

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Berpikir kreatif merupakan salah satu diantara kemampuan yang perlu dimiliki oleh peserta didik dalam pencapaian tujuan pendidikan (Nurhayati, 2016). Berpikir kreatif sangatlah penting bagi pendidikan di Indonesia guna menciptakan generasi-generasi muda yang kreatif (Febriani & Novista, 2018). Pentingnya mengembangkan berpikir kreatif, dikarenakan peserta didik akan mampu menyelesaikan masalah dengan berbagai macam alternatif.

Lestari dan Yudanegara (2015) mendefinisikan berpikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan yang baru dalam menghasilkan suatu cara dalam menyelesaikan masalah, bahkan menghasilkan cara yang baru sebagai solusi alternatif. Guliford (Lince, 2016) menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah terhadap suatu masalah.

Peranan guru sangat penting dalam menumbuhkan berpikir kreatif peserta didik dalam menyelesaikan masalah (Kumar & Rani, 2014). Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dapat berpikir secara lancar (*fluency*) yaitu memunculkan banyak ide dan jawaban dalam menyelesaikan masalah; berpikir luwes (*flexibility*) yaitu meliputi menghasilkan jawaban yang bervariasi; berpikir orisinal (*originality*) yaitu mampu melahirkan jawaban yang unik serta dapat memikirkan cara yang tak lazim; berpikir elaborasi (*elaboration*) yaitu mengembangkan suatu gagasan dengan menambah atau merinci suatu gagasan (Hendriana & Sumarmo, 2014).

Menurut Shalahuddin & Susanto (dalam Siswono, 2019) komponen pemecahan masalah matematika dengan berpikir kreatif meliputi *fluency*, *flexibility*, dan *novelty*. *Fluency*, peserta didik dapat menghasilkan banyak solusi dalam menyelesaikan masalah. *Flexibility*, peserta didik mampu menyelesaikan masalah dengan cara atau metode yang berbeda. *Novelty*, peserta didik dapat

menemukan solusi baru dan tidak lazim yang digunakan pada tingkat kemampuan yang sama.

Langkah-langkah dalam berpikir kreatif dapat disebut sebagai suatu proses berpikir kreatif. Proses berpikir kreatif dapat dikatakan sebagai suatu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap orang untuk menghadapi tantangan teknologi saat ini (Ulinuha, Waluya & Rochmad, 2019). Menurut pendapat Siswono, Rosyidi & Haris (2015) proses berpikir kreatif diartikan sebagai suatu proses yang mengombinasikan berpikir logis dan berpikir divergen. Berpikir divergen digunakan untuk mencari ide-ide untuk menyelesaikan masalah sedangkan berpikir logis digunakan untuk memverifikasi ide-ide tersebut menjadi sebuah penyelesaian yang kreatif. Pengertian dari proses berpikir kreatif sendiri adalah proses seseorang untuk menghasilkan suatu ide (Agus, Riyadi & Triyanto, 2015). Adapun pendapat dari Ervynck (dalam Firdaus, Abdul & Qahar, 2016) proses berpikir kreatif merupakan suatu kegiatan kreatif yang biasanya mengarah ke konsep yang baru dari definisi atau gagasan matematika yang baru.

Permasalahan yang mendasar dalam dunia pendidikan adalah rendahnya kualitas proses berpikir kreatif peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematik (Wulantina, 2015). Nasution (2017) menyatakan bahwa proses berpikir kreatif matematik sangatlah penting dan diperlukan di era globalisasi dan era perkembangan IPTEK saat ini, yang diwarnai dengan keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ika (2016) menunjukkan bahwa proses berpikir kreatif matematik dari 28 peserta didik secara keseluruhan diperoleh 1 orang peserta didik pada kategori cukup, 17 peserta didik pada kategori kurang dan 10 orang peserta didik pada kategori sangat kurang. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa betapa pentingnya proses berpikir kreatif matematik peserta didik, dikarenakan kenyataannya kreatifitas generasi-generasi dalam berpikir kreatif masih rendah. Adapun penelitian yang dilakukan Huda (2014) menunjukkan bahwa kurang optimalnya pengembangan proses berpikir kreatif matematik peserta didik dikarenakan peserta didik belum terbiasa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematiknya.

Proses berpikir kreatif matematik peserta didik berbeda-beda dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Yanti & Syazali (2015) menyatakan bahwa perbedaan itu terlihat dari respon peserta didik ada yang berusaha semaksimal mungkin untuk menemukan cara penyelesaian dan tidak mengenal kata menyerah, ada yang cepat puas dan merasa cukup dengan usahanya walaupun masih ada peluang, dan ada juga yang cenderung menyerah atau tidak berani menghadapi suatu permasalahan matematik.

Guna mengetahui tahapan peserta didik dalam berpikir kreatif, terdapat beberapa teori yang menjelaskan tentang proses berpikir kreatif, diantaranya adalah teori belahan otak dan teori *Wallas*. Berdasarkan beberapa penelitian terkait kemampuan berpikir kreatif, peneliti tertarik untuk mengetahui proses kreatif berdasarkan teori *Wallas* yang ditinjau berdasarkan tahapan-tahapan tertentu. Rencana penelitian berpedoman pada proses kreatif yang dikembangkan oleh *Wallas* yang terdiri dari empat tahapan yaitu tahap persiapan (*preparation*), tahap inkubasi (*incubation*), tahap iluminasi (*illumination*) dan tahap verifikasi (*verification*) (Munandar, 2014).

Proses kreatif menurut *Wallas* terbagi menjadi empat tahapan. Tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut yaitu: 1. Tahap persiapan, yaitu tahap memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban dan bertanya pada orang lain, 2. Tahap inkubasi, tahap mencari dan mengumpulkan data/informasi yang tidak dilanjutkan seakan melepaskan diri sementara dari masalah tersebut, 3. Tahap iluminasi, yaitu tahap timbulnya inspirasi/ gagasan beserta proses psikologisnya, 4. Tahap verifikasi, yaitu tahap di mana ide atau kreasi baru harus diuji terhadap realitas. Di sini pemikiran kreatif (divergen) harus diikuti pemikiran kritis (konvergen) (Munandar, 2014).

Proses kreatif menurut *Wallas* dalam rencana penelitian ini, digunakan untuk mendeskripsikan proses berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah *open ended* serta untuk mengetahui pada tahap ke berapa peserta didik mengalami kesulitan dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Prianggono (2015) menyatakan bahwa pada dasarnya peserta didik belum terbiasa untuk melakukan tahapan proses berpikir kreatif secara menyeluruh. Peserta didik

terbiasa untuk melakukan proses berpikir secara instan dan bergantung pada bantuan orang lain dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Masih bermasalahnya proses berpikir kreatif peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematik salah satunya karena peserta didik terbiasa menyelesaikan soal tertutup yang menggunakan satu konsep jawaban. Soal tersebut terkesan memiliki satu jawaban benar yang mengakibatkan peserta didik kurang terlatih dalam melaksanakan proses berpikir kreatif secara lebih sering dan bebas (Ariana, 2014). Salah satu cara yang dikembangkan untuk melatih proses berpikir peserta didik adalah menyajikan soal berupa masalah *open ended*.

Masalah yang menuntut pemahaman konsep berpikir kreatif peserta didik adalah masalah yang bersifat terbuka (*open ended*). Berdasarkan Becker & Shimada (dalam Fatah, 2016) masalah *open ended* diyakini dapat memberikan banyak kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh banyak pengetahuan, pengalaman penemuan, mengenali dan menyelesaikan berbagai masalah dengan metode yang berbeda dan punya banyak solusi, sehingga peserta didik akan lebih aktif dan kreatif dalam menemukan solusi masalah. Jenis masalah yang digunakan untuk melatih proses berpikir kreatif peserta didik adalah jenis masalah *open ended*. Masalah *open ended* dapat dikatakan sebagai suatu permasalahan yang mempunyai banyak jawaban yang benar (Fardah, 2014).

Faridah, Isrok'atun & Aeni (2016) menyatakan bahwa proses berpikir kreatif matematik peserta didik dapat ditingkatkan dengan menyelesaikan masalah *open ended*, guna meningkatkan suatu kepercayaan diri peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian Sul'an (2017) menyatakan bahwa permasalahan *open ended* menggunakan proses berpikir kreatif menjadikan sikap peserta didik terhadap matematik sangat positif. Shalahuddin & Susanto (2019) mengemukakan bahwa untuk menghadapi permasalahan *open ended* peserta didik memerlukan pengembangan metode, cara, atau pendekatan yang bervariasi ketika mencari dan memperoleh jawaban benar.

Setiap peserta didik memiliki kemampuan dan proses berpikir kreatif yang berbeda dalam memahami ataupun menyelesaikan masalah dalam permasalahan sehari-hari, hal ini dipengaruhi oleh gaya belajar peserta didik itu sendiri. Identifikasi gaya belajar yang dikemukakan Bhat (2014) dapat

membantu peserta didik untuk menjadi *problem solver* yang efektif dan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi bagaimana peserta didik dalam belajar dan menyelesaikan masalah.

Gaya belajar menurut Ghufron (2014) merupakan suatu pendekatan yang menjelaskan mengenai bagaimana seorang individu belajar atau cara yang di tempuh oleh masing masing orang untuk berkonsentrasi pada proses dan menguasai informasi yang sulit dan baru melalui persepsi yang berbeda. Gaya belajar peserta didik sangat menentukan bagaimana individu menerima dan menyerap informasi dari suatu pengetahuan yang dipelajarinya.

Gaya belajar yang sesuai dengan dirinya adalah kunci keberhasilan peserta didik dalam belajar dan menyelesaikan suatu permasalahan. Karena gaya belajar mampu membantu peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan secara lebih efektif. Gaya belajar setiap peserta didik tentunya berbeda satu sama lain. Hal ini diperkuat oleh De Porter & Hernacki (2016) yang membedakan gaya belajar menjadi tiga bagian yaitu *visual* (penglihatan), *auditori* (pendengaran) dan *kinestetik* (gerak).

Gaya belajar dapat dikatakan sebagai salah satu faktor yang berpengaruh besar dalam pencapaian prestasi belajar. Selain dari gaya belajar, kemandirian belajar (*self regulated learning*) juga sangat berpengaruh terhadap pencapaian prestasi akademik yang akan dicapai. Seseorang yang tidak memiliki kemandirian belajar pasti tidak akan bisa berdiri sendiri dan tidak akan timbul suatu kepercayaan diri dalam menghadapi tantangan kehidupan khususnya dalam kehidupan di dunia pendidikan. Hal ini diperkuat oleh pendapat dari Syibli (2018) menyatakan bahwa kemandirian belajar sebagai salah satu sikap yang harus dimiliki oleh peserta didik.

Kesadaran pentingnya peserta didik memiliki *self regulated learning* akan memacu peserta didik mengatur dirinya dalam melaksanakan pembelajaran maupun penyelesaian masalah yang maksimal dan akan menghindarkan peserta didik dari penurunan pencapaian hasil belajar (Zimmerman, 2013). Pandangan tersebut menyatakan bahwa *self regulated learning* sangatlah penting terutama dalam meningkatkan kualitas hidupnya. Hal itu diperkuat oleh pendapat Dina & Nugrahaeni, 2017) bahwa *self regulated learning* merupakan suatu proses belajar

yang didorong atas kemauan sendiri, pilihan sendiri serta mampu mempertanggung jawabkan tindakannya dalam penyelesaian suatu permasalahan.

Pentingnya *self regulated learning* dimiliki peserta didik karena dapat mendorong mereka dalam mengambil keputusan dengan percaya diri dan kreatif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Wedemeyer (dalam Rusman, 2015) yang menyatakan bahwa individu yang mandiri tidak bergantung kepada orang lain dan selalu berusaha menghadapi dan menyelesaikan masalah yang ada. *Self regulated learning* yang dimiliki oleh peserta didik sangat dipengaruhi oleh situasi yang ada pada lingkungan dan juga tidak terlepas dari dukungan sosial yang diberikan kepada mereka (Rachmah, 2015).

Peserta didik yang memiliki *self regulated learning* cenderung dapat mengontrol perilaku belajarnya sendiri, seperti mengatur waktu dan lingkungan belajarnya sendiri, serta memiliki pengelolaan emosi yang baik seperti membangkitkan usaha ketika menghadapi suatu kegagalan (Ruliyanti, 2014). *Self regulated learning* yang dimiliki peserta didik dapat mendorong seseorang memiliki perilaku yang eksploratif, dapat mengambil keputusan dengan percaya diri dan kreatif.

Self regulated learning sendiri menjadi variabel penting bagi peserta didik untuk mencapai kesuksesan akademik yang mereka jalani di sekolah. Hal tersebut menjadi alasan mendasar bagi peserta didik untuk memahami dan menyadari tingkat *self regulated learning* mereka serta mampu membuat perubahan apabila *self regulated learning* mereka rendah. Hal ini dikarenakan *self regulated learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap performa dan prestasi akademik peserta didik (Wilson & Narayan, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian Safa'ati (2017) menunjukkan bahwa *self regulated learning* peserta didik sangat berpengaruh terhadap prestasi akademik yang dicapai. Tinggi atau rendahnya prestasi akademik itu sendiri menjadi salah satu prediksi baik atau buruknya keterampilan *self regulated learning* yang dimiliki peserta didik (Balkis & Duru, 2015). Hal tersebut menjelaskan bahwa semakin baik *self regulated learning* yang dimiliki peserta didik maka akan semakin baik pula prestasi belajar yang didapat, maupun sebaliknya.

Peserta didik yang memiliki tingkat *self regulated learning* tinggi, memiliki peluang yang lebih besar untuk mencapai prestasi akademik yang diinginkan daripada peserta didik yang memiliki tingkat *self regulated learning* yang rendah (Kitsantas, Steen, & Huie, 2017). Hal ini disebabkan karena mereka memiliki kemampuan untuk mengatur dirinya untuk tetap belajar secara mandiri walaupun tidak dikondisikan oleh guru.

Penelitian yang akan dilaksanakan peneliti berbeda dengan penelitian yang lain. Penelitian yang dilaksanakan oleh Febriani (2018) variabel yang diukur adalah proses berpikir kreatif dan pemecahan masalah *open ended* saja. Sedangkan pada penelitian ini variabel yang diukurnya adalah proses berpikir kreatif matematik, masalah *open ended*, gaya belajar dan *self regulated learning*.

Selain itu dari hasil penelitian Nola (2016) variabel yang diukur adalah proses berpikir kreatif yang ditinjau dari kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik. Pertama, tujuan penelitian Nola adalah untuk mendeskripsikan proses berpikir kreatif dalam memecahkan masalah matematik nonrutin ditinjau dari kemampuan matematik. Subjek penelitiannya terdiri atas dua siswa SMP Negeri 1 Painan yaitu satu peserta didik berkemampuan matematik tinggi dan satu orang peserta didik berkemampuan matematik sedang. Kedua, dalam penelitian Nola instrumen utama yaitu peneliti sendiri dan instrumen pendukung yaitu soal Tes Kemampuan Matematika (TKM), Tugas Pemecahan Masalah Matematika Nonrutin (TPMMN) dan pedoman wawancara. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini termasuk penelitian kualitatif yang digunakan untuk meneliti objek alamiah yaitu mendeskripsikan data tentang bagaimana proses berpikir kreatif matematik peserta didik menurut Wallas dalam menyelesaikan masalah *open ended* jika ditinjau dari gaya belajar dan *self regulated learning*. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik SMKN 1 Rajadesa sebanyak 1 kelas yaitu kelas X sebanyak 32 orang. Sedangkan instrumen penelitiannya adalah instrumen utama yaitu peneliti sendiri dan instrumen pendukung yaitu soal masalah *open ended*, angket dan wawancara.

Penelitian ini jelas memiliki perbedaan dengan penelitian lainnya, karena peneliti pun akan melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Rajadesa. Pemilihan SMK Negeri 1 Rajadesa sebagai tempat penelitian ini berdasarkan pertimbangan:

a) Di sekolah ini belum pernah diadakan penelitian tentang proses berpikir kreatif peserta didik menurut *Wallas* ditinjau dari gaya belajar dan *self regulated learning*, b) Karakteristik peserta didik yang heterogen, jika dilihat dari gaya belajar maupun karakter peserta didik yang sangat berbeda satu sama lain, sangat cocok untuk dijadikan sebagai subjek penelitian.

Pemilihan materi dalam rencana penelitian ini, peneliti memilih materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel (SPLTV) berdasarkan pertimbangan: 1. Ketika guru memberikan soal, seringkali dijumpai beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan suatu permasalahan termasuk pada materi SPLTV khususnya yang disajikan dalam bentuk soal cerita. Peserta didik merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita dan menafsirkannya ke dalam bentuk model matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat Minarti (dalam Julvian, 2016) yang menyatakan bahwa peserta didik merasa kesulitan dalam memahami masalah dalam soal cerita dan menafsirkan ke dalam kalimat matematika.

Terkait dengan hal ini peneliti melakukan dialog dengan guru matematika di SMK Negeri 1 Kawali dan diperoleh informasi bahwa salah satu materi matematika yang dianggap memerlukan waktu dalam pembelajaran maupun penyelesaian masalah adalah SPLTV khususnya masalah yang disajikan dalam bentuk soal cerita. Lebih lanjut diperoleh informasi bahwa guru telah melakukan usaha untuk meningkatkan hasil belajar, satu diantaranya dengan menerapkan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar namun hasilnya belum sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan uraian tersebut, penulis terdorong untuk mengadakan penelitian dengan judul “Proses Berpikir Kreatif Matematik Peserta Didik Menurut *Wallas* dalam Menyelesaikan Masalah *Open Ended* ditinjau dari Gaya Belajar dan *Self Regulated Learning*.”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimanakah proses berpikir kreatif matematik peserta didik menurut *Wallas* dalam menyelesaikan masalah *open ended* jika ditinjau dari gaya belajar visual?
- b. Bagaimanakah proses berpikir kreatif matematik peserta didik menurut *Wallas* dalam menyelesaikan masalah *open ended* jika ditinjau dari gaya belajar auditorial?
- c. Bagaimanakah proses berpikir kreatif matematik peserta didik menurut *Wallas* dalam menyelesaikan masalah *open ended* jika ditinjau dari gaya belajar kinestetik?
- d. Bagaimanakah proses berpikir kreatif matematik peserta didik menurut *Wallas* dalam menyelesaikan masalah *open ended* jika ditinjau dari *self regulated learning*?

1.3. Definisi Operasional

Agar penelitian terarah, maka penulis membatasi definisi operasional yaitu sebagai berikut:

a. Proses Berpikir Kreatif Matematik

Proses berpikir kreatif matematik adalah suatu proses guna menghasilkan suatu kemampuan untuk mendapatkan solusi yang bervariasi dan bersifat baru terhadap suatu permasalahan matematik yang bersifat terbuka. Terdapat empat karakteristik berpikir kreatif yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration*. *Fluency* adalah kemampuan untuk menghasilkan pemikiran atau pertanyaan dalam jumlah yang banyak. *Flexibility* adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak pemikiran. *Originality* adalah kemampuan untuk berpikir dengan cara yang baru atau dengan ungkapan yang unik. *Elaboration* adalah kemampuan untuk menambah atau memerinci hal-hal yang detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi.

b. Proses Kreatif Menurut *Wallas*

Proses kreatif menurut *Wallas* meliputi empat tahapan yaitu: a) Tahap persiapan, yaitu tahap memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban dan bertanya pada orang lain, b) Tahap inkubasi, tahap mencari dan mengumpulkan data/informasi yang tidak dilanjutkan seakan

melepaskan diri sementara dari masalah tersebut,c) Tahap iluminasi, yaitu tahap timbulnya inspirasi/ gagasan beserta proses psikologisnya, d) Tahap verifikasi, yaitu tahap di mana ide atau kreasi baru harus diuji terhadap realitas.

c. Masalah *Open Ended*

Masalah *open ended* adalah suatu masalah yang menyajikan suatu permasalahan yang memiliki metode atau penyelesaian yang benar lebih dari satu. Indikator masalah *open ended* menurut aspek keterbukaan dapat diklasifikasikan ke dalam tiga tipe yaitu: a) Terbuka proses penyelesaiannya yaitu masalah itu memiliki beragam cara penyelesaian, b) Terbuka hasil akhirnya, yaitu masalah itu memiliki banyak jawaban yang benar, c) Terbuka pengembangan lanjutannya, yaitu ketika peserta didik telah menyelesaikan suatu masalah, selanjutnya mereka dapat mengembangkan masalah baru dengan mengubah syarat atau kondisi pada masalah sebelumnya.

d. Gaya Belajar

Gaya belajar adalah pendekatan yang dipilih dan diterapkan oleh seseorang sesuai dengan tuntutan belajar dengan mengadaptasi strategi tertentu dalam penyelesaian masalah. Gaya belajar dibagi menjadi tiga macam yaitu: a) Visual (*visual learners*); gaya belajar ini menitikberatkan pada ketajaman penglihatan, b) Auditori (*auditory learners*); gaya belajar ini mengandalkan pada pendengaran untuk bisa memahami dan mengingatnya, c) Kinestetik (*kinesthetic learners*); pada gaya belajar ini, pembelajar yang menyerap informasi melalui berbagai gerakan fisik.

e. *Self Regulated Learning*

Self regulated learning merupakan suatu proses ketika seseorang peserta didik dapat menyelesaikan suatu permasalahan secara mandiri, dengan tidak menggantungkan diri kepada orang lain. Adapun indikator *self regulated learning* meliputi: a) Inisiatif dan motivasi belajar instrinsik, b) Kebiasaan mendiagnosa kebutuhan belajar, c) Menetapkan tujuan/ target belajar, d) Memonitor, mengatur, dan mengkontrol belajar, e) Memandang kesulitan sebagai tantangan, e) Memanfaatkan dan mencari sumber yang

relevan, f) Memilih menerapkan strategi belajar, g) Mengevaluasi proses dan hasil belajar, h) Konsep diri atau kemampuan diri.

1.4. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mendeskripsikan proses berpikir kreatif matematik peserta didik menurut *Wallas* dalam menyelesaikan masalah *open ended* jika ditinjau dari gaya belajar visual.
- b. Untuk mendeskripsikan proses berpikir kreatif matematik peserta didik menurut *Wallas* dalam menyelesaikan masalah *open ended* jika ditinjau dari gaya belajar auditori.
- c. Untuk mendeskripsikan proses berpikir kreatif matematik peserta didik menurut *Wallas* dalam menyelesaikan masalah *open ended* jika ditinjau dari gaya belajar kinestetik.
- d. Untuk mendeskripsikan proses berpikir kreatif matematik peserta didik menurut *Wallas* dalam menyelesaikan masalah *open ended* jika ditinjau dari *self regulated learning*.

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Dapat memberikan informasi bagi guru maupun calon guru sebagai bahan pertimbangan untuk melihat sisi lain dari kemampuan berpikir yang tidak sebatas pada ingatan saja, melainkan dapat dilihat dari proses berpikir kreatifnya.
- b. Guru dapat mengevaluasi kedalaman pemahaman proses berpikir kreatif peserta didik, dari diberikannya soal atau tes melalui suatu permasalahan *open ended* dalam menyelesaikan suatu permasalahan.
- c. Peserta didik, diharapkan dapat mengembangkan proses berpikir kreatif melalui berbagai penyelesaian masalah matematika yang disajikan.