses penyesuaian antara pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru yang ditemukan siswa. Ada kalanya siswa dituntut untuk memperbahrui pengetahuan yang sudah terbentuk setelah ia menemukan informasi baru yang tidak sesuai.

c. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Inkuiri dalam Pembelajaran Matematika

Sanjaya (2008: 202) menyatakan bahwa pembelajaran inkuiri mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1) Orientasi

Pada tahap ini guru melakukan langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang kondusif. Hal yang dilakukan dalam tahap orientasi ini adalah:

a) Menjelaskan topik, tujuan, dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa

b) Menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan. Pada tahap ini dijelaskan langkah-langkah inkuiri serta tujuan setiap langkah, mulai dari langkah merumuskan merumuskan masalah sampai dengan merumuskan kesimpulan

c) Menjelaskan pentingnya topik dan kegiatan belajar. Hal ini dilakukan dalam rangka memberikan motivasi belajar siswa.

2) Merumuskan Masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk memecahkan teka-teki itu. Teka-teki dalam rumusan masalah tentu ada jawabannya, dan siswa didorong untuk mencari jawaban yang tepat. Proses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam pembelajaran inkuiri, oleh karena itu melalui proses tersebut siswa akan memperoleh pengalaman yang sangat berharga sebagai upaya mengembangkan mental melalui proses berpikir.

3) Merumuskan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan menebak (berhipotesis) pada setiap anak adalah dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk dapat merumuskan jawaban sementara atau dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan yang dikaji.

4) Mengumpulkan Data

Mengumpulkan data adalah aktifitas menjaring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam pembelajaran inkuiri, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual. Proses pemgumpulan data bukan hanya memerlukan motivasi yang kuat dalam belajar, akan tetapi juga membutuhkan ketekunan dan kemampuan menggunakan potensi berpikirnya.

5) Menguji Hipotesis

Menguji hipotesis adalah menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Menguji hipotesis juga berarti mengembangkan kemampuan berpikir rasional. Artinya, kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi, akan tetapi harus didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggungjawabkan.

6) Merumuskan Kesimpulan

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya guru mampu menunjukkan pada siswa data mana yang relevan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran Inkuiri

1) Kelebihan Strategi Pembelajaran Inkuiri

Menurut Suryobroto (2002: 201) ada beberapa kelebihan inkuiri antara lain:

a) Membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa.
b) Membangkitkan gairah pada siswa misalkan siswa merasakan jerih payah penyelidikannya, menemukan keberhasilan dan kadang-kadang kegagalan.
c) Memberi kesempatan pada siswa untuk bergerak maju sesui dengan kemampuan. Membantu memeperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan.
d) Siswa terlibat langsung dalam belajar sehingga termotivasi untuk belajar.
e) Strategi ini berpusat pada siswa, misalkan membeeri kesempatan kepada mereka dan guru berpartisipasi sebagai teman belajar, terutama dalam situasi penemuan yang jawabannya belum diketahui.

2) Kelemahan Strategi Pembelajaran Inkuiri

Menurut Suryobroto (2002: 201) ada beberapa kelemahan inkuiri antara lain:

a) Dipersyaratkan keharusan ada persiapan mental untuk cara belajar ini.
b) Pembelajaran ini kurang berhasil dalam kelas besar, misalnya sebagian waktu hilang karena membantu siswa menemukan teori-teori atau menemukan bagaimana ejaan dari bentuk kata-kata tertentu.
c) Harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin mengecewakan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pembelajaran secara tradisional jika guru tidak menguasai pembelajaran inkuiri.

3. Berpikir Kreatif

a. Pengertian Berpikir Kreatif

Berpikir pada umumnya didefinisikan sebagai proses mental yang dapat menghasilkan pengetahuan. Menurut Khodijah (2006: 81) berpikir adalah melatih ide-ide dengan cara yang tepat dan seksama yang dimulai dengan adanya masalah. Menurut Solso (Khodijah, 2006: 94) berpikir adalah sebuah proses dimana representasi mental baru dibentuk melalui transformasi informasi dengan interaksi yang komplek atribut-atribut mental seperti penilaian, abstraksi, logika, imajinasi, dan pemecahan masalah. Untuk melatih kemampuan berpikir siswa, seorang pendidik dapat melatih siswanya dengan cara menunjukkan cara berpikir melalui semua mata pelajaran. Memberikan contoh-contoh kasus cara berpikir yang baik, memberikan masalah yang menuntut siswa berpikir, dan menerapkan keterampilan untuk mengambil keputusan.

Kreatif seringkali dianggap sebagai sesuatu ketrampilan yang didasarkan pada bakat alam, dimana hanya mereka yang berbakat saja yang bisa menjadi kreatif, Anggapan ini tidak sepenuhnya benar, walaupun memang dalam kenyataannya terlihat bahwa orang-orang tertentu memiliki kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru dengan cepat dan beragam. Munandar (2009: 12) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, maupun unsur-unsur yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya.Unsur-unsur tersebut berdasarkan semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Berpikir kreatif sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau ebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar, 2009: 25).

Berpikir kreatif adalah kemampuan individu untuk memikirkan apa yang telah dipikirkan semua orang, sehingga individu tersebut mampu mengerjakan apa yang belum pernah dikerjakan oleh semua orang. Terkadang berpikir kreatif terletak pada inovasi yang membantu diri sendiri untuk mengerjakan hal-hal lama dengan cara yang baru. Tetapi pokoknya, ialah memandang dunia lewat cukup banyak mata baru sehingga timbullah solusi-solusi baru, itulah yang selalu memberikan nilai tambah. berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian berpikir kreatif adalah suatu kemampuan seseorang untuk menciptakan ide atau gagasan baru sehingga membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagi tujuan dalam hidupnya (Maxwell 2004: 136).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuanberpikir kreatif adalah suatu aktivitas mental yang lebih menekankan penalaran siswa untuk memperoleh pengetahuan dan ketajaman pemahaman dalam mengembangkan suatu yang baru dimana repesentasi mental baru dibentuk melalui transpormasi informasi dengan interaksi yang kompleks atribut-atribut mental seperti penilaian, logika, imajinasi, dan pemecahan masalah.

b. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Munandar (2009: 21) menjabarkan indikator kemampuan berpikir kreatif dalam 5 indikator yaitu sebagai berikut:

1) Keterampilan berpikir lancar (*fluency*), yaitu mampu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saranuntuk melakukan berbagai hal, selalu memikirkan lebih dari satu jawaban;
2) Keterampilan berpikir luwes (*fleksibility*), yaitu mampumenghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda,mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, mampu mengubah carapendekatan atau cara pemikiran;
3) Keterampilan berpikir original (kebaharuan), yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim;
4) Keterampilan memperinci (mengelaborasi), yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, menambahkan atau memperinci detil-detil dari suatu obyek, gagasan, atau situasisehingga lebih menarik;
5) Keterampilan menilai (mengevaluasi), yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya.

Menurut Nur Ghufron dan Rini Risnawita S. (2014: 106-111), aspek kemampuan berpikir kreatif adalah sebagai berikut:

1) Kelancaran Berpikir

   Kemampuan untuk mengemukakan banyak ide atau gagasan secara lancar.

2) Keluwesan Berpikir

   Kemampuan untuk melihat berbagai macam sudut pandang dan memberikan berbagai macam jawaban dari suatu masalah.

3) Keaslian Berpikir

   Kemampuan memberikan jawaban yang tidak diduga dan tidak terpikirkan oleh orang pada umumnya atau mempunyai gagasan yang belum atau jarang diberikan orang lain.

4) Elaborasi/Memerinci

   Kemampuan memperkaya dan mengembangkan ide-ide serta kemampuan memperinci ide sampai ke hal-hal yang sekecil-kecilnya.

Jadi uraian di atas dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1) *Fluency* (kelancaran) yaitu kemampuan siswa menemukan lebih dari satu jawaban dari soal yang diberkan, 2) *Flexibility* (keluwesan) yaitu kemampuan siswa menyelesaikan soal secara beragam atau bervariasi proses penyelesaiannya dari soal yang diberikan dan 3) *Elaboration* (penguraian) yaitu kemampuan siswa menyelesaikan soal secara terperinci dan mendetail berdasarkan langkah-langkah proses penyelesaian dari soal yang diberikan.

4. Penerapan Strategi Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif

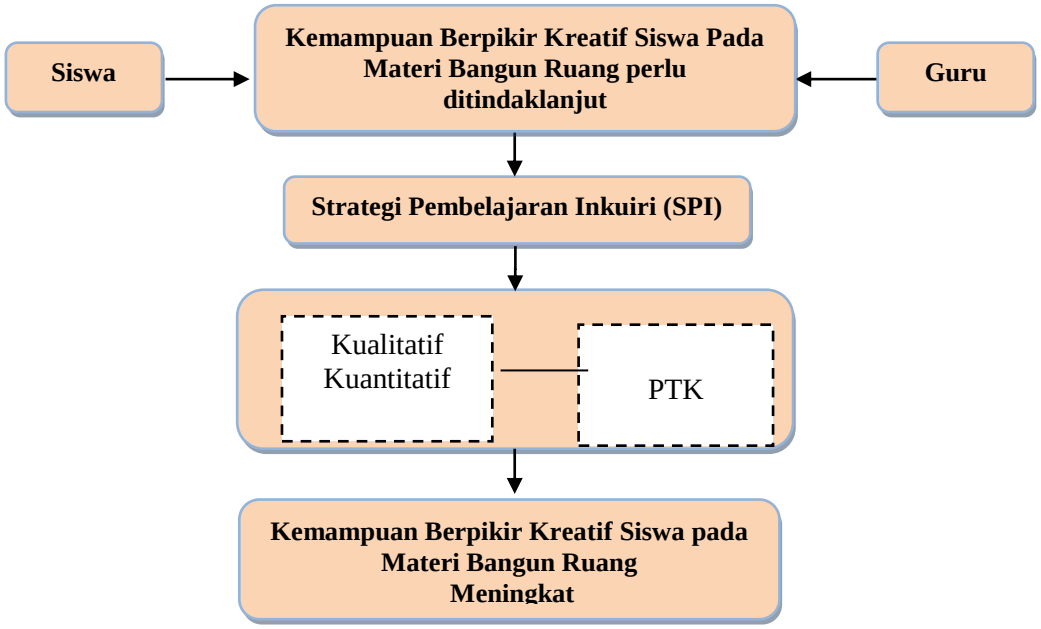
Adapun penerapan strategi pembelajaran inkuiri dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat pada Tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1 Penerapan Strategi Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif

Kegiatan Pembelajaran	Langkah-langkah strategi pembelajaran inkuiri
Kegiatan Pendahuluan	1. Menjelaskan topik, tujuan, dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa dan menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan
Kegiatan Inti	2. Siswa merumuskan masalah dan mendorong siswa menemukan jawaban yang tepat.
	3. Merumuskan hipotesis yaitu cara yang dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan menebak (berhipotesis) pada setiap anak adalah dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong siswa dalam merumuskan masalah.
	4. Mengumpulkan data adalah aktivitas menjaring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam tahapan ini guru mendorong siswa untuk berpikir untuk mencari informasi yang dibutuhkan.
	5. Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data
Kegiatan Penutup	6. Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Pada tahap ini guru mampu menunjukkan pada siswa data yang relevan.

B. Kerangka Pikir Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka yang telah diuraikan, maka kerangka pikir pada penelitian ini digambarkan pada Gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

= Arah/alur kegiatan

= Aktivitas/kegiatan

= Penjelasan (Pendekatan & Jenis penelitian

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir, maka hipotesisdalam penelitian ini adalah ”Jika strategi pembelajaran inkuiri diterapkan, maka kemampuan berpikir kreatif pada materi bangun ruang kelas IX putri SMP Eledrika Hidayatullah Parepare dapat meningkat”.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom actionresearch*) dengan menggunakan pendekatan kualitatif (alamiah) dan kuantitatif (ilmiah) (*mixed method*).Penelitian ini terdiri atas beberapa tahapan-tahapan pelaksanaan, yaitu: (1) perencanaan (*planning),* (2) tindakan (*action),* (3) observasi (*observation*), dan (4) refleksi (*reflection*).

B. Subjek Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Eledrika Hidayatullah Parepare tahun ajaran 2017/2018 semester genap kelas IX putri dengan siswa perempuan sebanyak 13 orang.

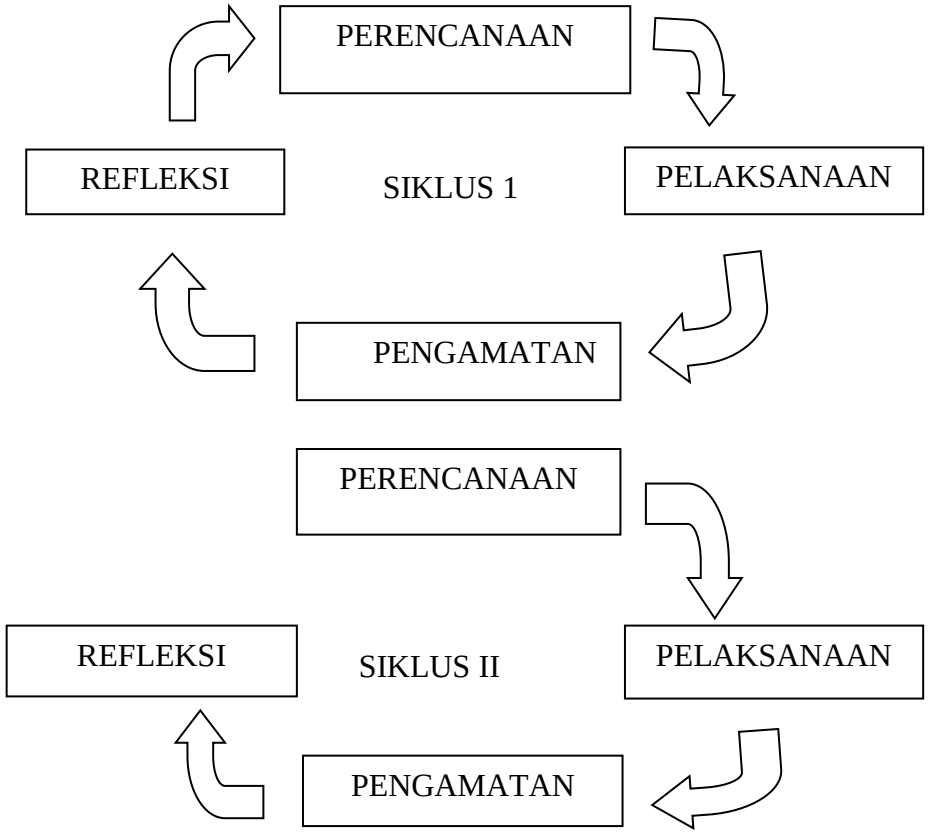
C. Faktor yang Diteliti

Faktor yang diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Faktor siswa yaitu aktivitas siswa dalam keaktifannya selama proses pembelajaran, seperti kehadiran, perhatian dan keseriusan serta keberanian siswa bertanya dan memberi jawaban terhadap pertanyaan guru maupun siswa lainnya.
2. Faktor guru yaitu kemampuan guru dalam mengelolah pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dapat dilihat pada gambar skema langkah-langkah penelitian tindakan kelas menurut Arikunto, 2010 sebagai berikut.



Gambar 3.1. Siklus PTK (Arikunto, 2010)

1. Siklus I

Siklus I dilaksanakan dengan lima tahap sebagai berikut:

a. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini seorang peneliti mengidentifikasi masalah di sekolah SMP Eledrika Hidayatullah Parepare khususnya di kelas IX putri bahwa ada kendala/hambatan yang dialami siswa dan guru dalam pembelajaran sehingga

peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada materi bangun ruang perlu ditindaklanjuti dan guru sering menggunakan pembelajaran langsung pada pembelajaran.

b. Tahap perencanaan (*planning)*

Tujuh langkah kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini, yaitu sebagai berikut ini:

1) Melaksanakan diskusi awal dengan guru mata pelajaran matematika di lokasi penelitian untuk mengetahui kendala/hambatan yang dialami siswa dan guru dalam pembelajaran.
2) Menetapkan materi yang akan diajarkan dalam penelitian.
3) Menetapkan strategi pembelajaran yang akan digunakan pada pertemuan berikutnya yaitu strategi pembelajaran imkuiri sambil melakukan diskusi lanjutan dengan guru mata pelajaran matematika.
4) Menyusun dan mengembangkan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) SMP. Silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) SMP dengan materi yang disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku di sekolah.
5) Membuat lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran selama penerapan strategi inkuiri menyangkut aktivitas siswa.
6) Menyusun tes sebagai alat ukur kemampuan berpikir kreatif pada akhir siklus, dengan mengacu pada materi bangun ruang.
7) Membuat lembar pedoman observasi untuk memantau kegiatan siswa selama pembelajaran berlangsung serta melihat peningkatan kemampuan

berpikir kreatif pada materi bangun ruang melalui straegi pembelajaran inkuiri sesuai indikator yang ingin dicapai.

c. Pelaksanan Tindakan (*action*)

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun. yang berisi tentang tindakan yang ditetapkan yaitu strategi pembelajaran inkuiri pada materi bangun ruang.

d. Tahap observasi dan evaluasi (*observation and evaluation*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

1. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mengamati setiap aktivitas dan kegiatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang dicatat selama berlangsungnya kegiatan observasi yang menyangkut aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut:
   a) Frekuensi kehadiran siswa.
   b) Keseriusan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
   c) Kesadaran dan perhatian siswa terhadap materi bangun ruang, yang ditandai dengan aktivitas mereka merespon pembelajaran. Misalkan aktif bertanya, memberi komentar, tanggapan, dan tidak melakukan aktivitas lain selama pembelajaran berlangsung.
   d) Kemampuan siswa mengerjakan pekerjaan rumah.
2. Melaksanakan evaluasi untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif pada materi bangun ruang menggunakan tes yang telah disusun.

3. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan dibantu oleh pengamat. Hasil pelaksanaan tindakan selanjutnya dievaluasi dengan memberikan tes diakhir siklus, untuk selanjutnya direfleksikan dalam rangka persiapan perencanaan siklus berikutnya.

e. Tahap refleksi (*reflection*)

Hasil yang diperoleh pada tahap observasi siklus 1 terhadap pengamatan siswa baik secara individu maupun kelompok dikumpulkan serta dianalisis, baik berupa hasil evaluasi maupun data hasil observasi yang diperoleh pada saat melakukan pembelajaran sebagai acuan untuk melaksanakan siklus berikutnya, sedangkan hal-hal yang belum tercapai ditindak lanjuti pada siklus berikutnya hendaknya lebih baik dari siklus sebelumnya.

2. Siklus II dan Seterusnya

Langkah-langkah yang dilakukan pada Siklus II relatif sama dengan perencanaan dan pelaksanaan dalam Siklus I dengan mengadakan beberapa perbaikan atau penambahan sesuai dengan kenyataan yang ditemukan di lapangan untuk mencapai indikator keberhasilan.

Jika pada akhir siklus II tidak terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada materi bangun ruang maka dilaksanakan siklus berikutnya, yang tahapannya sama seperti siklus sebelumnya. Siklus berhenti ketika terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

E. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian, yaitu strategi pembelajaran inkuiri dan kemampuan berpikir kreatif.Adapun definisi operasional yang disusun pada bagian ini disimpulkan dari berbagai definisi ahli yang dikemukakan pada kajian pustaka. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Strategi Pembelajaran Inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa untuk memiliki pengalaman belajar dalam menemukan konsep-konsep materi berdasarkan masalah yang diajukan. Aktivitas pembelajaran dalam penelitian ini diamati menggunakan lembar observasi.
2. Kemampuan berpikir kreatif adalah suatu aktivitas mental yang lebih menekankan penalaran siswa untuk memperoleh pengetahuan dan ketajaman pemahaman dalam mengembangkan suatu yang baru dimana repesentasi mental baru dibentuk melalui transpormasi informasi dengan interaksi yang kompleks atribut-atribut mental seperti penilaian, logika, imajinasi, dan pemecahan masalah. Indikator kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penelitian ini ditunjukkan dengan:1) *Fluency* (kelancaran) yaitu kemampuan siswa menemukan lebih dari satu jawaban dari soal yang diberkan, 2) *Flexibility* (keluwesan) yaitu kemampuan siswa menyelesaikan soal secara beragam atau bervariasi proses penyelesaiannya dari soal yang diberikan dan 3) *Elaboration* (penguraian) yaitu kemampuan siswa menyelesaikan soal

secara terperinci dan mendetail berdasarkan langkah-langkah proses penyelesaian dari soal yang diberikan.

3. Kemampuan berpikir kreatif pada materi bangun ruang dikatakan meningkat dalam penelitian ini apabila skor tes kemampuan berpikir kreatif pada materi bangun ruang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus berikutnya.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian adalah:

1. Lembar tes kemampuan berpikir kreatif digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Lembar tes berisi soal matematika berbentuk essay digunakan pada setiap akhir siklus dan dikerjakan oleh siswa.
2. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan kemampuan guru dalam proses pembelajaran selama tindakan dilakukan. Isi lembar observasi disesuaikan dengan strategi pembelajaran yang digunakan.

Adapun aktivitas siswa yang diamati, yaitu: a) siswa memperhatikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran, b) siswa memperhatikan sajian informasi tentang materi yang akan diajarkan, c) siswa memperhatikan penjelasan guru tentang strategi pembelajaran Inkuiri, d) siswa mengamati dan menganalisis soal pada LKS kemudian bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab soal yang diberikan, e) siswa mempersentsikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas atau siswa diberikan tes tulis untuk menguji pemahamannya, dan f) siswa dalam kelompok menyimpulkan hasil diskusi kelompoknya.

Adapun aktivitas guru yang diamati, yaitu: a) kemampuan menyampaikan tujuan pembelajaran pada materi bangun ruang, b) kemampuan menyajikan informasi tentang materi bangun ruang, c) kemampuan memotivasi dan menjelaskan tentang strategi pembelajaran Inkuiri, d) kemampuan membantu siswa mengamati dan menganalis soal pada LKS secara berkelompok, e) kemampuan membantu siswa melakukan persentasi hasil kerja kelompoknya, dan f) kemampuan membantu siswa menyimpulkan hasil diskusi kelompoknya.

Kedua instrumen penelitian tersebut disusun oleh peneliti sendiri yang terlebih dahulu divalidasi oleh validator.

G. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kemampuan pemecahan masalah yang diambil dengan menggunakan teknik tes pada akhir setiap siklus dan data aktivitas siswa serta kemampuan guru mengelola pembelajaran diperoleh dengan menggunakan teknik observasi.

H. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Sesuai dengan jenis data yang dikumpulkan, maka teknik analisis data dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk data kemampuan berpikir kreatif diperoleh dengan lembar tes berdasarkan materi yang telah diberikan, kemudian dianalisis dengan menggunakan indikator penskoran dari kemampuan berpikir kreatif siswa. menurut Mantasari (2015) sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pedoman Bobot Penskoran Nilai Tes

Skor	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif yang diukur		
	Fluency (Kelancaran)	*Flexibility* (Keluwesan)	*Elaboration* (Penguraian)
4	Memberikan lebih dari satu jawaban yang relevan dan penyelesainnya benar dan jelas	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam) penyelesaian, proses dan hasil perhitungannya benar	Proses penyelesaiannya terperinci dan menjawab dengan benar
3	Memberikan lebih dari satu jawaban yang relevan tetapi penyelesaiannya masih ada yang kurang dari yang diminta	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam) penyelesaian, tetapi hasilnya ada yang salah karena terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan	Proses penyelesaiannya terperinci, tetapi terdapat kesalahan pada jawabannya
2	Hanya memberikan sebuah jawaban yang relevan dan penyelesaiannya benar	Memberikan jawaban hanya satu cara dan hasil perhitungannya benar	Proses penyelesaiannya disertai perincian yang kurang mendetail, namun jawabannya benar
1	Hanya memberikan sebuah jawaban, tetapi tidak relevan dengan penyelesaian masalah	Memberikan jawaban hanya satu cara, tetapi hasil perhitungannya masih ada yang keliru	Proses penyelesaiannya tidak terperinci dan jawabannya salah.
0	Tidak menjawab atau memberikan jawaban yang tidak relevan	Tidak menjawab, memberikan jawaban dengan satu cara atau lebih tetapi semua salah	Tidak menjawab atau memberikan jawaban yang salah

Untuk masing-masing aspek yang diteliti dari kemampuan berpikir kreatif dan skor seluruh siswa yang mengikuti tes dijumlah dan ditentukan persentase skornya

$$X = \frac{\text{Jumlah skor tes per aspek}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh persentase skor setiap aspek pada kemampuan berpikir kreatif, peneliti menentukan kriteria persentase skor yang diperoleh siswa.kriteria yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Kermampuan Berpikir Kreatif Berdasarkan Persentase Skor Tes

No	Persentase Skor	Kriteria
1	$90\% < X \leq 100\%$	Sangat Mampu
2	$80\% < X \leq 89\%$	Mampu
3	$65\% < X \leq 79\%$	Cukup Mampu
4	$54\% < X \leq 64\%$	Kurang Mampu
5	$X \leq 54\%$	Tidak Mampu

(Mantasari, 2015)

Keterangan:

X = Persentase skor

2. Analisis data hasil observasi aktivitas siswa

Data aktivitas siswa selama pembelajaran, dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$Pi = \frac{\sum Ai}{\sum n} \times 100\%$

Keterangan:

Pi = Persentase siswa yang melakukan aktivitas tertentu setiap pertemuan.

$\sum Ai$ = Jumlah siswa yang melakukan aktivitas tertentu setiap pertemuan.

$\sum n$ = Jumlah siswa yang hadir setiap pertemuan.

(Tiro, 2008: 171)

3. Analisis Data Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran

Data tentang aktivitas guru dalam mengelolah pembelajaran dianalisis dengan menghitung rata-rata tiap aspek yang diamati dalam mengelolah pembelajaran dari beberapa pertemuan. Selanjutnya nilai rata-rata tersebut dikonversikan dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Kemampuan Guru dalam Mengelolah Pembelajaran

Rata-rata	Kriteria
1,00 – 1,79	Sangat Kurang
1,80 – 2,79	Kurang
2,80 – 3,39	Cukup
3,40 – 4,19	Baik
4,20 – 5,00	Sangat Baik

(Buhaerah, 2009: 104)

Selanjutnya data tentang hasil tes dan observasi aktivitas siswa dideskripsikan untuk mengetahui kemampuan penalaran matematis siswa.

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah:

1. Meningkatnya kemampuan berpikir kreatif pada materi bangun ruang dari siklus I ke siklus II minimal dalam kategori cukup mampu ($65\% < X \leq 79\%$)
2. Meningkatnya persentase aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II minimal 75%.
3. Meningkatnya kemampuan guru mengelolah pembelajaran dari siklus I ke siklus II minimal dalam kategori cukup (2,80 – 3,39)

BAB IV
HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IX Putri SMP Eledrika Hidayatullah Parepare pada materi bangun ruang melalui strategi inkuiri. Proses pembelajaran dilakukan sebanyak 8 (delapan) kali pertemuan atau 16 jam pelajaran, dengan rincian 6 (enam) kali pertemuan dan 2 (dua) kali pemberian tes kemampuan berpikir kreatif.

Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi inkuiri, peneliti melakukan beberapa persiapan terlebih dahulu. Persiapan tersebut antara lain membuat perangkat pembelajaran pada setiap pertemuan dan menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi dan lembar tes kemampuan berpikir kreatif. Perangkat pembelajaran yang digunakan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Siswa (LKS) dan bahan ajar dengan tetap menyesuaikan perangkat yang digunakan guru di sekolah. Instrumen yang digunakan divalidasi oleh 2 (dua) validator sebagai berikut:

Table 4.1 Hasil Validasi Instrumen

No	Instrumen	Hasil Validitas Isi	Keterangan
1	Lembar Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	82%	Valid
2	Lembar Observasi Aktivitas Siswa	100%	Valid
3	Lembar Observasi Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran	100%	Valid

Tabel 4.1 mendeskripsikan bahwa validitas isi instrumen penelitian yang digunakan dikatakan valid. Analisis Data validitas instrumen dapat dilihat pada Lampiran C (Halaman 107-110).

A. Paparan Data Siklus I

1. Tahap Perencanaan(*Planning*)

Adapun perencanaan yang dilakukan pada Siklus I yaitu:

a. Menentukan materi yang akan diajarkan pada saat proses penelitian yaitu menentukan luas bangun ruang sisi lengkung yang terdapat pada kompetens dasar : 2.2 Menghitung luas dan volume tabung, kerucut dan bola.
b. Membuat perangkat pembelajaran seperti RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan LKS (Lembar Kerja Siswa) Pertemuan I, II dan III.
c. Membuat tes kemampuan berpikir kreatif sebanyak 3 nomor dalam bentuk essay yang terdiri dari inidkator *fluency* (Kelancaran), *flexibility* (Keluwesan) dan *elaboration* (Penguraian).
d. Membuat lembar observasi aktivitas siswa.
e. Membuat lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Siklus I dilaksanakan 4 (empat) kali pertemuan.Tiga kali pertemuan dilaksanakan proses pembelajaran dan 1 (satu) kali pertemuan dilaksanakan tes kemampuan berpikir kreatif yang berbentuk *essay*.Pelaksanaan pembelajaran dalam siklus I dilaksanakan pada pertemuan satu sampai pertemuan ke tiga atau pada tanggal 17 November 2018, 16 November 2018 dan 21 November 2018. Pertemuan ke empat dilaksanakan pada tanggal 24 November 2018. Setiap pertemuan pada pelaksanaan pembelajaran dibagi ke dalam beberapa tahap antara lain: (1) Penyampaian tujuan pembelajaran; (2) Penyajian masalah; (3) Merumuskan hipotesis berdasarkan masalah yang dibuat; (4) Merumuskan

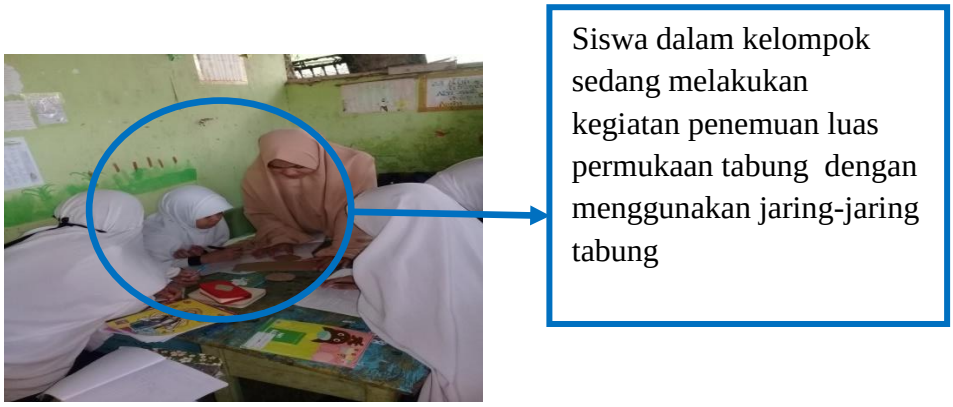
jawaban yang tepat berdasarkan hasil hipotesis; (5) Mengumpulkan data berdasarkan jawaban yang tepat dari hasil hipotesis; dan (6) Merumuskan kesimpulan.

3. Tahap Observasi dan Evaluasi (*Observation and Evaluation*)

a. Tahap Observasi (*Observation*)

Observasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran. Observasi dilakukan oleh teman sejawat yaitu Jumarni sebagai observer selama proses penelitian berlangsung.

Salah satu aktivitas siswa yang sedang melakukan kegiatan penemuan rumus luas permukaan tabung dengan menggunakan strategi inkuiri dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Siswa Melakukan Kegiatan Penemuan Berkelompok pada Siklus I

Gambar 4.1 diasumsikan representatif mewakili aktivitas siswa. Aktivitas ini menunjukkan bahwa siswa melakukan kegiatan penemuan melalui strategi inkuiri.

Selanjutnya, analisis data persentase aktivitas siswa yang diamati selama siklus I disajikan sebagaiman pada Diagram 4.1.

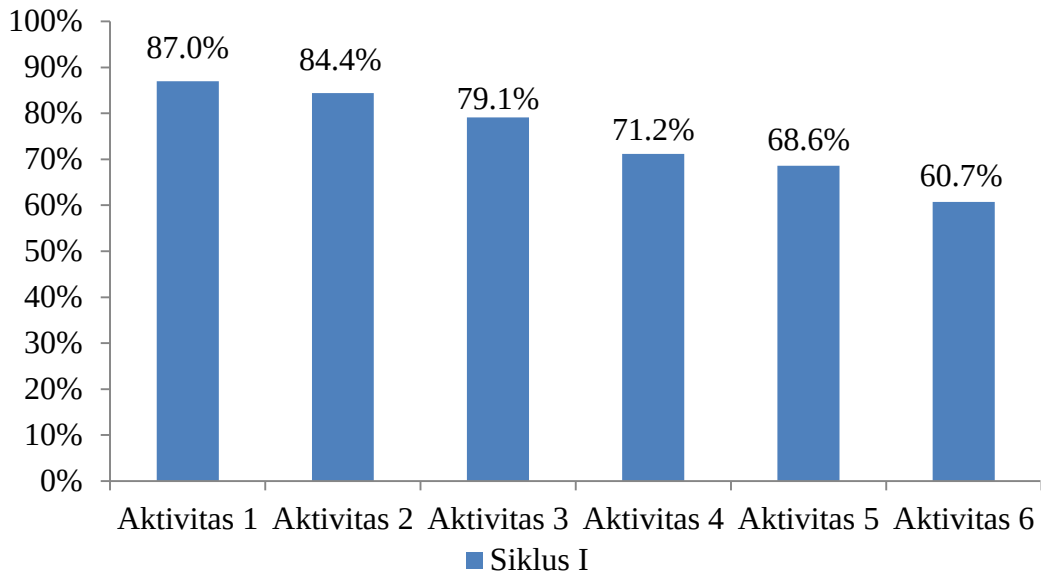


Diagram 4.1 Persentase Aktivitas Siswa Pada Siklus I

Keterangan:

Aktivitas 1 : Siswa memperhatikan penjelasan guru terhadap kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran

Aktivitas 2 : Siswa merumuskan masalah terhadap permasalahan yang diberikan guru.

Aktivitas 3 : Siswa merumuskan hipotesis atas permasalahan yang dibuat.

Aktivitas 4 : Siswa merumuskan jawaban yang tepat berdasarkan hasil hipotesis dibuat.

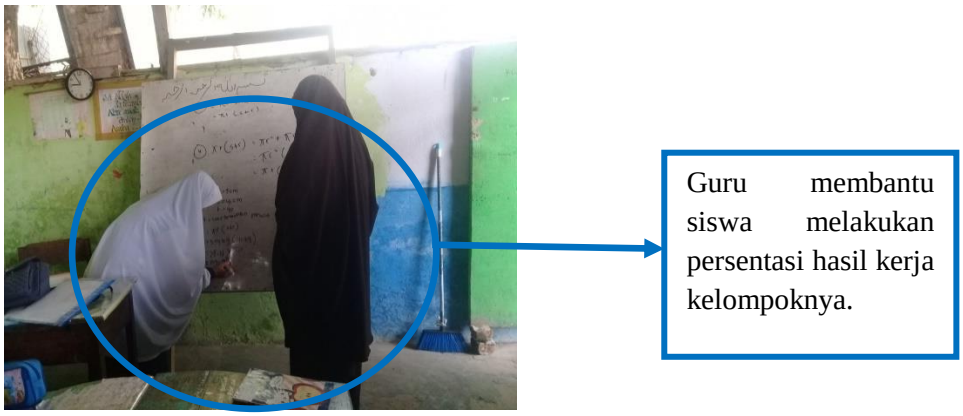
Aktivitas 5 : Siswa mengumpulkan data berdasarkan jawaban yang tepat dari hasil hipotesis yang dibuat.

Aktivitas 6 : Siswa merumuskan kesimpulan berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang dibuat.

Berdasarkan Diagram 4.1, rata-rata persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 75,1%.

Selanjutnya, kemampuan guru yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri, yaitu: (1) Kemampuan menyampaikan tujuan pembelajaran, (2) Kemampuan menjelaskan hasil belajar yang diharapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, (3) Kemampuan menginformasikan cara belajar yang akan ditempuh, (4) Kemampuan mengorganisasikan siswa ke dalam beberapa kelompoksecara heterogen, (5) Kemampuan membahas materi pembelajaran, (6) Kemampuan membimbing siswa merumuskan hipotesis, (7) Kemampuan membimbing dan mengarahkan siswa mengerjakan LKS, (8) Kemampuan memberikan arahan kepada siswa untuk bekerjasama dengan anggota kelompoknya, (9) Kemampuan membimbing siswa untuk melakukan persentasi, (10) Kemampuan membimbing siswa melakukan evaluasi, (11) Kemampuan membimbing siswa mengumpulkan data, (12) Kemampuan mengarahkan siswa merumuskan kesimpulan berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang dibuat.

Kemampuan guru mengelola pembelajaran ditunjukkan sebagaimana pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Guru Membantu Siswa Melakukan Persentasi Hasil Kerja Kelompoknya Siklus I

Analisis data kemampuan guru mengelola pembelajaran yang diamati selama siklus I disajikan sebagaimana pada Diagram 4.2.

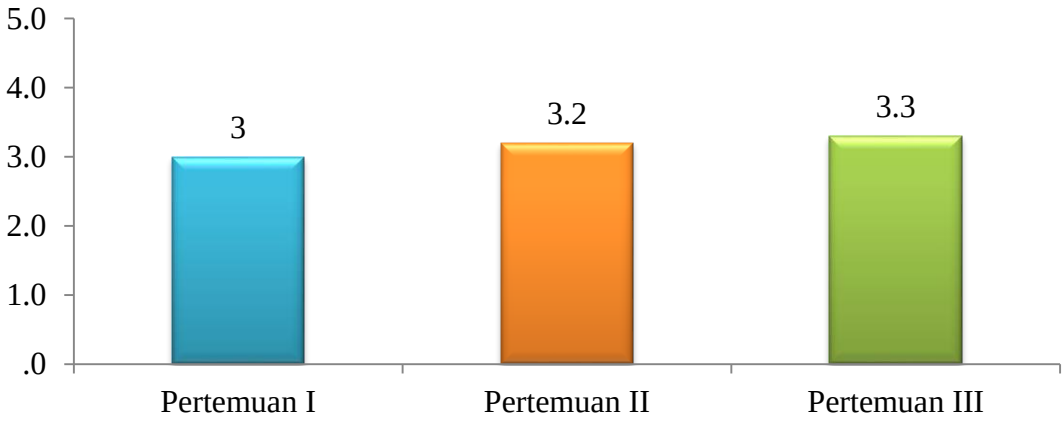


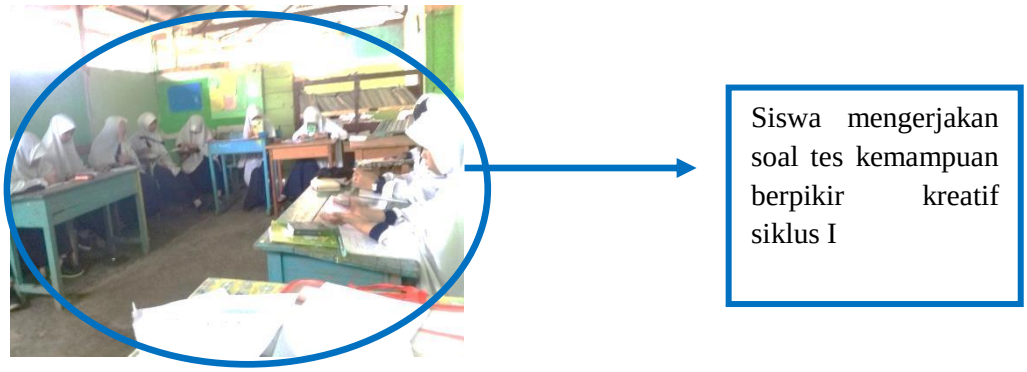
Diagram 4.2 Rata-rata Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran pada Siklus I

Data pada Diagram 4.2, menunjukkan rata-rata kemampuan guru mengelola pembelajaran pada siklus I sebesar 3,2 Berdasarkan Kriteria kemampuan guru mengelola pembelajaran sebagaimana pada Tabel 3.3 dikategorikan "cukup".

b. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada pertemuan keempat diadakan tes kemampuan berpikir kreatif siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 24 November 2018. Soal tes kemampuan berpikir kreatif pada siklus I yang disajikan dalam bentuk soal cerita sebanyak 3 (tiga) soal yang masing-masing soal terdapat satu indikator kemampuan berpikir kreatif yang diukur di dalamnya. Soal nomor 1 mengukur kemampuan berpikir kreatif indikator *fluency* (kelancaran), soal nomor 2 mengukur kemampuan berpikir kreatif indikator *flexibility* (keluwesan) dan soal nomor 3 mengukur kemampuan berpikir kreatif indikator *elaboration* (penguraian).

Pemberian tes kemampuan berpikir kreatif siklus I ditunjukkan sebagaimana pada Gambar 4.3.

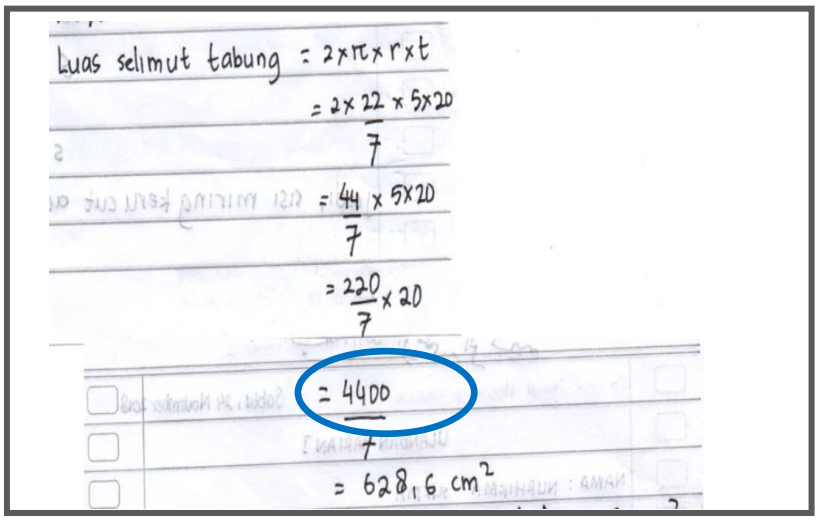


Gambar 4.3 Pemberian tes kemampuan berpikir kreatif siklus I

Berikut salah satu hasil pekerjaan siswa pada tes kemampuan berpikir kreatif siklus I sebagaimana terlihat pada Gambar 4.4.

Soal dan Jawaban Nomor 1 : Indikator *Fluency* (Kelancaran)

1. Sebuah kaleng susu berbentuk tabung. Jika tabung berdiameter 10 cm dan tinggi 20 cm. Tentukanlah luas selimut tabung dengan menggunakan $\pi = \frac{22}{7}$ dan $\pi = 3{,}14$



Gambar 4.4 Hasil Pekerjaan Siswa Soal Nomor 1 Siklus I

Gambar 4.4 diasumsikan representatif mewakili hasil pekerjaan siswa pada siklus I. Kemampuan berpikir kreatif pada indikator *fluency* (kelancaran) menekankan pada siswa dapat menemukan lebih dari satu jawaban dari soal yang diberikan. Tampak bahwa meskipun jawaban yang diperoleh siswa benar dan penyelesaiannya juga benar. Namun berdasarkan Tabel 3.1 skor perolehan siswa hanya 2.Hal ini disebabkan karena siswa hanya dapat menemukan satu jawaban dari soal.Padahal terdapat lebih dari satu jawaban yang dapat ditemukan dari soal tersebut.

Berikut kategori kemampuan berpikir kreatif pada indikator *fluency* (kelancaran) siklus I berdasarkan Tabel 3.2 disajikan sebagaimana pada Diagram 4.3.

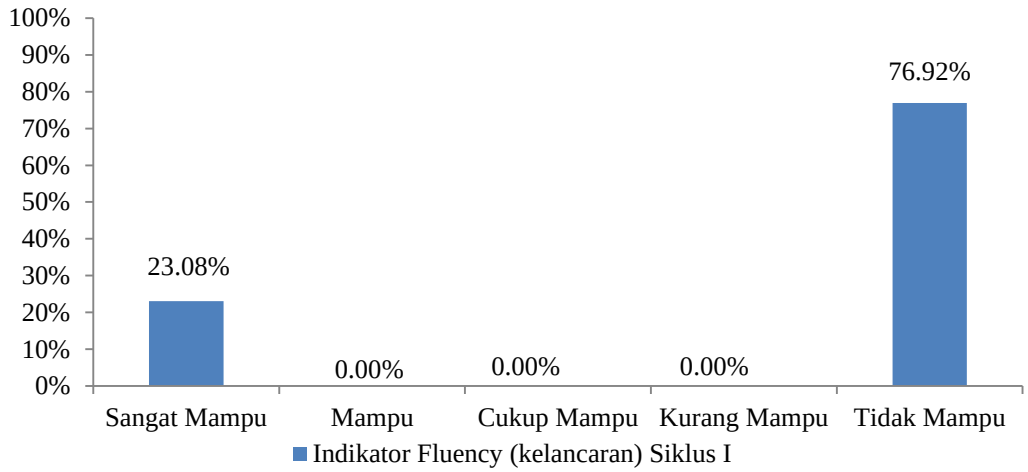
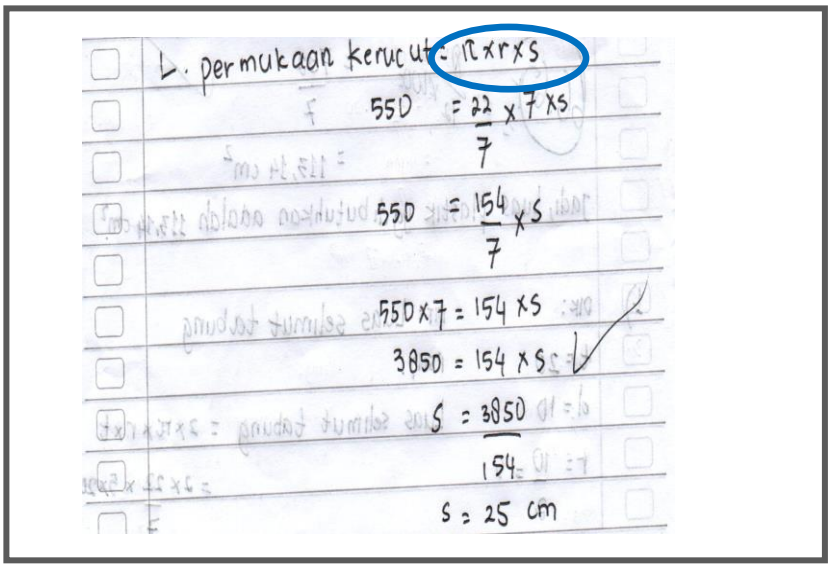


Diagram 4.3 Kategori kemampuan berpikir kreatif pada indikator *fluency* (kelancaran) siklus I

Data pada Diagram 4.3, menunjukkan bahwa sebahagian besar siswa tidak mampu berpikir kreatif pada indikator *fluency* (kelancaran) dengan persentase sebesar 76,92% dan hanya sebahagian kecil siswa sangat mampuberpikir krea tif pada indikator *fluency* (kelancaran) dengan persentase hanya sebesar 23,08%.

Soal dan Jawaban Nomor 2: Indikator *Flexibility* (Keluwesan)

2. Santi akan membuat topi ulang tahun berbentuk kerucut dari kertas karton. Jika diketahui luas permukaaan topi ulang tahun tanpa alas yang akan dibuat adalah 550 cm^2 dan jari-jari 7 cm serta tinggi topi ulang tahun adalah 24 cm. Tentukanlah sisi miring atau apotema dari topi ulang tahun yang akan dibuat dengan menggunakan dua cara yaitu rumus teorema phytagoras dan rumus luas permukaan kerucut. ($\pi = \frac{22}{7}$)



Gambar 4.5 Hasil Pekerjaan Siswa Soal Nomor 2 Siklus I

Gambar 4.5 diasumsikan representatif mewakili hasil pekerjaan siswa pada siklus I. Kemampuan berpikir kreatif pada indikator *flexibility* (keluwesan) menekankan pada siswa dapat menyelesaikan soal dengan beragam cara/ proses penyelesaian dari soal yang diberikan. Tampak bahwa meskipun jawaban yang diperoleh siswa benar dan penyelesaiannya juga benar. Namun berdasarkan Tabel 3.1skor perolehan siswa hanya 2. Hal ini disebabkan karena siswa hanya

dapat memperoleh jawaban dari soal dengan satu cara. Padahal terdapat lebih dari satu cara penyelesaian soal yang dapat ditemukan dari soal tersebut.

Berikut kategori kemampuan berpikir kreatif pada indikator *flexibility* (keluwesan) siklus I berdasarkan Tabel 3.2 disajikan sebagaimana pada Diagram 4.4.

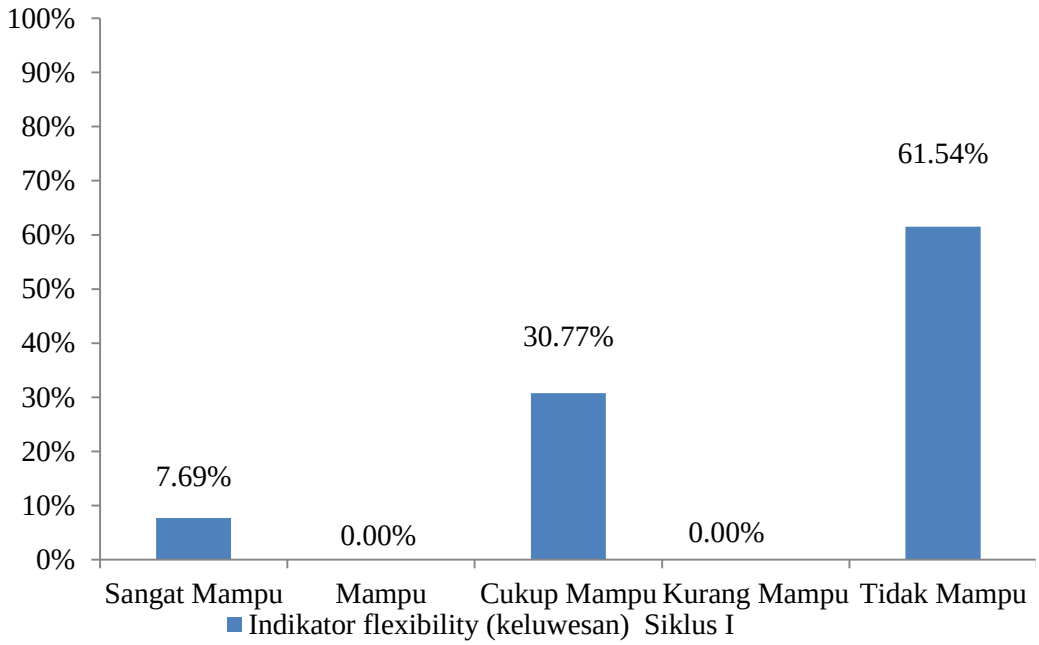
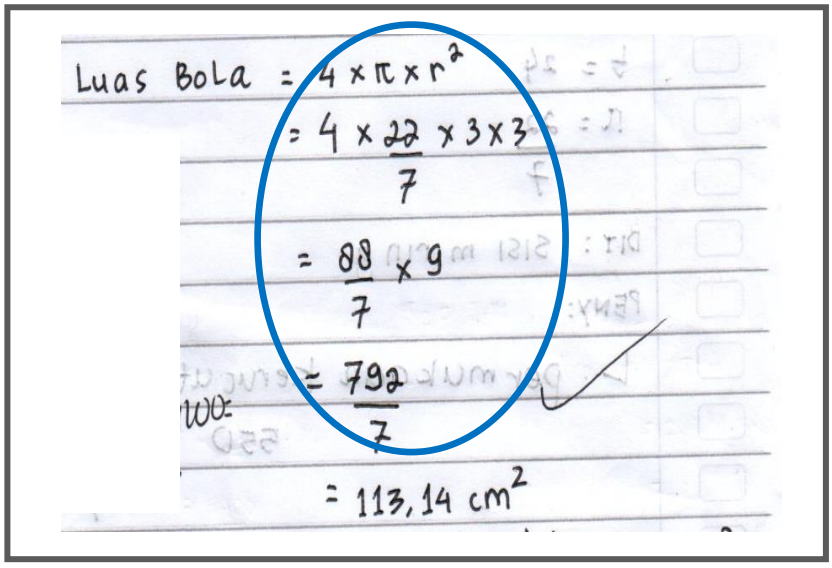


Diagram 4.4 Kategori kemampuan berpikir kreatif pada indikator *flexibility* (keluwesan) siklus I

Data pada Diagram 4.4, menunjukkan bahwa sebahagian besar siswa tidak mampu berpikir kreatif pada indikator *flexibility* (keluwesan) dengan persentase sebesar 61,54%, sebahagian kecil siswa cukup mampuberpikir kreatif pada indikator *flexibility* (keluwesan) dengan persentase sebesar 30,77% dan hanya 7.69% siswa yang sangat mampu berpikir kreatif pada indikator *flexibility* (keluwesan).

Soal dan Jawaban Nomor 3: Indikator *Elaboration* (Penguraian)

3. Sebuah perusahaan permen ingin memproduksi permen dengan varian baru yang berbentuk bola. Jika jari-jari satu buah permen adalah 3 cm, tentukan luas plastik yang dibutuhkan untuk membungkus satu buah permen tersebut dengan menggunakan langkah-langkah penyelesaian soal secara terperinci dan mendetail ($\pi = \frac{22}{7}$)!



Gambar 4.6 Hasil Pekerjaan Siswa Soal Nomor 3 Siklus I

Gambar 4.6 diasumsikan representatif mewakili hasil pekerjaan siswa pada siklus I. Kemampuan berpikir kreatif pada indikator *elaboration* (penguraian) menekankan pada siswa dapat menyelesaikan soal secara terperinci dan mendetail dari soal yang diberikan. Tampak bahwa jawaban yang diperoleh siswa benar dan penyelesaiannya juga terperinci dan mendetail. Berdasarkan Tabel 3.1skor perolehan siswa adalah 4.Hal ini disebabkan karena siswa sudah mampu menyelesaikan soal berdasarkan langkah-langkah penyelesaian yang terperinci dan mendetail dari soal yang diberikan.

Berikut kategori kemampuan berpikir kreatif pada indikator *elaboration* (penguraian) siklus I berdasarkan Tabel 3.2 disajikan sebagaimana pada Diagram 4.5.

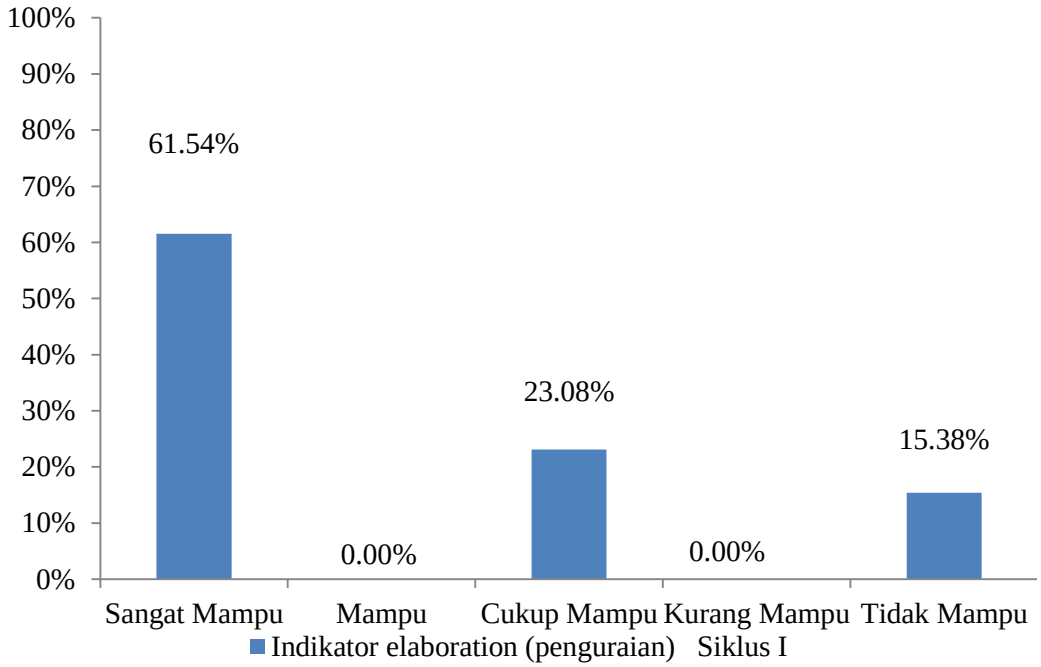


Diagram 4.5 Kategori kemampuan berpikir kreatif pada indikator *elaboration* (penguraian) siklus I

Data pada Diagram 4.5, menunjukkan bahwa sebahagian besar siswa sangat mampu berpikir kreatif pada indikator *elaboration* (penguraian) dengan persentase sebesar 61,54%, dan 23,08% siswa cukup mampu berpikir kreatif pada indikator *elaboration* (penguraian) serta hanya sebahagian kecil siswa tidak mampuberpikir kreatif pada indikator berpikir kreatif pada indikator *elaboration* (penguraian) dengan persentase hanya sebesar 15,38%.

Dari hasil analisis tes kemampuan berpikir kreatif pada siklus I diperoleh rata-rata skor perolehan siswa dapat dilihat pada Diagram 4.6.

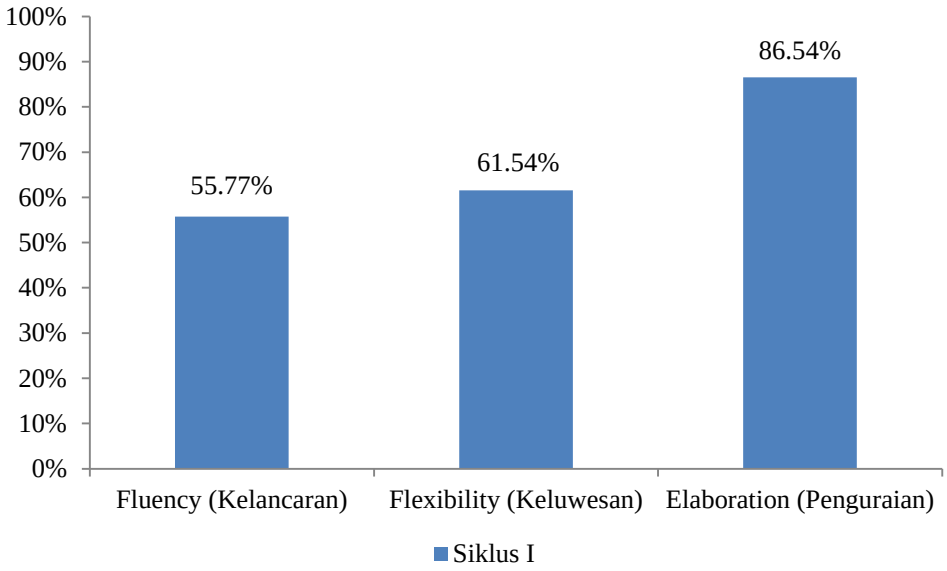


Diagram 4.6 Persentase Skor Kemampuan Berpkir Kreatif Siswa pada Setiap Indikator Siklus I

Data pada Diagram 4.6 menunjukkan bahwa rata-rata persentase siswa pada indikator *fluency* (kelancaran) sebesar 55,77%, pada indikator *flexibility* (keluwesan) sebesar 61,54% dan pada indikator *elaboration* (penguraian) sebesar 86,54%.

Selanjutnya, hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa disajikan dalam Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Data Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus I

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	13
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	100
Skor Terendah	41,67
Rentang Skor	58,33
Rata-rata	67,95
Standar Deviasi	15,90
Median	66,67

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa setelah diterapkan strategi inkuiri, diperoleh rata-rata tes berpikir kreatif siswa sebesar 67,95 mengindikasikan

bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa berada pada kategori cukup mampu. Selanjutnya, apabila hasil tes kemampuan penalaran matematis tersebut dikelompokkan ke dalam 5 (lima) kategori, maka akan diperoleh distribusi dan persentase seperti pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus I

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
90 – 100	Sangat Mampu	1	7,69
80 – 89	Mampu	1	7,69
65 – 79	Cukup Mampu	7	53,85
54 – 64	Kurang Mampu	2	15,38
0 – 54	Tidak Mampu	2	15,38
Jumlah		13	100

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa frekuensi dan persentase kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkan strategi inkuiri pada siklus I diperoleh bahwa ada 1 (satu) siswa atau 7,69% berada pada kategori sangat mampu, 1 (satu) siswa atau 7,69% berada pada kategori mampu, 7 (tujuh) siswa atau 53,85% berada pada kategori mampu, 2 (dua) siswa atau 15,38% berada pada kategori kurang mampu dan 2 (dua) siswa atau 15,38% berada pada kategori tidak mampu.

4. Tahap Refleksi (*Reflection*)

Berikut temuan-temuan yang dialami peneliti pada proses pembelajaran dengan menerapkan strategi inkuiri pada siklus I disajikan pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Kendala Pada Siklus I dan Upaya Perbaikan Pada Siklus II

No.	Kendala	Upaya Perbaikan
1.	Beberapa siswa cara berpikirnya masih sederhana.	Peneliti lebih intensif memberikan latihan soal kemampuan berpikir kreatif kepada siswa
2.	Siswa masih belum mampu memahami bentuk-bentuk soal yang termasuk dalam indikator kemampuan berpikir kreatif yang akan diukur	Peneliti hendaknya dapat lebih intensif lagi memberikan beragam bentuk soal/ tes kemampuan berpikir kreatif berdasarkan indikator yang diukur dalam soal tersebut

Berdasarkan Tabel 4.4, maka peneliti menyimpulkan untuk lanjut pada siklus ke 2 (dua).

B. Paparan Data Siklus II

1. Tahap Perencanaan(*Planning*)

Adapun perencanaan yang dilakukan pada Siklus II hampir sama degan yang dilakukan pada siklus I yaitu:

a. Menentukan materi yang akan diajarkan pada saat proses penelitian yaitu menentukan luas bangun ruang sisi lengkung yang terdapat pada kompetensi dasar : 2.2 Menghitung luas dan volume tabung, kerucut dan bola.
b. Membuat perangkat pembelajaran seperti RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan LKS (Lembar Kerja Siswa) Pertemuan V, VI dan VII.
c. Membuat tes kemampuan berpikir kreatif sebanyak 3 nomor dalam bentuk essay yang terdiri dari inidkator *fluency* (Kelancaran), *flexibility* (Keluwesan) dan *elaboration* (Penguraian).
d. Membuat lembar observasi aktivitas siswa.

e. Membuat lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Siklus I dilaksanakan 4 (empat) kali pertemuan.Tiga kali pertemuan dilaksanakan proses pembelajaran dan 1 (satu) kali pertemuan dilaksanakan tes kemampuan berpikir kreatif yang berbentuk *essay*. Pelaksanaan pembelajaran dalam siklus I dilaksanakan pada pertemuan satu sampai pertemuan ke tiga atau pada tanggal 07 Januari 2019, 09 Januari 2019 dan12 Januari 2019. Pertemuan ke empat dilaksanakan pada tanggal 14 Januari 2019. Setiap pertemuan pada pelaksanaan pembelajaran dibagi ke dalam beberapa tahap antara lain: (1) Penyampaian tujuan pembelajaran; (2) Penyajian masalah; (3) Merumuskan hipotesis berdasarkan masalah yang dibuat; (4) Merumuskan jawaban yang tepat berdasarkan hasil hipotesis; (5) Mengumpulkan data berdasarkan jawaban yang tepat dari hasil hipotesis; dan (6) Merumuskan kesimpulan.

3. Tahap Observasi dan Evaluasi (*Observation and Evaluation*)

a. Tahap Observasi (*Observation*)

Observasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran. Observasi dilakukan oleh teman sejawat yaitu Jumarni sebagai observer selama proses penelitian berlangsung.

Salah satu aktivitas siswa yang sedang melakukan kegiatan pengumpulan data berdasarkan jawaban yang tepat dari hipotesis yang dibuat dengan menggunakan strategi inkuiri dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Siswa Melakukan Pengumpulan Data

Gambar 4.7 diasumsikan representatif mewakili aktivitas siswa. Aktivitas ini menunjukkan bahwa siswa melakukan kegiatan melakukanpengumpulan data berdasarkan jawaban yang tepat dari hasil hipotesis yang dibuat.melalui strategi inkuiri.

Selanjutnya, analisis data persentase aktivitas siswa yang diamati selama siklus I disajikan sebagaiman pada Diagram 4.7.

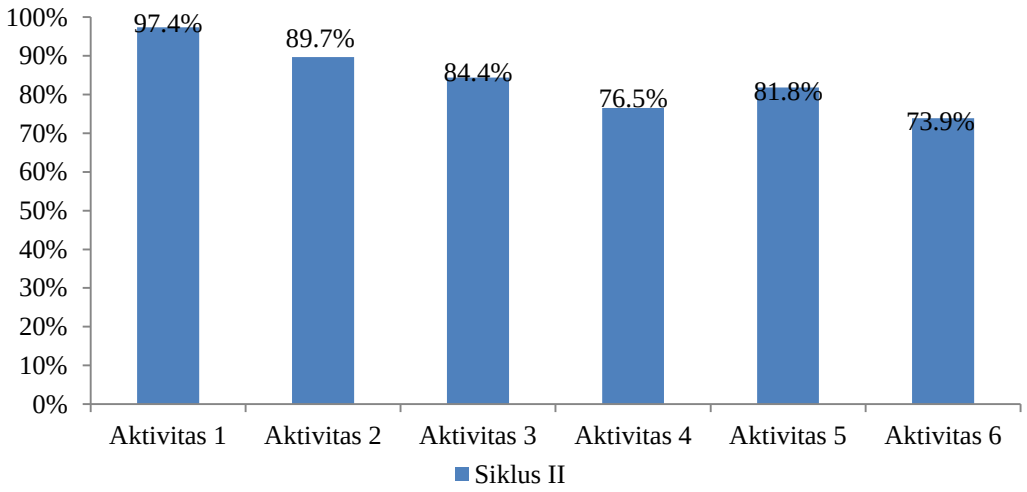


Diagram 4.7 Persentase Aktivitas Siswa Pada Siklus II

Keterangan:

Aktivitas 1 : Siswa memperhatikan penjelasan guru terhadap kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran

Aktivitas 2 : Siswa merumuskan masalah terhadap permasalahan yang diberikan guru.

Aktivitas 3 : Siswa merumuskan hipotesis atas permasalahan yang dibuat.

Aktivitas 4 : Siswa merumuskan jawaban yang tepat berdasarkan hasil hipotesis dibuat.

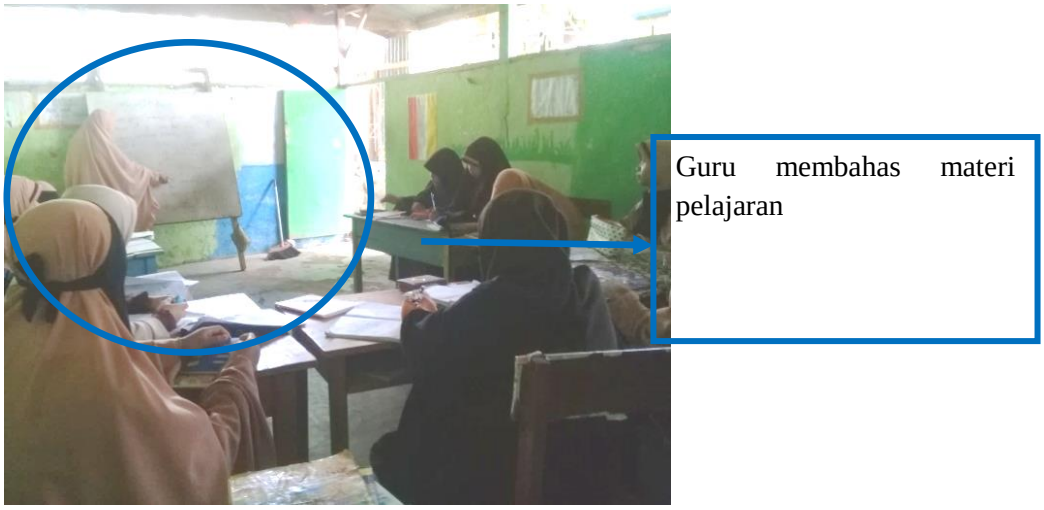
Aktivitas 5 : Siswa mengumpulkan data berdasarkan jawaban yang tepat dari hasil hipotesis yang dibuat.

Aktivitas 6 : Siswa merumuskan kesimpulan berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang dibuat.

Berdasarkan Diagram 4.1, rata-rata persentase aktivitas siswa pada siklus II sebesar 84%. Hal ini berarti ada peningkatan persentase aktivitas siswa dari siklus I yaitu sebesar 75,1% meningkat menjadi 84% pada siklus II.

Selanjutnya, kemampuan guru yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri, yaitu: (1)Kemampuan menyampaikan tujuan pembelajaran, (2) Kemampuan menjelaskan hasil belajar yang diharapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, (3) Kemampuan menginformasikan cara belajar yang akan ditempuh, (4) Kemampuan mengorganisasikan siswa ke dalam beberapa kelompoksecara heterogen, (5) Kemampuan membahas materi pembelajaran, (6) Kemampuan membimbing siswa merumuskan hipotesis, (7) Kemampuan membimbing dan mengarahkan siswa mengerjakan LKS, (8) Kemampuan memberikan arahan kepada siswa untuk bekerjasama dengan anggota kelompoknya, (9) Kemampuan membimbing siswa untuk melakukan persentasi, (10) Kemampuan membimbing

siswa melakukan evaluasi, (11) Kemampuan membimbing siswa mengumpulkan data, (12) Kemampuan mengarahkan siswa merumuskan kesimpulan berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang dibuat. Kemampuan guru mengelola pembelajaran ditunjukkan pada siklus II sebagaimana pada Gambar 4.2.



Gambar 4.8 Guru Membahas Materi Pelajaran Siklus II

Analisis data kemampuan guru mengelola pembelajaran yang diamati selama siklus II disajikan sebagaimana pada Diagram 4.8

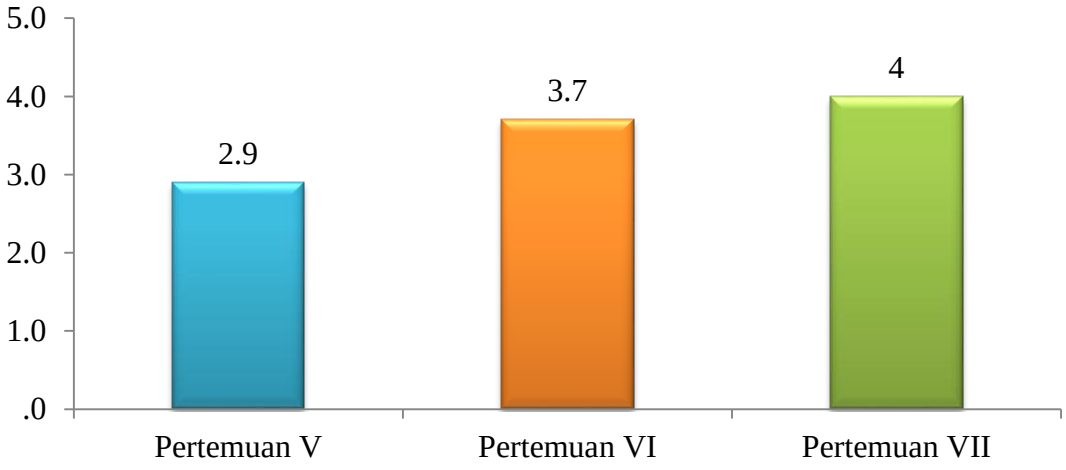


Diagram 4.8 Rata-rata Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran pada Siklus II

Data pada Diagram 4.8, menunjukkan rata-rata kemampuan guru mengelola pembelajaran sebesar 3,5 sebagaimana pada Tabel 3.3 pada siklus II pada dikategorikan “baik”.

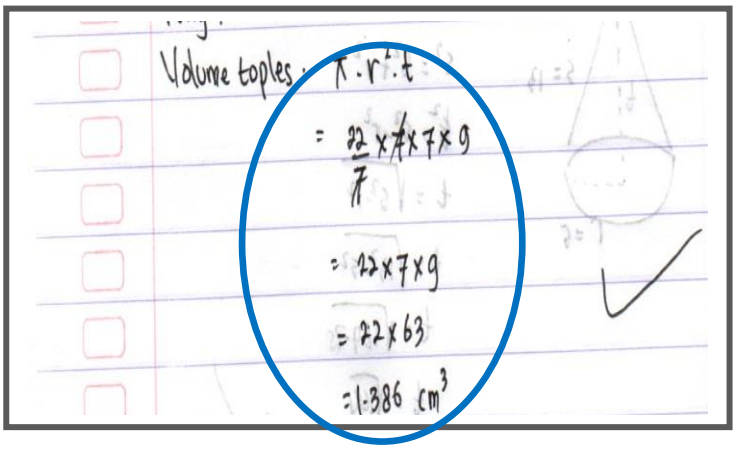
b. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada pertemuan keempat diadakan tes kemampuan berpikir kreatif siklus I yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 14 Januari 2019. Soal tes kemampuan berpikir kreatif pada siklus I yang disajikan dalam bentuk soal ceritasebanyak 3 (tiga) soal yang masing-masing soal terdapat satu indikator kemampuan berpikir kreatif yang diukur di dalamnya. Soal nomor 1 mengukur kemampuan berpikir kreatif indikator *elaboration* (penguraian), soal nomor 2 mengukur kemampuan berpikir kreatif indikator *flexibility* (keluwesan) dan soal nomor 3 mengukur kemampuan berpikir kreatif indikator *fluency* (kelancaran).

Berikut salah satu hasil pekerjaan siswa pada tes kemampuan berpikir kreatif siklus IIsebagaimana terlihat pada Gambar 4.9.

Soal dan Jawaban Nomor 1 : Indikator *Elaboration* (Penguraian)

1. Sebuah toples berbentuk tabung yang berdiameter 14 cm dan tinggi 9 cm. jika toples tersebut akan dimasukkan gula pasir hingga penuh. Tentukanlah volume toples yang dapat menampung gula pasir hingga penuh tersebut dengan menggunakan langkah-langkah penyelesaian soal secara terperinci dan mendetail. ($\pi = \frac{22}{7}$).



Gambar 4.9 Hasil Pekerjaan Siswa Soal Nomor 1 Siklus II

Gambar 4.9 diasumsikan representatif mewakili hasil pekerjaan siswa pada siklus II. Kemampuan berpikir kreatif pada indikator *elaboration* (penguraian) menekankan pada siswa dapat menyelesaikan soal secara terperinci dan mendetail dari soal yang diberikan. Tampak bahwa jawaban yang diperoleh siswa benar dan penyelesaiannya juga terperinci dan mendetail. Berdasarkan Tabel 3.1skor perolehan siswa adalah 4.Hal ini disebabkan karena siswa sudah mampu menyelesaikan soal berdasarkan langkah-langkah penyelesaian yang terperinci dan mendetail dari soal yang diberikan.

Berikut kategori kemampuan berpikir kreatif pada indikator *elaboration* (penguraian) siklusII berdasarkan Tabel 3.2 disajikan sebagaimana pada Diagram 4.9.

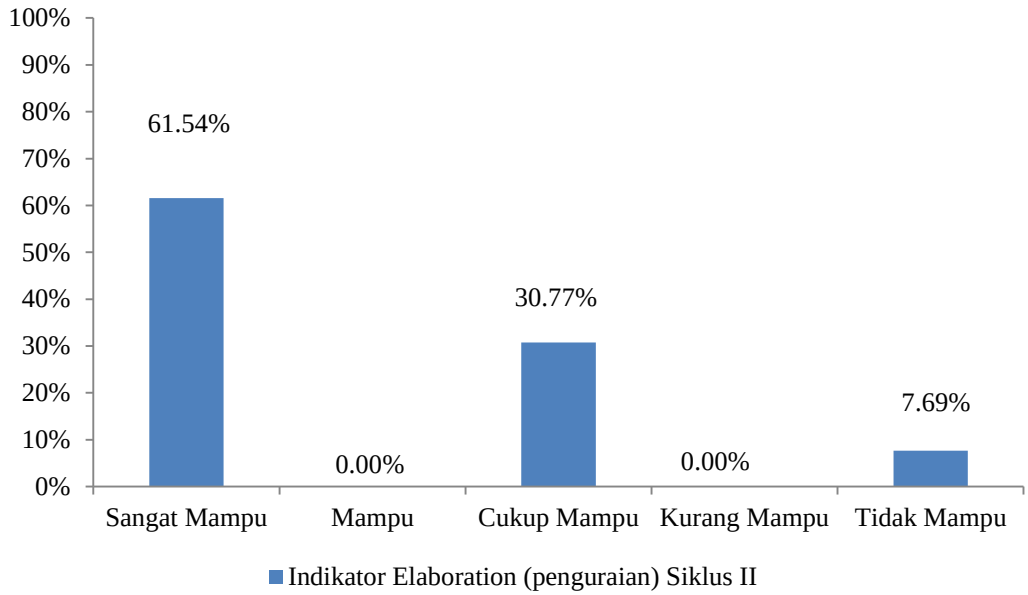
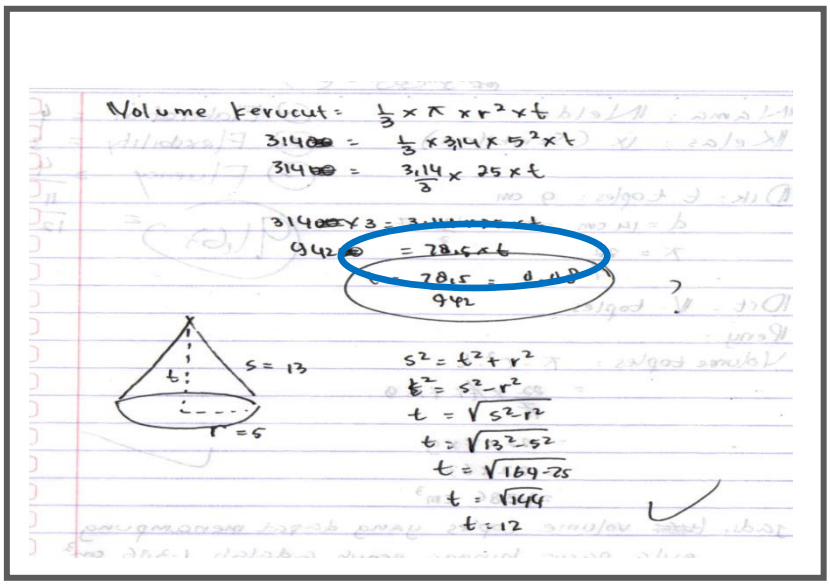


Diagram 4.9 Kategori kemampuan berpikir kreatif pada indikator *elaboration* (penguraian) siklus II

Data pada Diagram 4.9, menunjukkan bahwa sebahagian besar siswa sangat mampu berpikir kreatif pada indikator *elaboration* (penguraian) dengan persentase sebesar 61,54%, persentase siswa cukup mampu berpikir kreatif pada indikator *elaboration* (penguraian) sebsar 30,77% dan hanya sebahagian kecil siswa tidak mampuberpikir kreatif pada indikator pada indikator *elaboration* (penguraian) dengan persentase hanya sebesar 7,69%.

Soal dan Jawaban Nomor 2: Indikator *Flexibility* (Keluwesan)

2. Rina sedang membuat nasi tumpeng dengan bentuk kerucut. Jika volume nasi tumpeng tersebut adalah 314 cm^3 dengan diameter 10 cm dan sisi miring (apotema) adalah 13 cm. Tentukan tinggi nasi tumpeng yang dibuat oleh Rina tersebut dengan menggunaakan dua cara yaitu rumus teorema phytagoras dan rumus volume kerucut (π =3,14)!



Gambar 4.10 Hasil Pekerjaan Siswa Soal Nomor 2 Siklus II

Gambar 4.10 diasumsikan representatif mewakili hasil pekerjaan siswa pada siklus II. Kemampuan berpikir kreatif pada indikator *flexibility* (keluwesan) menekankan pada siswa dapat menyelesaikan soal dengan beragam cara/ proses penyelesaian dari soal yang diberikan. Berdasarkan Tabel 3.1skor perolehan siswa adalah 3.Tampak bahwa siswa sudah mampu menyelesaikan soal dengan dua cara, meskipun masih terdapat kesalahan pada jawaban akhir yang diperoleh siswa.

Berikut kategori kemampuan berpikir kreatif pada indikator *flexibility* (keluwesan) siklusII berdasarkan Tabel 3.2 disajikan sebagaimana pada Diagram 4.4.

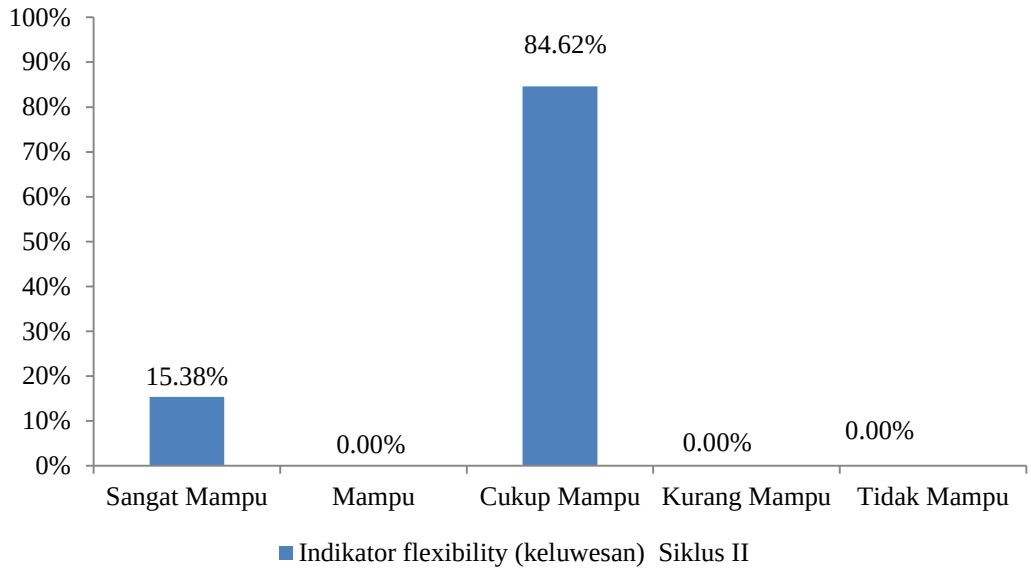
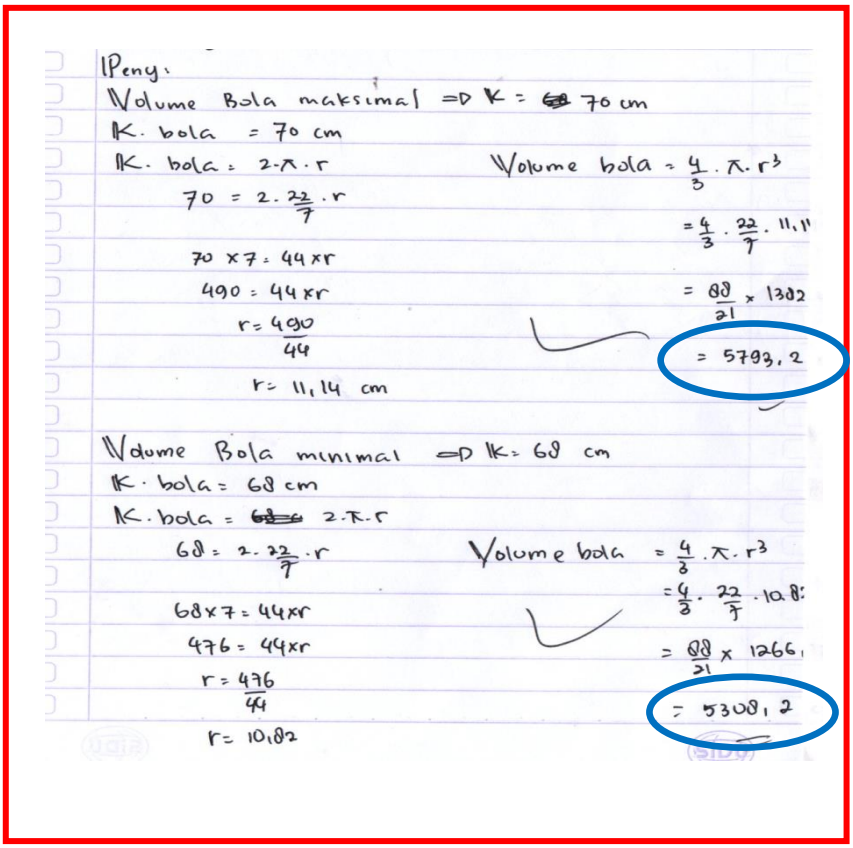


Diagram 4.10 Kategori kemampuan berpikir kreatif pada indikator *flexibility* (keluwesan) siklus II

Data pada Diagram 4.10, menunjukkan bahwa sebahagian besar siswa cukup mampu berpikir kreatif pada indikator *flexibility* (keluwesan) dengan persentase sebesar 84,62% dan persentase siswa sangat mampuberpikir kreatif pada indikator *flexibility* (keluwesan) yaitu hanya sebesar 15,38%.

Soal dan Jawaban Nomor 3: Indikator *Fluency* (Kelancaran)

3. Tono menjual bola standar FIFA secara *online.* Aturan FIFA bahwa lingkar keliling bola harus memiliki panjang maksimal 68 cm hingga 70 cm. Hitunglah volume bola yang dijual Tono tersebut dengan menggunakan panjang maksimal bola dan panjang minimal bola($\pi = \frac{22}{7}$) .



Gambar 4.11 Hasil Pekerjaan Siswa Soal Nomor 3 Siklus II

Gambar 4.11 diasumsikan representatif mewakili hasil pekerjaan siswa pada siklus II. Kemampuan berpikir kreatif pada indikator *fluency* (kelancaran) menekankan pada siswa dapat menemukan lebih dari satu jawaban dari soal yang diberikan. Berdasarkan Tabel 3.1 skor perolehan siswa adalah 4. Tampak bahwa siswa dapat menemukan dua jawaban dari soal dan mampu menyelesaikan soal dengan benar sehingga memperoleh jawaban yang benar pula.

Berikut kategori kemampuan berpikir kreatif pada indikator *fluency* (kelancaran) siklus II berdasarkan Tabel 3.2 disajikan sebagaimana pada Diagram 4.11.

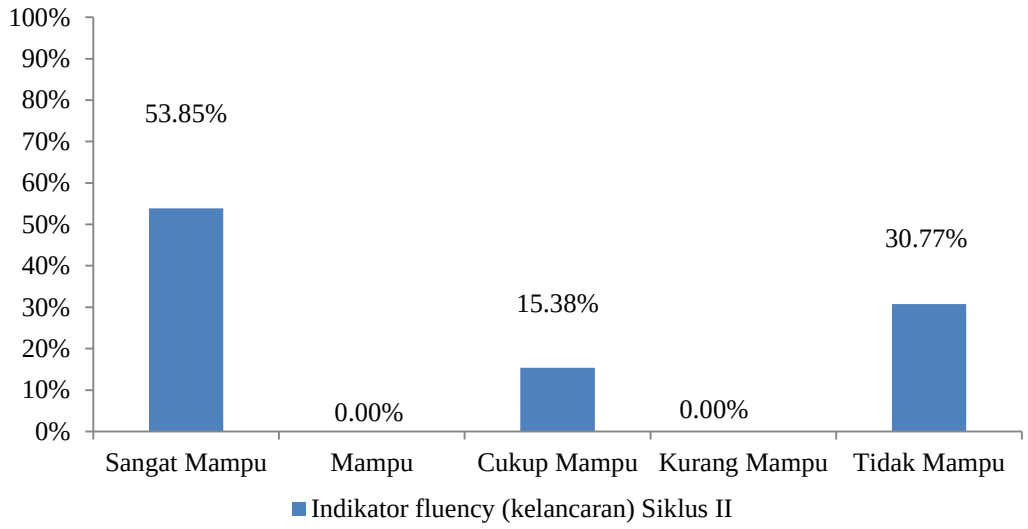


Diagram 4.11 Kategori kemampuan berpikir kreatif pada indikator *fluency* (kelancaran) siklus II

Data pada Diagram 4.11, menunjukkan bahwa sebahagian besar siswa sangat mampu berpikir kreatif pada indikator *fluency* (kelancaran) dengan persentase sebesar 53,85% dan persentase siswa cukup mampu berpikir kreatif pada indikator *fluency* (kelancaran) yaitu sebesar 15,38% serta persentase siswa yang tidak mampu berpikir kreatif pada indikator *fluency* (kelancaran) sebesar 30,77%.

Dari hasil analisis tes kemampuan berpikir kreatif pada siklus II diperoleh rata-rata skor perolehan siswa dapat dilihat pada Diagram 4.12.

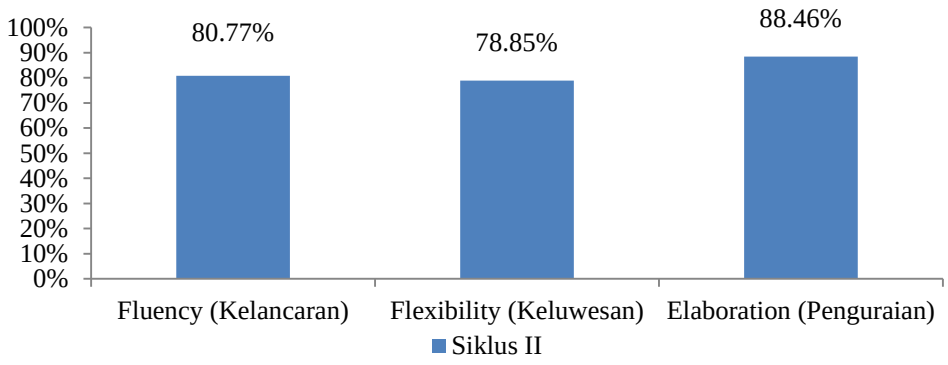


Diagram 4.12 Persentase Skor Kemampuan Berpkir Kreatif Siswa pada Setiap Indikator Siklus I

Data pada Diagram 4.12 menunjukkan bahwa rata-rata persentase siswa pada indikator *fluency* (kelancaran) sebesar 80,77%, pada indikator *flexibility* (keluwesan) sebesar 78,85% dan pada indikator *elaboration* (penguraian) sebesar 88,46%. Selanjutnya, hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa disajikan dalam Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Data Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus II

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	13
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	100
Skor Terendah	75
Rentang Skor	25
Rata-rata	82,69
Standar Deviasi	7,95
Median	83,33

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa setelah diterapkan strategi inkuiri, diperoleh rata-rata tes berpikir kreatif siswa pada siklus II sebesar 82,69 mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa berada pada kategori mampu. Selanjutnya, apabila hasil tes kemampuan penalaran matematis tersebut dikelompokkan ke dalam 5 (lima) kategori, maka akan diperoleh distribusi dan persentase seperti pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi dan Persentase Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus I

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
90 – 100	Sangat Mampu	3	23,08
80 – 89	Mampu	5	38,46
65 – 79	Cukup Mampu	5	38,46
54 – 64	Kurang Mampu	0	0,00
0 – 54	Tidak Mampu	0	0,00
Jumlah		13	100

Berdasarkan Tabel 4.6 menunjukkan bahwa frekuensi dan persentase kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkan strategi inkuiri pada siklus II diperoleh bahwa ada 3 (tiga) siswa atau 23,08% berada pada kategori sangat mampu, 5 (lima) siswa atau 38,46% berada pada kategori mampu, 5 (lima) siswa atau 34,46% berada pada kategori cukup mampu,dan tidak siswa berada pada kategori kurang mampu dan 2 (dua) siswa atau 15,38% berada pada kategori kurang mampu dan tidak mampu.

4. Tahap Refleksi (*Reflection*)

Pelaksanaan siklus II memperoleh hasil kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.Peningkatan yang terjadi didukung dengan peningkatan aktivitas belajar siswa dan kemampuan guru mengelola pembelajaran.Dengan demikian, indikator keberhasilan yang diharapkan peneliti tercapai pada siklus II, sehingga peneliti bersama dengan observer sepakat untuk tidak melanjutkan penelitian ke siklus berikutnya.

BAB V
PEMBAHASAN

A. Kaitan antara Teori dan Hasil Penelitian

Kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan yang baru dalam menghasilkan suatu cara dalam menyelesaikan masalah, bahkan menghasilkan cara baru sebagai solusi alternatif, (Karunia dan Yudhanegara, 2015: 89). Coleman dan Hammen (Sukmadinata, 2004) bahwa berpikir kreatif adalah suatu kegiatan mental untuk meningkatkan kemurnian (*originality*) dan ketajaman pemahaman (*insight*) dalam mengembangkan sesuatu (*generating*).

Munandar (2009) menyatakan berpikir kreatif adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatgunaan, dan keberagaman jawaban berdasarkan data atau informasi yang tersedia. Terdapat empat tahap dalam berpikir kreatif, yaitu; (1) *Exploring*, mengidentifikasi hal-hal apa saja yang ingin dilakukan dalam kondisi yang ada pada saat ini; (2) *Inventing*, melihat atau mereview berbagai alat, teknik, dan metode yang telah dimiliki yang mungkin dapat membantu dalam menghilangkan cara berpikir yang tradisional; (3) *Choosing*, mengidentifikasi dan memilih ide-ide yang paling mungkin untuk dilaksanakan; (4) *Implementing*, bagaimana membuat suatu ide dapat diimplementasikan.

Ada berbagai indikator kemampuan berpikir kreatif yang dapat diukur. Namun dalam penelitian ini, peneliti membatasi hanya 3 (tiga) indikator

kemampuan berpikir kreatif yang diukur yaitu *Fluency* (kelancaran) , *Flexibility* (keluwesan) dan *Elaboration* (Penguraian).

Salah satu strategi yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah strategi inkuiri. Menurut Wina (Shoimin, 2013: 85) menyatakan bahwa "strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Menurut Suryobroto (2002: 201) ada beberapa kelebihan inkuiri antara lain: a) Membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa; b) Membangkitkan gairah pada siswa misalkan siswa merasakan jerih payah penyelidikannya, menemukan keberhasilan dan kadang-kadang kegagalan; c) Memberi kesempatan pada siswa untuk bergerak maju sesui dengan kemampuan. Membantu memeperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan; d) Siswa terlibat langsung dalam belajar sehingga termotivasi untuk belajar; dan e) Strategi ini berpusat pada siswa. Dengan kelebihan-kelebihan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya pada materi bangun ruang sisi lengkung.

Penelitian dilaksanakan di kelas IX Putri SMP Eledrika Hidayatullah Parepare dengan menerapkan strategi pembelajaran inkuiri pada proses pembelajaran.. Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran inkuiri, terlebih dahulu penelitian menyiapkan perangkat

pembelajaran dan instrumen penelitian. Perangkat pembelajaran yang digunakan antara lain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) setiap pertemuan proses pembelajaran, Bahan ajar dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan adalah tes kemampuan berpikir kreatif, lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi aktivitas guru mengelolah pembelajaran. Instrumen tersebut selanjutnya divalidasi oleh dua validator sebelum digunakan dalam penelitian. Hasil analisis validasi diperoleh validasi isi instrumen penelitian dikatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian.

Penelitian dilaksanakan sebanyak 8 (delapan) kali pertemuan yang terdiri dari masing-masing 4 (empat) kali pertemuan setiap siklus.

Siklus I dilaksanakan 4 (empat) kali pertemuan, dimana 3 (tiga) kali pertemuan proses pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran inkuiri dan 1 (satu) kali pemberian tes kemampuan berpikir kreatif. Pada siklus 1, pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 17 November 2018 dengan materi yang diajarkan adalah luas permukaan tabung, pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 16 November 2018 dengan materi yang diajarkan adalah luas permukaan kerucut dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 21 November 201 dengan materi yang diajarkan adalah luas permukaaan bola. Setiap pertemuan pada pelaksanaan pembelajaran dibagi ke dalam beberapa tahapan antara lain antara lain: (1) Penyampaian tujuan pembelajaran; (2) Penyajian masalah; (3) Merumuskan hipotesis berdasarkan masalah yang dibuat; (4) Merumuskan jawaban yang tepat berdasarkan hasil hipotesis; (5) Mengumpulkan data berdasarkan jawaban yang tepat dari hasil hipotesis; dan (6) Merumuskan

kesimpulan. Selama proses pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran inkuiri berlangsung pada pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga, maka berlangsung pula observasi yang dilakukan oleh observer. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dan kemampuan guru mengelola pembelajaran. Adapun indikator aktivitas siswa yang diamati dalam proses pembelajaran yaitu 1) Aktivitas 1: Siswa memperhatikan penjelasan guru terhadap kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran; 2) Aktivitas 2: Siswa merumuskan masalah terhadap permasalahan yang diberikan guru.; 3) Aktivitas 3: Siswa merumuskan hipotesis atas permasalahan yang dibuat; 4) Aktivitas 4: Siswa merumuskan jawaban yang tepat berdasarkan hasil hipotesis dibuat; 5) Aktivitas 5: Siswa mengumpulkan data berdasarkan jawaban yang tepat dari hasil hipotesis yang dibuat; dan 6) Siswa merumuskan kesimpulan berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang dibuat. Dari hasil observasi aktivitas siswa diperoleh persentase aktivitas siswa pada pertemuan pertama sebesar 60,3% mengalami peningkatan pada pertemuan kedua menjadi 80,6% dan meningkat lagi menjadi 84,6% pada pertemuan ketiga. Rata-rata persentase aktivitas siswa pada siklus I diperoleh sebesar 75,1%.

Selain mengamati aktivitas siswa, observer juga mengamati kemampuan guru mengelolah pembelajaran. Adapun indikatornya sebagai beriku 1)Kemampuan menyampaikan tujuan pembelajaran,; 2) Kemampuan menjelaskan hasil belajar yang diharapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran; 3) Kemampuan menginformasikan cara belajar yang akan ditempuh;4) Kemampuan mengorganisasikan siswa ke dalam beberapa kelompoksecara heterogen, 5)

Kemampuan membahas materi pembelajaran; 6) Kemampuan membimbing siswa merumuskan hipotesis; 7) Kemampuan membimbing dan mengarahkan siswa mengerjakan LKS; 8) Kemampuan memberikan arahan kepada siswa untuk bekerjasama dengan anggota kelompoknya; 9) Kemampuan membimbing siswa untuk melakukan persentasi; 10) Kemampuan membimbing siswa melakukan evaluasi; 11) Kemampuan membimbing siswa mengumpulkan data; dan 12) Kemampuan mengarahkan siswa merumuskan kesimpulan berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang dibuat. Hasil observasi kemampuan guru mengelolah pembelajaran diperoleh rata-rata kemampuan guru mengelolah pembelajaran pada pertemuan pertama sebesar 3,0, pertemuan kedua sebesar 3,2 dan meningkat menjadi 3,3 pada pertemuan ketiga, sehingga diperoleh rata-rata kemampuan guru mengelolah pembelajaran sebesar 3,2 dalam kategori cukup.

Selanjutnya pemberian tes kemampuan berpikir kreatif siklus I dilaksanakan pada pertemuan keempat pada tanggal 24 November 2018. Tes kemampuan berpikir kreatif yang diberikan sebanyak 3 nomor soal, dimana setiap soal mewakili satu indikator kemampuan berpikir kreatif. Ditinjau dari indikator kemampuan berpikir kreatif, ada tiga indikator yang dinilai pada siklus I, yaitu indikator *fluency (*kelancaran), *flexibility* (Keluwesan) dan *elaboration* (elaborasi).

Indikator *fluency (*kelancaran) menurut Munandar (2009: 21) yaitu mampu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saranuntuk melakukan berbagai hal, selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. Dalam penelitian ini, indikator *fluency* (kelancaran) yang dimaksud yaitu kemampuan siswa menemukan lebih dari satu

jawaban dari soal yang diberikan. Hasil penelitian indikator *fluency* (kelancaran) diperoleh sebanyak 3 siswa (23,08%) yang sangat mampu menemukan lebih dari satu jawaban dari soal dan 10 siswa (76,92%) yang tidak mampu menemukan lebih dari satu jawaban dari soal.

Indikator *flexibility* (keluwesan) menurut Nur Ghufron dan Rini Risnawita S. (2014: 106-111) adalah kemampuan untuk melihat berbagai macam. Dalam penelitian ini, indikator *flexibility* (keluwesan) yang dimaksud yaitu kemampuan siswa menyelesaikan soal secara beragam atau bervariasi proses penyelesaiannya dari soal yang diberikan. Hasil penelitian indikator *flexibility* (keluwesan) diperoleh sebanyak 4 siswa (30,77%) yang cukup mampu menyelesaikan soal secara beragam dan 8 siswa (61,54%) yang tidak mampu menyelesaikan soal secara beragam, serta hanya 1 siswa (7,69%) yang sangat mampu menyelesaikan soal secara beragam.

Indikator *elaboration* (elaborasi) menurut Munandar (2009: 21) adalah mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, menambahkan atau memperinci detil-detil dari suatu obyek, gagasan, atau situasisehingga lebih menarik. Dalam penelitian ini, indikator *elaboration* (elaborasi) yang dimaksud yaitu kemampuan siswa menyelesaikan soal secara terperinci dan mendetail berdasarkan langkah-langkah proses penyelesaian soal yang diberikan. Hasil penelitian indikator *elaboration* (elaborasi) diperoleh sebanyak 8 siswa (61,54%) yang sangat mampu menyelesaikan soal secara terperinci dan mendetail, 3 siswa (23,08%) yang cukup mampu menyelesaikan soal secara terperinci dan mendetail dan 2 siswa (15,38%) yang tidak mampu

menyelesaikan soal secara terperinci dan mendetail. Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif pada siklus I diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 67,95 dalam kategori cukup mampu.

Adapun kendala-kendala yang dihadapi peneliti pada siklus I diantaranya masih ada beberapa siswa yang cara berpikirnya sederhana dan siswa belum mampu membedakan soal yang termasuk dalam indikator kemampuan berpikir kreatif yang diukur dalam tes. Bentuk upaya perbaikan dari kendala tersebut salah satunya yaitu dengan memberikan latihan tes kemampuan berpikir keratif secara intensif kepada siswa. Upaya perbaikan kemudian dilaksanakan pada siklus II sebagai bentuk tindak lanjut dari hasil yang diperoleh pada siklus I.

Siklus II dilaksanakan sebanyak 4 (empat) kali pertemuan yang terdiri dari 3 (tiga) kali proses pembelajaran penerapan strategi pembelajaran inkuiri dan 1 (satu) kali pemberian tes kemampuan berpikir kreatif siswa. Siklus II pada pertemuan kelima dilaksanakan tanggal 07 Januari 2019 dengan materi yang diajarkan yaitu volume tabung, pertemuan keenam dilaksanakan pada tanggal 09 Januari 2019 dengan materi yang diajarkan yaitu volume kerucut dan pertemuan ketujuh dilaksanakan pada tanggal 12 Januari 2019 dengan materi yang diajarkan yaitu volume bola. Sama halnya dengan siklus I, siklus II juga dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dan kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan indikator-indikator yang telah dikemukakan pada siklus I. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II diperoleh pada pertemuan kelima persentasenya sebesar 74,4% meningkat pada pertemuan keenam menjadi 85,9% dan meningkat lagi pada pertemuan ketujuh sebesar 91,7% dengan rata-rata

sebesar 84,0%. Tampak bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa dari siklus I sebesar 75,1% meningkat pada siklus II menjadi 84,0%. Hal ini disebabkan oleh strategi pembelajaran inkuiri yang lebih berpusat pada siswa. Kunandar (Shoimin, 2013) menyatakan bahwa pembelajaran inkuiri adalah kegiatan pembelajaran dimana siswa di dorong untuk belajaran melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan siswa menemukan prinsip-prinsip untuk mereka sendiri. Menurut Suryobroto (2000: 201) kelebihan dari strategi pembelajaran inkuiri diantaranya siswa terlibat langsung dalam belajar sehingga termotivasi untuk belajar dan membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa. Melalui strategi pembelajaran inkuiri, siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki.

Hasil observasi kemampuan guru mengelolah pembelajaran diperoleh rata-rata pada pertemuan kelima sebesar 2,9 meningkat menjadi 3,7 pada pertemuan keenam dan meningkat lagi menjadi sebesar 4,0 pada pertemuan ketujuh, sehingga diperoleh rata-rata kemampuan guru mengelolah pembelajaran pada siklus II sebesar 3,5 dalam kategori baik.

Pertemuan kedelapan dilaksanakan pada tanggal 14 Januari 2019 dengan kegiatan pembelajaran yaitu pemberian tes kemampuan berpikir kreatif siswa. Tes yang diberikan sebanyak 3 (tiga) nomor, dimana setiap nomor mewakili satu indikator.

Indikator *fluency* (kelancaran) yang dimaksud yaitu kemampuan siswa menemukan lebih dari satu jawaban dari soal yang diberikan. Indikator *fluency* (kelancaran) terletak pada soal nomor 3. Hasil penelitian indikator *fluency* (kelancaran) pada siklus II diperoleh sebanyak 7 siswa (53,85%) yang sangat mampu menemukan lebih dari satu jawaban dari soal, 2 siswa (15,38%) yang cukup mampu menemukan lebih dari satu jawaban dan 4 siswa (30,77%) yang tidak mampu menemukan lebih dari satu jawaban dari soal. Terjadi peningkatan rata-rata indikator *fluency* (kelancaran) pada siklus I sebesar 55,77 menjadi 80,77 pada siklus II. Peningkatan ini didasari dengan penerapan strategi pembelajaran inkuiri pada proses pembelajaran. Menurut Wina (Shoimin, 2013: 85) strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan anlitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Pemberian latihan tes kemampuan berpikir kreatif pada siklus II secara intensif diberikan kepada siswa, membuat siswa mampu menemukan lebih dari satu jawaban dari soal yang diberikan.

Indikator *flexibility* (keluwesan) yang dimaksud yaitu kemampuan siswa menyelesaikan soal secara beragam atau bervariasi proses penyelesaiannya dari soal yang diberikan. Hasil penelitian indikator *flexibility* (keluwesan) diperoleh sebanyak 11 siswa (84,62%) yang cukup mampu menyelesaikan soal secara beragam dan 2 siswa (15,38%) yang sangat mampu menyelesaikan soal secara beragam. Salah satu kelebihan dari penerapan strategi pembelajaran inkuiri adalah membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan

penguasaan keterampilan dan proses kogntif siswa (Surobroto, 2000: 201). Melalui strategi pembelajaran inkuiri, siswa dapat menguasai berbagai macam cara atau metode-metode yang dapat digunakan dalam menyelesaikan soal yang diberikan.

Indikator *elaboration* (elaborasi) yang dimaksud yaitu kemampuan siswa menyelesaikan soal secara terperinci dan mendetail berdasarkan langkah-langkah proses penyelesaian soal yang diberikan. Hasil penelitian indikator *elaboration* (elaborasi) diperoleh sebanyak 8 siswa (61,54%) yang sangat mampu menyelesaikan soal secara terperinci dan mendetail, 4 siswa (30,77%) yang cukup mampu menyelesaikan soal secara terperinci dan mendetail dan hanya 1 siswa (7,69%) yang tidak mampu menyelesaikan soal secara terperinci dan mendetail. Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif pada siklus II diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 82,69 dalam kategori mampu.

Pelaksanaan siklus II mampu memperbaiki kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I dengan mengalami peningkatan baik dari hasil observasi maupun dari hasil tes kemampuna berpikir kreatif siswa. Peningkatan yang dialami peneliti dari siklus I ke siklus II sejalan dengan penelitian Aidin Rahmawati pada tahun 2016 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta dengan judul penelitian "Penerapan Pendekatan Inkuiri untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIIIA SMP N 3 Sleman". Hasil penelitian menunjukkan penerapan pembelajaran tersebut berpengaruh pada nilai rata-rata tes berpikir kreatif siswa saat pra tindakan 54,23, meningkat pada siklus I menjadi 69,56, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 82,46.

Peningkatan ketercapaian setiap aspek kemampuan berpikir kreatif diuraikan sebagai berikut: (1) aspek berpikir lancar saat pra tindakan mencapai 66,94, meningkat pada siklus I menjadi 79,03, kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 88,71; (2) aspek berpikir luwes saat pra tindakaan mencapai 52,42, meningkat pada siklus I menjadi 62,09, kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 78,23; (3)aspek berpikir asli saat pra tindakan mencapai 54,84, meningkat pada siklus I menjadi 63,71, kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 83,87; (4) aspek berpikir elaborasi saat pra tindakan mencapai 42,74, meningkat pada siklus I menjadi 73,39, kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 79,03. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan pendekatan inkuiri dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

B. Tindak Lanjut Penelitian

Indikator kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini ada 3 (tiga) yaitu: (1) *Fluency* (kelancaran), (2) *Flexibility* (keluwesan) dan (3) *Elaboration* (penguraian), untuk penelitian kali ini masih perlu dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti lain agar dapat menambah indikator kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian selanjutnya.

BAB VI
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa IX Putri SMP Eledrika Hidayatullah Parepare pada materi bangun ruang meningkat melalui strategi inkuiri. Hal ini ditunjukan oleh:

1. Meningkatnya rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yakni 67,95(kategori cukup mampu) meningkat menjadi 82,69 (kategori mampu) pada siklus II.
2. Meningkatnya persentase rata-rata aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yaitu 75,1% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II.
3. Meningkatnya rata-rata kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yaitu 3,2 (kategori cukup) pada siklus I menjadi 3,5 (kategori baik) pada siklus II.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan penelitian, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada guru diharapkan dapat strategi inkuiri dalam pembelajaran matematika sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Kepada pihak sekolah, agar memberikan kesempatan kepada peneliti yang ingin melaksanakan penelitian demi peningkatan kualitas pembelajaran.

3. Bagi peneliti lain yang berminat, diharapkan untuk mengembangkan penelitian ini pada materi matematika yang lain, baik pada jenjang pendidikan yang sama ataupun berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Buhaerah.2009. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Masalah pada Materi Statistika di Kelas IX SMP*.Tesis: UNM.

Ghufron, M. Nur dan Rini Risnawita S. 2010.*Teori-Teori Psikologi.*Yogyakarta:Ar-Ruzz Media.

Hamdana.2011. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Inkuiri pada Materi Segitiga dan Segiempat Siswa Kelas* VII_A *SMP Muhammadiyah Parepare.*Skripsi tidak diterbitkan. Parepare: UMPAR.

Hamzah, Ali & Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika.* Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: Refika Aditama.

Khodijah, Nyayu. 2006. *Psikologi Belajar*. Palembang: IAIN Raden Fatah Press

Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka. Cipta.

Mantasari, Mulka. 2015. *Peningkatan Kreativitas Matematika Melalui Model Vark-Fleming pada Siswa Kelas* $VIII_2$ *SMP Negeri 3 Mattiro Sompe.* Skripsi tidak diterbitkan. Parepare: UMPAR.

Maxwell, John C. 2004. *Berpikir Lain Dari Yang Biasanya (Thinking For AChange).* Batam: Karisma Press.

Prodi Pendidikan matematika FKIP UMPAR. 2017. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Panduan Teknik Penulisan Skripsi),* Revisi Perdana. Parepare: UMPAR.

Rahmawati.Aidin.2016. *Penerapan Pendekatan Inkuiri untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIIIA SMP N 3 Sleman*.Skripsi. Yogyakarta. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta.

Risnanosanti.2009. *Penggunaan Pembelajaran Inkuiri dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA di Kota Bengkulu*. Prosiding ISBN: 978-979-16353-3-2 Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan

Matematika Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY, 5 Desember 2009.

Risnawati. 2008. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Pekanbaru: Suska Press.

Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.

Shoimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulul 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sukmadinata. 2004. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT remaja Rosdakarya.

Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suryosubroto. *2002*. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Tiro, Muhammad Arif. 2008. *Dasar-Dasar Statistik*. Makassar: State University Of Makassar Press.