

Analisis Keaktifan dan Tingkat Berpikir Kreatif Mahasiswa dalam Memecahkan Soal Matematika pada Pembelajaran Daring

Tri Budi^{*)}, Nur Izzati^{**)}

Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Maritim Raja Ali Haji

^{*)}170384202017@student.umrah.ac.id

^{**)}nurizzati@umrah.ac.id

ABSTRACT

The research was done by online because of outbreak the COVID-19. This is a descriptive qualitative research that aims to describe creative thinking level of students in solving math problems and to describe the activity of online class. The subjects of research were 23 students 6th semester of the Mathematics education at the Raja Ali Haji Maritime University. Instrument of this research was a test instrument. Data collection was done by providing problem solving test to subjects of the research by online and observed online class process. The data were analyzed by comparing and linking between activity and creative thinking level. The results showed that eight (34.8%) students with high category and 15 (65.2%) students with moderate liveliness. Furthermore, related to creative thinking, there are six (26.1%) students classified as not creative with an achievement of 39.67%. For the less creative category, there are seven (30.4%) students with an achievement of 55.85%. The category is quite creative, there are four people with an achievement of 64.5%. For the creative category, there were four (17.3%) students with 79% achievement and finally two (8.6%) students were classified as very creative with 90% achievement.

Keywords : Creativity, Creative thinking, Activity, Online learning



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2021 by author.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses usaha kegiatan kerja yang memang sengaja dilakukan untuk mengubah dan mengembangkan perilaku seseorang. Menurut Undang-Undang No mor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk membuat kondisi belajar dan juga proses pembelajaran, agar peserta didik dapat dengan aktif mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang perlu ada pada dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Fungsi pendidikan nasional adalah untuk menumbuhkembangkan kemampuan serta memproses dan membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat yang bertujuan untuk menumbuhkembangkan kecakapan atau bakat peserta didik supaya menjadi sosok manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, aktif, kreatif, mandiri, berbudi luhur, dan menja

di warga negara yang bertanggung jawab serta demokratis.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 21 tahun 2016 tentang empat kompetensi inti, dijabarkan bahwa terdapat sikap sosial, religius, keterampilan serta pengetahuan. Pada aspek keterampilan terdapat beberapa kemampuan yang harus dikembangkan kepada mahasiswa termasuk didalamnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dalam perkuliahan, kedua kemampuan tersebut harus dilatihkan karena kemampuan berpikir kritis dan kreatif itu sama pentingnya.

Pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti era 4.0 saat ini, matematika sebagai ilmu dasar dan universal mengalami perkembangan yang pesat dan begitu cepat (Firdausi and Asikin 2018) ; (Rahmatina, Sumarmo, and Johar 2014). National Council of Teacher Mathematics (NCTM, 2000) (Yulius, Irwan, and Yerizon, 2017) menyatakan tentang pentingnya pelajaran matematika. Seorang yang memahami dan dapat menggunakan matematika sebagai ilmu yang bermanfaat tentulah akan memiliki

kesempatan dan pilihan dalam membentuk masa depannya.

Mutu pendidikan merupakan suatu hal yang terus meningkat dan berkembang di era globalisasi. Baik sekolah maupun universitas sebagai penghasil Sumber Daya Manusia (SDM) berperan penting pada proses peningkatan tersebut. Setiap sekolah maupun universitas dituntut untuk meningkatkan mutu pendidikan secara terus menerus agar lulusannya unggul dan dapat bersaing dengan lulusan lainnya. Di dalam perkembangan yang begitu pesat tentu tantangan dan rintangan yang dihadapi juga cukup sulit, untuk bisa mengikuti menyesuaikan perkembangan zaman tentu diperlukan kemampuan matematis yang bersifat logis dan kreatif, untuk itu kreativitas diperlukan untuk mengikuti arus perkembangan.

Berpikir kreatif diterjemahkan sebagai kegiatan psikis kognitif yang dipergunakan untuk membangun sebuah ide ataupun gagasan baru. McGregor dalam (Setya Putri, Hussen, and Adawiyah, 2017) menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah berpikir yang bertujuan pada mendapatkan wawasan baru, pendekatan baru, perspektif baru dalam memahami sesuatu. sementara menurut Anwar dalam (Rudyanto, 2016) berpikir kreatif merupakan suatu bentuk baru dalam mengamati serta mengerjakan sesuatu yang memuat empat aspek, diantaranya *fluency* (kefasihan), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (keterincian) selaras dengan apa yang disampaikan Aryana (2007). Siswono menyatakan berpikir kreatif di matematika mengacu pada kombinasi dari logika dengan pola pikir divergen, yang beracuan pada intuisi tetapi memiliki capaian tujuan yang jelas. Sementara itu, menurut Pehkonen dalam (Ardiansyah, Junaedi, and Asikin, 2015) menelaah berpikir kreatif matematis sebagai kombinasi dari berpikir logis dan divergen.

Kreativitas adalah salah satu hasil dari berpikir kreatif. Menurut Santoso dalam (Ardiansyah et al., 2015) mengartikan kreativitas sebagai seseorang yang mempunyai kemampuan untuk melahirkan suatu hal yang baru baik itu gagasan, karya nyata, ataupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada. Ide atau gagasan tersebut akan tercipta apabila seseorang memiliki kreativitas. Berpikir kreatif ini termasuk pada klasifikasi kompetensi tingkat tinggi (*high order competencies*) dan merupakan lanjutan dari kompetensi dasar (*basic skills*). Pernyataan ini selaras dengan yang dikemukakan oleh Rudyanto (2016)

bahwa kreativitas memegang peranan penting dalam berpikir matematis tingkat lanjut. Kreativitas dapat dinyatakan dalam berbagai bentuk, contohnya dalam menentukan strategi untuk pemecahan masalah, dan menentukan penyelesaian dari masalah open-ended.

Pemberian masalah open-ended, diharapkan peserta didik dapat menyelesaikan masalah dengan menggunakan berbagai cara dan alternatif penyelesaian/jawaban. Santrock dalam (Cahdriyana, Setyorini, and Dahlan 2019) memberikan langkah-langkah untuk menyelesaikan masalah, yaitu (1) menemukan masalah dan menyunsunnya, (2) mengembangkan strategi pemecahannya, (3) mengevaluasi solusi, (4) memikirkan masalah kembali dan solusinya. Sementara menurut Silver dalam (Ardiansyah et al., 2015) masalah terbuka dapat memberi ruang bagi peserta didik untuk menafsirkan masalah dan membangun solusi dengan penafsiran yang berbeda. Peserta didik tidak hanya fasih untuk membangun banyak masalah, tetapi juga dapat mengembangkan dan membangun fleksibilitas dengan membangkitkan banyak solusi pada sebuah masalah. Menurut (Yulius et al., 2017) kemampuan pemecahan masalah sangatlah penting apalagi pada pembelajaran matematika, seakan merupakan hal wajib yang harus diasah agar mampu memecahkan masalah yang diberikan, bahkan bukan saja dalam pembelajaran matematika melainkan juga untuk pembelajaran lainnya serta juga kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kemampuan seseorang dalam menyelesaikan masalah penting untuk dilatihkan dan ditingkatkan.

Di dalam menganalisis berpikir kreatif terdapat tingkatan-tingkatan didalamnya. Menurut Siswono dalam (Ardiansyah et al. (2015) mengungkapkan lima TKBK berdasarkan kefasihan, keluwesan, dan kebaruan. Tingkat kemampuan berpikir kreatif (TKBK) tersebut adalah sangat kreatif (TKBK 4), kreatif (TKBK 3), cukup kreatif (TKBK 2), kurang kreatif (TKBK 1), dan tidak kreatif (TKBK 0).

Keaktifan berarti aktif dimana merujuk pada sesuatu hal yang sedang dilakukan dan dapat bergerak dengan leluasa, bekerja atau menjalankan fungsinya. Guru di kelas harus memotivasi peserta didik supaya aktif dalam pembelajaran (Rosalina, 2017). Aunurrahman (2009) mengatakan bahwa keaktifan dalam belajar merupakan persoalan mendasar yang penting dipahami, di mengerti dan dikembangkan oleh setiap guru pada kegiatan pembelajaran. Keaktifan pada seseorang membuat pembelajaran berjalan sesuai de

ngan perencanaan pembelajaran yang sudah disusun oleh pendidik, bentuk aktivitas dapat berbentuk aktivitas pada dirinya sendiri atau aktivitas dalam suatu kelompok. Partisipasi aktif siswa maupun mahasiswa sangat berpengaruh pada proses perkembangan berpikir, emosi, dan sosial. Beberapa upaya yang dapat dilakukan pendidik dalam mengembangkan keaktifan belajar dalam mata pelajaran dengan meningkatkan minat, membangkitkan motivasi, serta menggunakan media dalam pembelajaran.

Menurut Haryanto (Wibowo, 2016) menyebutkan bahwa terdapat enam hal yang mempengaruhi keaktifan siswa dikelas yaitu: siswa, guru, materi. Beberapa hal yang mempengaruhi proses pembelajaran di kelas yaitu guru, keaktifan siswa, sarana dan prasarana, metode dan media pembelajaran, aktivitas dapat berupa aktivitas pribadi maupun kelompok. Hal di atas menjadi latar belakang untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan aktivitas siswa/mahasiswa dalam pembelajaran di kelas. Keaktifan merupakan salah satu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pada masa sekarang ini seluruh dunia sedang dilanda wabah pandemic, yaitu virus corona (Covid-19) termasuk Indonesia. Untuk mengatasi permasalahan ini dalam bidang pendidikan di Indonesia maka pemerintah membuat kebijakan untuk proses pembelajaran dilaksanakan di rumah secara *online* atau dalam mode jaringan (daring). Tujuannya adalah agar proses Pendidikan tetap berlangsung meskipun dalam kondisi wabah covid-19. Penelitian yang berhubungan dengan pembelajaran daring masih jarang dilakukan karena Covid-19 yang baru terjadi saat ini dan tentu saja ditambah dengan penelitian daring menjadikan penelitian ini termasuk baru. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan secara daring yang mana subjek penelitiannya adalah mahasiswa pendidikan matematika, dimana penyebaran soal tes dilakukan melalui *Google Classroom* atau kelas daring dan observasi point keaktifan melalui kelas daring dan beberapa aspek di kegiatan perkuliahan biasanya.

Penelitian ini dilakukan secara daring atau *online* karena disebabkan oleh mewabahnya pandemi Covid-19 yang terjadi. Penelitian dilakukan pada kelas Mata Kuliah Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika melalui *Google*

Classroom. Subjek penelitian adalah mahasiswa Pendidikan Matematika semester VI FKIP Universitas Maritim Raja Ali Haji yang berjumlah 23 orang. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat berpikir kreatif mahasiswa dalam memecahkan soal matematika secara daring dan mendeskripsikan keaktifan kelas secara daring.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan hasil dari tes yang kemudian dihubungkan dengan tingkat berpikir kreatif serta keaktifan di kelas daring lalu dilakukan perbandingan antara keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif untuk melihat keterkaitan antara keduanya. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan berupa soal pemecahan masalah kepada seluruh subjek secara daring. Data tersebut dianalisis dengan cara membandingkan serta menghubungkan keterkaitan keaktifan dengan tingkat berpikir kreatif mahasiswa. Sebelum digunakan, instrumen tes divalidasi oleh dua orang validator, yang terdiri dari dosen dan guru matematika. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan instrumen yang valid.

Berdasarkan hasil validasi oleh validator terhadap instrumen tersebut dilakukan beberapa revisi, lembar observasi keaktifan kelas dan instrumen tes yang dirumuskan direvisi berdasarkan saran-saran validator, baik mengenai pengubahan konteks soal dan materi yang sesuai untuk mengukur tingkat berpikir kreatif mahasiswa dan lainnya terkait dengan kesalahan penulisan. Indikator berpikir kreatif pada penelitian ini, mengacu kepada pendapat Rahayu, dkk (2011), yaitu kelancaran, keluwesan, orisinal, memerinci dan evaluasi seperti menurut Rahayu, dalam (Febrianti et al., 2016). Untuk kategori kreatif berpedoman kepada kategori yang dimodifikasi oleh Purwanto (Astuti 2016), sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Tingkat Kreatif

Kategori	Interval
Tidak kreatif	≤ 54
Kurang kreatif	55 - 59
Cukup kreatif	60 - 75
Kreatif	76 - 85
Sangat kreatif	86 - 100

Kategori tingkat kreatif tersebut selanjutnya disesuaikan lagi dengan pendapat Siswono (Ardiansyah et al. 2015) yang mengungkapkan lima Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif (TK

BK) berdasarkan kefasihan, keluwesan, dan kebaruan. Kelima TKBK tersebut yaitu; sangat kreatif (TKBK 4), kreatif (TKBK 3), cukup kreatif (TKBK 2), kurang kreatif (TKBK 1), dan tidak kreatif (TKBK 0).

Tabel 2. Tingkat Berpikir Kreatif

Tingkatan Berpikir Kreatif	
0	Tidak kreatif
1	kurang kreatif
2	cukup kreatif
3	Kreatif
4	sangat kreatif

Untuk melakukan observasi keaktifan kelas daring, pedoman kriteria yang digunakan dalam mengobservasi keaktifan mahasiswa pada pembelajaran (Arikunto, 2007) disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Tingkat Keaktifan

Capaian	Kriteria
75% - 100%	Tinggi
51% - 74%	Sedang
25% - 50%	Rendah
0% - 24%	Sangat rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Matematika FKIP Universitas Maritim Raja Ali Haji semester VI yang berjumlah 23 orang. Kemudian dilakukan observasi dan dilanjutkan dengan pemberian tes dengan instrumen tes yang divalidasi oleh Dosen dan Guru. Penjelasan hasil penelitian lebih jelas sebagai berikut.

1. Keaktifan

Hasil observasi yang dilakukan, pada tiap indikator yang diobservasi, dimana indikator ini mengacu pada pendapat Nana Sudjana (2004), yaitu mendengar, bertanya, diskusi, memperhatikan, kesiapan, keberanian dan memecahkan soal (Wibowo, 2016). Tiap aspek indikator tersebut disesuaikan dengan keadaan kelas daring. Ada pun hasil capaian keaktifan dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Capaian Tingkat Keaktifan

Jumlah	Capaian	Kriteria
8	75% - 100%	tinggi
15	51% - 74%	sedang

Seperti yang dilihat pada Tabel 4, hasil perhitungan rata-rata penilaian keaktifan yang dilakukan pada kelas daring melalui observasi yang membutuhkan waktu cukup lama, indikator keaktifan mahasiswa yang dilihat atau diamati seperti memperhatikan (*visual activities*), mendengarkan, berdiskusi, kesiapan, bertanya, keberanian, mendengarkan, memecahkan soal (*mental activities*). Berdasarkan data di atas diperoleh keaktifan dengan kategori tinggi terdapat delapan orang mahasiswa karena memenuhi semua aspek dan dengan capaian berada pada interval 75% - 100%. Kemudian terdapat 15 mahasiswa dengan kategori aktif, dimana capaian nilai keaktifannya berada pada interval 51%-74%.

2. Berpikir Kreatif

Setelah mendapatkan hasil observasi keaktifan kemudian dilanjutkan dengan penyebaran instrumen tes berupa soal pemecahan masalah. Karena saat penelitian ini, masih berada pada keadaan pandemi Covid-19, dan setiap orang tidak diperbolehkan berada dalam keramaian dan perkuliahan. Dengan alasan ini, untuk penyebaran instrumen tes dilakukan melalui media *Google Classroom* dan dilengkapi dengan berbagai ketentuan pelaksanaan tes, supaya mahasiswa tetap merasa seperti mengerjakan soal tes di tempat seperti biasanya, agar terjaga keaslian langkah-langkah pengerjaan soal. Tes yang diujikan terdiri dari lima soal uraian. Tes dilakukan sebanyak dua kali penilaian. Penilaian pertama dengan standar penilaian pada rentang 0-4, yaitu menyesuaikan dengan rentang kategori berpikir kreatif menurut Siswono, lihat Tabel 2 dan penilaian ke dua dengan standar penilaian pada rentang 0 - 100, menyesuaikan dengan kategori berpikir kreatif menurut Purwanto, lihat Tabel 1. Hasil kedua penilaian tersebut disajikan pada Tabel 5.

Pada Tabel 5, terlihat bahwa data mahasiswa nilai dengan rank serta tingkat kreatif sudah terkategori, nilai dengan rank 0-4 tingkatan berpikir kreatif menurut Siswono dan nilai dengan rank 0-100 tingkatan berpikir kreatif menurut Purwanto. Kedua nilai tersebut diperoleh dari hasil perhitungan tingkat berpikir kreatif, dalam penelitian ini peneliti menggunakan lima indikator tingkat berpikir kreatif.

Secara spesifik dari lima indikator yang di telaah berdasarkan ciri-ciri berfikir kreatif, yang terdiri dari berfikir lancar, berfikir luwes, berfikir orisinal, berfikir elaboratif, dan berfikir eva luatif.

Tabel 5. Tingkat Berpikir Kreatif Mahasiswa dalam Mengerjakan Soal

No.	Nama	Nilai dengan rank 0-4	Nilai dengan rank 0-100	Tingkat Kreatif
1.	AS	2,00	65	Cukup kreatif
2.	A	3,00	76	Kreatif
3.	DA	2,00	60	Cukup kreatif
4.	DRHP	0,80	40	Tidak kreatif
5.	DDL	2,20	66	Cukup kreatif
6.	EJ	3,00	84	Kreatif
7.	EA	0,80	34	Tidak kreatif
8.	F	3,00	76	Kreatif
9.	HP	0,80	54	Tidak kreatif
10.	LF	0,80	56	Kurang kreatif
11.	LBH	4,20	92	Sangat kreatif
12.	MSAM	4,00	88	Sangat kreatif
13.	ML	0,80	40	Tidak kreatif
14.	NAPD	1,60	56	Kurang kreatif
15.	NH	0,80	34	Tidak kreatif
16.	PKS	1,80	56	Kurang kreatif
17.	S	1,60	56	Kurang kreatif
18.	SM	2,20	67	Cukup kreatif
19.	SRMA	0,60	36	Tidak kreatif
20.	SS	2,00	55	Kurang kreatif
21.	TA	3,20	80	Kreatif
22.	WV	1,40	56	Kurang kreatif
23.	SP	1,80	56	Kurang kreatif
Total skor		44,40	1383	
Rata-rata skor		1,93	60,1	Cukup kreatif

Persentase setiap ciri tersebut dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Persentase Tiap Ciri Indikator Berpikir Kreatif

No.	Indikator Ciri Berpikir Kreatif	Persentase (%)
1	Lancar	59
2	Luwes	44
3	Orisinal	39
4	Rinci	29
5	Evaluasi	22

Analisis deskriptif terhadap hasil yang di peroleh untuk masing-masing indikator berpikir kreatif adalah sebagai berikut.

a. Berpikir Lancar

Menurut Torrance (Armandita, Wijayanto and Rofiatius, 2017), kelancaran merupakan suatu kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan, dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Mencetuskan banyak ide, jawaban, penyelesaian masalah, dan pertanyaan dengan lancar;
- 2) Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal;
- 3) Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

Berdasarkan data pada Tabel 6, persentase kelancaran atau kemampuan berpikir lancar sebesar 59%. Artinya sebagian mahasiswa mampu dan lancar dalam mengerjakan soal.

b. Berpikir Luwes

Menurut Prasetyo et al., (2014), berpikir luwes (*flexible thinking*) adalah seseorang yang mampu memikirkan lebih dari satu ide dalam menyelesaikan sebuah permasalahan (Armandita, Wijayanto, and Rofiatius, 2017). Berdasarkan data pada Tabel 6, kemampuan berpikir luwes dengan persentase sebesar 44%, artinya sebagian kecil yang mampu menghasilkan gagasan/jawaban yang berbeda.

c. Berpikir Orisinal

Menurut Torrance, orisinal adalah mempunyai ide baru untuk menyelesaikan persoalan. Berpikir orisinal, yaitu kemampuan untuk mengungkapkan gagasan/menyelesaikan masalah dengan cara yang belum pernah terpikirkan orang lain (Armandita, Wijayanto, Rofiatius, 2017). Woolfolk menyatakan pengetahuan yang luas adalah dasar bagi kreativitas. Dengan demikian, semakin luas pengetahuan, maka semakin besar kemungkinan akan muncul ide baru. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan berpikir asli dari

seseorang. Berdasarkan data pada Tabel 6, di samping kemampuan berpikir orisinal dengan presentase sebesar 39%, artinya sebagian besar dari mahasiswa mampu mengingat cara dan me munculkan ide bagaimana menyelesaikan tes yang diberikan.

d. Berpikir Rinci atau Elaboratif

Kemampuan elaborasi (*Elaboration ability*) merupakan kemampuan seseorang dalam menjabarkan suatu hal sederhana menjadi defnisi yang lebih luas (Prasetyo et al., 2014) atau dalam rinci yaitu seseorang yang mampu mendeskripsikan lebih lanjut serta menjabarkan hal-hal menjadi lebih dalam. Hasil analisis pengolahan data pada Tabel 6 dapat dilihat bahwa kemampuan berfikir rinci atau elaboratif persenta se rata-rata sebesar 29%. Dari persentase terse but, dapat disimpulkan bahwa kemampuan ber pikir elaborative cukup bagus. Sementara itu, yang lainnya masih kurang bagus dalam menyelesaikan masalah dengan baik dan benar.

e. Berpikir Evaluatif

Berpikir evaluatif (Armandita, Wijayanto, and Rofiatus, 2017) adalah dengan menilai baik nya atau tepatnya suatu gagasan. Dalam berpikir evaluatif, seseorang tidak menambah atau me ngurangi gagasan, tetapi menilainya berdasarkan kriteria tertentu. Hasil analisis tes diperoleh kemampuan berpikir evaluatif berada pada persen tase 22%. Hampir seperempat dari mahasiswa mampu mengevaluasi kesalahan baik itu penu lisan, rumus dan lainnya sebagainya kemudian untuk selebihnya mungkin tenggat waktu dan hal lain sehingga tidak sampai dan kurang di tahap ini. Kemudian untuk mencari persentase masing-masing kategori berpikir kreatif (*Pi*) dapat meng gunakan rumus berikut.

$$P_i = \frac{\text{Jumlah subjek mendapat kategori ke-}i}{\text{jumlah seluruh subjek}} \times 100\%$$

Dari rumus tersebut dapat dicari persentase jumlah mahasiswa atau subjek yang mendapat kategori atau tingkatan berpikir kreatif tertentu, maka didapat hasil seperti pada Tabel 7. Dari data pada tabel dapat diketahui bahwasanya setiap kategori tingkat berpikir kreatif memiliki atau diduduki beberapa orang mahasiswa, dengan penjabaran untuk kategori tidak kreatif terdapat enam orang dengan rata interval 39,67 sesuai dengan Tabel 1 kriteria aktif 39,67 berada di kategori tidak kreatif. Kemudian disusul kategori kurang kreatif terdapat tujuh orang dengan rata interval 55,86. Kategori cukup kreatif terdapat empat orang

dengan rata interval 64,5. Untuk kategori kreatif juga sama seperti cukup kreatif berjumlah empat orang dengan rata interval 79 dan terakhir ter dapat dua orang kategori sangat kreatif dengan rata interval 90, karena dalam pengerjaannya me menuhi semua aspek indikator berpikir kreatif dan bisa membuat alternatif jawaban lain tidak ha rus menggunakan keaslian langkah.

Tabel 7. Rata-Rata Interval Kreatif

Pi	Rata Interval	Jumlah Subjek	Kategori
26,09 %	39,67	6	Tidak kreatif
30,43 %	55,86	7	Kurang kreatif
17,39 %	64,5	4	Cukup kreatif
17,39 %	79	4	Kreatif Sangat
8,69 %	90	2	kreatif Cukup
100%	60,13	23	kreatif

Untuk rata-rata interval keseluruhan 23 orang berada di 60,13 berkategori cukup kreatif. Hal ini terjadi karena dari hasil tes tersebut hanya be berapa mahasiswa yang sampai pada tahap eva luatif sedangkan kebanyakan hanya pada tahap orisinal dan memerinci. Berdasarkan Tabel 5 dan 7 terlihat bahwa tidak ada mahasiswa yang mendapatkan 0 melainkan nilai paling tinggi 92 dan nilai paling rendah 34. Dengan demikian, ti dak ada yang tidak memiliki kreativitas. Hal ini sesuai dengan pernyataan Treffinger (Armandi ta, Wijayanto, Rofiatus, 2017) yang menyatakan bahwa tidak seorang pun manusia yang mumpu nyai intelegesi nol.

Berdasarkan pemeriksaan hasil tes, terli hat bahwa mahasiswa masih banyak yang bi ngung padahal hanya mengganti soal ke konteks tual dan mengubah narasi pertanyaan. Hal itu da pat dilihat pada tabel sebelumnya hasil TBK ter dapat beberapa mahasiswa yang berada di bawah 50, yaitu pada kategori kurang atau bahkan tidak kreatif padahal mahasiswa sebelumnya sudah mempelajari materi pelajaran tersebut, pada dasarnya semua mahasiswa lancar dan luwes na mun ketika masuk ketahap orisinal, memerinci dan evaluasi terjadi sedikit kebingungan dari penglihatan yang peneliti analisis dari hasil tes selaras dengan yang dikatakan (Widiastuti and Putri 2018), ada beberapa mahasiswa mampu

mengerjakan dengan baik namun beberapa perlu *clue* tambahan.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil dan pembahasan di atas terkait keaktifan dan tingkat berpikir kreatif dapat disimpulkan bahwa terdapat delapan (34,8%) mahasiswa dengan keaktifan kategori tinggi dan sebanyak 15 (65,2%) mahasiswa dengan keaktifan kategori sedang. Selanjutnya, terkait berpikir kreatif diperoleh terdapat enam (26,1%) mahasiswa tergolong tidak kreatif dengan capaian sebesar 39,67%. Untuk kategori kurang kreatif, terdapat tujuh (30,4%) mahasiswa dengan capaian 55,85%. Kategori cukup kreatif, terdapat empat orang dengan capaian 64,5%. Untuk kategori kreatif berjumlah empat (17,3%) mahasiswa dengan capaian 79% dan terakhir terdapat dua (8,6%) mahasiswa tergolong kategori sangat kreatif dengan capaian 90%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, A, Iwan Junaedi, and Mohmmad Asikin. (2015). "Eksplorasi Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII Pada Pembelajaran Matematika Setting Problem Based Learning." *Prosiding Seminar Nasional Matematika IX* 336–45.
- Astuti, E. (2016). "Kemandirian Belajar Matematika Siswa SMP/ MTS di Kecamatan Prem bun." *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi* 2(2):65–75.
- Cahdriyana, Rima Aksen, Rahayu Setyorini, and Universitas Ahmad Dahlan. (2019). "Tingkat Kreativitas Slow Learners." 4(1):1–14.
- Febrianti, Yeyen, Yulia Djahir, and Siti Fatimah. (2016). "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dengan Memanfaatkan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 6 Palembang." *Jurnal Profit* 3(1):121–27.
- Firdausi, Y. N., and M. Asikin. (2018). "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar Pada Pembelajaran Model Eliciting Activities (MEA)." *FMI PA, Universitas Negeri Semarang, Semarang Usiyusrotin @gmail. Com* 1:239–47.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016, Peraturan. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016*.
- Puspa Armandita, Eko Wijayanto, Lintang Ro fiatus, Anisma Susanti. (2017). "Analisis Ke mampuan Berpikir Kreatif Pembelajaran Fisika Di Kelas XI Mia 3 SMA Negeri 11 Kota Jambi." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 10(2):129–35.
- Rahmatina, Siti, Utari Sumarmo, and Rahmah Johar. (2014). "Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Gaya Kognitif Reflektif dan Impulsif." 1(1):62–70.
- Rosalina, Mia Anggun. (2017). "Analisis Keaktif an Siswa Kelas VII SMP Dharmawanita Pare Dalam Pembelajaran Pair Cheks Pada Materi Aritmatika Sosial." *Simki-Techsain* 01(03).
- Rudyanto, Hendra Erik. (2016). "Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif" *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 4(01):41–48.
- Setya Putri, Inge Wiliandani, Saddam Hussien, and Robiatul Adawiyah. (2017). "Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Menyelesaikan Masalah Kesebangunan di SMPN 11 Jember." *Jurnal Edukasi* 4(3):59.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wibowo, Nugroho. (2016). "Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari." 1.
- Widiastuti, Yeni, and Ratu Ilma Indra Putri. (2018). "Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Operasi Pecahan Menggunakan Pendekatan Open-Ended." *Jurnal Pendidikan Matematika* 12(2):13–22.
- Yulius, Benti, Irwan, and Yerizon. (2017). "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Model Pembelajaran Pemanfaatan Dengan Masalah Open Ended Untuk Peserta Didik SMA Kelas X Semester 2." *Mosharafa* 6:279–86.