



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN
PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS MENGGUNAKAN MODEL
WINDOW SHOPPING PADA MATERI SPLDV KELAS VIII SMP ISLAM
PAKIS**

SKRIPSI

**OLEH
IRANTY GITA TRISKA SARI
NPM 219.01.072.058**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
2023**

ABSTRAK

Gita, Iranty T. S. 2023. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Matematis Menggunakan Model *Window Shopping* Pada Materi SPLDV Kelas VIII SMP Islam Pakis. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Isbadar Nursit, S.Pd., M.Pd; Pembimbing 2: Fadhila Kartika Sari, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: kemampuan berpikir kreatif, kemampuan pemecahan masalah matematis, *Window Shopping*, SPLDV.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh faktor rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik. Hal tersebut berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru mata pelajaran Matematika SMP Islam Pakis serta hasil *pretest* yang dilakukan terhadap peserta didik. Dari hasil *pretest* tersebut diperoleh kemampuan berpikir kreatif peserta didik 32,14% yang berarti dari 28 peserta didik hanya 9 peserta didik yang memenuhi kriteria keberhasilan sedangkan pada kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik diperoleh 39,29% yang berarti dari 28 peserta didik hanya 11 peserta didik yang memenuhi kriteria keberhasilan dan masuk dalam kriteria keberhasilan “Kurang Baik”. Faktor rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis disebabkan karena proses pembelajaran masih bertumpu pada guru. Peserta didik cenderung pasif dan juga kurang memperhatikan penjelasan materi dari guru. Peserta didik juga hanya berpatokan pada contoh soal yang diberikan guru, sehingga peserta didik hanya mampu mengerjakan tipe soal yang sama dengan contoh soal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan, hasil peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik menggunakan model *Window Shopping* pada materi SPLDV kelas VIII SMP Islam Pakis.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-A SMP Islam Pakis yang berjumlah 28 peserta didik. Data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa data hasil observasi kegiatan guru, observasi kegiatan peserta didik, catatan lapangan, dan wawancara. Sedangkan data kuantitatif berupa hasil tes setiap akhir siklus.

Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya melalui penerapan pembelajaran *Window Shopping* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil analisis data setiap siklus: (1) hasil tes kemampuan berpikir kreatif siklus I diperoleh persentase ketuntasan 60,7% dengan rata-rata kelas 74,27

dan mengalami peningkatan persentase ketuntasan menjadi 89,3% dengan rata-rata kelas 82,48 pada siklus II; (2) hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis siklus I diperoleh persentase ketuntasan 67,85% dengan rata-rata kelas 71,2 dan mengalami peningkatan persentase ketuntasan menjadi 85,71% dengan rata-rata kelas 80,6 pada siklus II; (3) hasil observasi kegiatan peserta didik pada siklus I mencapai 74,27% dan pada siklus II mengalami peningkatan 12,23% sehingga persentase kegiatan guru mencapai 86,5%. Sedangkan hasil observasi kegiatan guru pada siklus I mencapai 73,9% dan pada siklus II mengalami peningkatan 8,4% sehingga persentase mencapai 82,3%; (4) hasil wawancara pada siklus I mencapai 66,67% peserta didik merasa senang dengan model *Window Shopping* kemudian setelah tindakan siklus II mengalami peningkatan mencapai 83,3% peserta didik merasa senang dengan model *Window Shopping*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model *Window Shopping* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik pada materi SPLDV kelas VIII SMP Islam Pakis.



ABSTRACT

Gita, Iranty T. S. 2023. Improvement of Creative Thinking Ability and Mathematical Problem Solving Using Window Shopping Model on SPLDV Materials Class VIII SMP Islam Pakis. Skripsi, Mathematics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Islamic University of Malang. Supervisor 1: Isbadar Nursit, S.Pd., M.Pd; Supervisor 2: Fadhila Kartika Sari, S.Pd., M.Pd.

Keywords : Creative Thinking Ability, Mathematical Problem Solving, Window Shopping Model, SPLDV

This research was motivated by the factors of low creative thinking ability and mathematical problem solving of the students. It is based on the results of observations and interviews conducted by the researchers to the Mathematics teachers of SMP Islam Pakis as well as the result of pretests conducted on students. The result of the pretest showed that the percentage of creative thinking ability of the students was 32.14% which means only 9 out of 28 students meet the criteria of success whereas on the ability to solve mathematical problems the students obtained 39.29% that means from 28 students, only 11 students that meet the success criteria and categorized as "Less Good". The low factor of creative thinking and mathematics problem solving is due to the fact that the learning process is still focused on the teacher. The purpose of this research is to describe the application, results of enhanced creative thinking ability and mathematical problem solving of students using the Window Shopping model on SPLDV material of Class VIII SMP Islam Pakis.

This type of research is Class Action Research (Penelitian Tindakan Kelas) with a qualitative approach. This class action research is carried out in 2 cycles. Each cycle includes planning, implementation, observation, and reflection activities. The subjects in this study were 28 students of the 8th-A class of the Islamic High School of Pakis. The data used are qualitative and quantitative data. Qualitative data is data from observations of teachers' activities, observation of student activities, field notes, and interviews.

The results of the research show that through the application of Window Shopping learning, students can improve their creative thinking and mathematical problem solving abilities. This can be seen from the increase in the results of data analysis each cycle: (1) the results of the creative thinking ability test in cycle I obtained a completeness percentage of 60.7% with a class average of 74.27 and caused an increase in the percentage of completion to 89.3% on average class 82.48 in cycle II; (2) the results of the mathematical problem solving ability test in cycle I obtained a completeness percentage of 67.85% with a class average of 71.2 and the percentage of completeness increased to 85.71% with a class average of 80.6 in cycle II; (3) the results of observations of student activities in cycle I reached



74.27% and in cycle II there was an increase of 12.23% so that the percentage of teacher activities reached 86.5%. Meanwhile, the results of observing teacher activities in cycle I reached 73.9% and in cycle II there was an increase of 8.4% so that the percentage reached 82.3%; (4) the results of interviews in cycle I reached 66.67% of students who felt happy with the Window Shopping model, then after the actions in cycle II it increased to 83.3% of students who felt happy with the Window Shopping model. Based on the results of this research, it can be concluded that the application of the Window Shopping model can improve students' creative thinking and mathematical problem solving abilities in class VIII SPLDV material at SMP Islam Pakis.



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan suatu proses untuk membantu manusia mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi segala bentuk perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka serta pendekatan kreatif tanpa kehilangan jati dirinya (Fawns, 2019). Menurut UU No. 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

World Economic Forum memaparkan skill yang harus dikuasai peserta didik agar bisa bersaing dalam dunia kerja di tahun 2020 diantaranya adalah *complex problem solving*, *critical thinking*, dan *creativity* (Kompas.com, 2018). Dengan kata lain kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis dan kreativitas merupakan unsur penting sebagai modal peserta didik untuk kehidupannya di masa yang akan datang (Meika & Sujana, 2017: 9).

Jauh sebelumnya *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) memberikan standar bahwa dalam rangka mempersiapkan abad ke-21, peserta didik saat ini harus membekali diri mereka dengan kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berkomunikasi, dan dengan kemampuan berpikir matematis dan kecenderungan matematika (*mathematical propensity*). Hal ini juga

menyatakan bahwa peserta didik harus diberikan masalah yang menantang yang dapat merangsang peserta didik untuk mengembangkan cara-cara yang beragam dan berpikir kreatif sehingga menciptakan pembelajaran yang ideal (Meika & Sujana, 2017: 9).

Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang dapat mendorong dan menumbuhkan kreativitas secara keseluruhan sehingga dapat membuat peserta didik lebih aktif serta tujuan pembelajaran tercapai dan dalam kondisi yang sangat menyenangkan. Selain itu pembelajaran ideal berarti tercapainya tujuan dari suatu pembelajaran (Jamilah, 2020:239).

Tujuan pembelajaran ideal adalah peserta didik mampu mewujudkan perilaku belajar yang efektif diantaranya seperti yang dinyatakan oleh Mitchell (dalam Setiawan, 2017) sebagai berikut: (1) perhatian peserta didik yang aktif dan terfokus dalam pembelajaran; (2) peserta didik berusaha menyelesaikan tugas dengan benar; (3) peserta didik mampu menjelaskan hasil belajarnya; (4) peserta didik difasilitasi untuk berani bertanya ketika ada materi yang belum dipahami; (5) peserta didik berani menyatakan ketidaksetujuannya; (6) peserta didik dimotivasi untuk berani meminta informasi yang relevan dengan topik bahasan; (7) mengecek hasil tugas yang dikerjakan; (8) peserta didik terbiasa untuk mencari alasan kenapa bisa salah; (9) dalam menyelesaikan masalah peserta didik mengambil contoh pengalaman hidup; (10) peserta didik bertanya dengan rasa keingintahuan yang tinggi; (11) peserta didik diminta untuk mengembangkan isu yang muncul di kelas; (12) peserta didik terbiasa mengkaitkan topik dengan kehidupan nyata; (13) bila jalan buntu peserta didik mengacu kerja terdahulu

sebelum bertanya; (14) mendorong peserta didik berinisiatif mewujudkan kegiatan; (15) memfasilitasi peserta didik untuk jadi pribadi tabah dan tangguh; (16) peserta didik diakomodasi untuk bisa bekerjasama; (17) menawarkan dan mempertimbangkan kepada peserta didik mengenai gagasan alternatif; (18) melihat kemungkinan untuk memperluas pemahaman.

Sedangkan tujuan pembelajaran matematika pada tingkat menengah menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2013 yaitu agar peserta didik mempunyai kemampuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.

Pemecahan masalah menjadi suatu hal yang dianggap sulit, karena dibutuhkan pemikiran yang kreatif dan dipadukan dengan pemahaman konsep yang matang. Apabila peserta didik mampu memahami konsep dengan baik maka peserta didik akan lebih mudah dalam mempelajari matematika terlebih jika dihadapkan pada soal yang memerlukan kemampuan berpikir kreatif khususnya dalam hal memecahkan masalah (Umaroh, 2019).

Selain itu dalam pembelajaran matematika, kreativitas peserta didik sangat diperlukan terutama dalam menyelesaikan soal-soal yang melibatkan peserta didik untuk berpikir kreatif, di mana peserta didik diharapkan dapat menemukan ide-ide baru yang kreatif dalam menganalisis dan menyelesaikan suatu soal. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk mengubah atau mengembangkan suatu permasalahan, melihat situasi atau permasalahan dari sisi yang berbeda, terbuka pada berbagai ide dan gagasan bahkan yang tidak umum (Umaroh, 2019).

Namun, berdasarkan hasil observasi peneliti dan wawancara dengan guru kelas serta hasil *pretest* yang dilakukan terhadap peserta didik pada bulan Maret 2023 di SMP Islam Pakis, diperoleh hasil tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik 32,14% yang berarti dari 28 peserta didik hanya 8 peserta didik yang memenuhi kriteria keberhasilan sedangkan pada kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik diperoleh 39,29% yang berarti dari 28 peserta didik hanya 11 peserta didik yang memenuhi kriteria keberhasilan dan masuk dalam kriteria keberhasilan “Kurang Baik”. Dalam proses pembelajaran matematika terlihat bahwa guru masih menggunakan model ceramah sehingga peserta didik terlihat pasif di dalam kelas. Pada sudut pandang lain, peserta didik juga kurang memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil observasi di kelas, terlihat dalam proses pembelajaran bahwa guru yang aktif berbicara mulai dari menjelaskan materi hingga sesi tanya jawab sedangkan peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat materi dari penjelasan guru. Sehingga, peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga hanya berpatokan pada contoh soal yang diberikan guru, sehingga peserta didik hanya mampu mengerjakan tipe soal yang sama dengan contoh soal. Ketika diberikan soal dengan tipe berbeda yang lebih sulit dan membutuhkan kreativitas maka peserta didik kesulitan dalam menyelesaikan soal tersebut. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan memecahkan masalah peserta didik umumnya masih rendah.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 tentang Sisdiknas, “Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkaran belajar.” Kedua elemen tersebut harus mempunyai interaksi yang baik dalam proses pembelajaran karena kedua elemen tersebut yang akan menentukan proses dan hasil kegiatan pembelajaran. Selain guru dan peserta didik, komponen pembelajaran yang tidak kalah penting ialah tujuan pembelajaran, model, materi, media, dan penilaian pembelajaran agar pembelajaran bisa menyenangkan serta proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang ideal (Setiawan, 2017:112-113).

Untuk menerapkan pembelajaran ideal yang lebih maksimal dan meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik diperlukan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien. Oleh karena itu pembelajaran yang diharapkan agar kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah pada peserta didik dapat meningkat diperlukan model pembelajaran yang sesuai (Umaroh, 2019).

Model pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran inovatif yang dapat memotivasi peserta didik, menarik, mengikuti perkembangan IPTEK, serta dapat membantu peserta didik. Model pembelajaran yang dimaksud salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Hal ini berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Heryati (dalam Rusman 2014:223) bahwasannya asumsi yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan model kooperatif yaitu: 1) untuk meningkatkan kemampuan

kreativitas peserta didik dapat ditempuh melalui pengembangan proses kreatif menuju suatu kesadaran dan pengembangan alat bantu yang mendukung kreativitas. 2) komponen emosional lebih tinggi daripada intelektual, yang tak rasional lebih penting daripada yang rasional. 3) untuk meningkatkan keberhasilan dalam memecahkan masalah harus lebih dahulu memahami komponen emosional dan rasional.

Window Shopping menjadi pilihan peneliti untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di SMP Islam Pakis. Model *Window Shopping* ini sangat menarik, selain adanya kerja kelompok juga terdapat kegiatan tutor sebaya. Menurut Nurfadila, dkk (2022) dalam pembelajaran ini peserta didik yang berkeliling memberikan kritik berupa masukan dan bertanya serta mencatat hasil pekerjaan kelompok lain. Pembelajaran *Window Shopping* ini akan membuat peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan peserta didik saling berinteraksi dan bertukar pikiran untuk memahami materi pelajaran.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, peneliti mengambil materi SPLDV dikarenakan materi SPLDV ini sering digunakan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari yang membutuhkan penggunaan matematika, seperti menentukan harga suatu barang, mencari keuntungan penjualan, sampai menentukan ukuran suatu benda yang dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan masalah sehari-hari serta pada hasil *pretest* kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik yang masih tergolong rendah.

Penelitian terdahulu tentang kemampuan berpikir kreatif menggunakan model kooperatif tipe *Window Shopping* yang dilakukan oleh Munirah (2020) yang berjudul “Analisis Proses Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Dalam Menyelesaikan Masalah *Open Ended* Materi SPLDV Dalam Setting Belanja Hasil Karya”. Diperoleh hasil kemampuan berpikir kreatif dari data 22 peserta didik yang terlibat dalam penelitian menunjukkan aspek orisinalitas sebesar 87,2%, kelancaran 74,5%, fleksibilitas 60,9%, dan kerincian 90,9%. Hasil penelitian menunjukkan peserta didik hanya memberikan satu cara yang berbeda dan benar. Tetapi terdapat satu peserta didik yang mampu memberikan lebih dari satu cara dengan jawaban benar. Peserta didik juga kurang teliti dalam memeriksa kembali sehingga masih ada beberapa peserta didik dengan menunjukkan proses yang benar tetapi jawaban salah. Proses berpikir kreatif dari enam peserta didik yang dianalisis berdasarkan tahapan proses berpikir kreatif dalam pemecahan masalah dari Wallas, hanya satu peserta didik berkemampuan tinggi yang mampu memenuhi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Sedangkan peserta didik dari berkemampuan sedang dan rendah hanya memenuhi tahap persiapan dan iluminasi. Tahap inkubasi masih belum muncul, sedangkan verifikasi peserta didik kurang teliti dalam menyelesaikan perhitungan.

Berdasarkan uraian di atas penulis menduga bahwa model pembelajaran *Window Shopping* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik. Dugaan tersebut akan diperjelas dengan melakukan penelitian kepada peserta didik SMP Islam Pakis pada materi SPLDV dengan judul “**Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan**

Pemecahan Masalah Matematis Menggunakan Model *Window Shopping* Pada Materi SPLDV Kelas VIII SMP Islam Pakis.”

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Window Shopping* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah kontekstual dalam pembelajaran matematika pada materi SPLDV kelas VIII SMP Islam Pakis.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana penerapan model *Window Shopping* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah pada materi SPLDV kelas VIII SMP Islam Pakis?
- b. Bagaimana tingkat kemampuan berpikir kreatif pada materi SPLDV kelas VIII SMP Islam Pakis setelah diterapkannya model *Window Shopping*?
- c. Bagaimana tingkat kemampuan pemecahan masalah pada materi SPLDV kelas VIII SMP Islam Pakis setelah diterapkannya model *Window Shopping*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Untuk mendeskripsikan penerapan model *Window Shopping* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah pada materi SPLDV kelas VIII SMP Islam Pakis.

- b. Untuk mendeskripsikan tingkat kemampuan berpikir kreatif pada materi SPLDV kelas VIII SMP Islam Pakis dapat meningkat setelah diterapkan model *Window Shopping*.
- c. Untuk mendeskripsikan tingkat kemampuan pemecahan masalah pada materi SPLDV kelas VIII SMP Islam Pakis dapat meningkat setelah diterapkan model *Window Shopping*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik khususnya pada materi SPLDV.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi Peserta didik

- 1) Memudahkan peserta didik untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah materi SPLDV.

b. Bagi Pendidik

- 1) Sebagai pertimbangan bagi guru matematika untuk menerapkan dan mengembangkan model *Window Shopping* dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah.
- 2) Dapat mengaplikasikan model *Window Shopping* dalam kegiatan pembelajaran sehingga guru dapat memperoleh pengalaman langsung.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengetahuan baru terkait gambaran pembelajaran menggunakan model *Window Shopping* di SMP Islam Pakis dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis.

1.6 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca mengenai penelitian ini, peneliti memberikan penjelasan singkat dari istilah-istilah dalam penelitian, yaitu meliputi:

1. Peningkatan

Peningkatan adalah cara atau usaha yang dilakukan untuk mendapatkan keterampilan atau kemampuan menjadi lebih baik.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif yaitu kemampuan memahami masalah dan menemukan ide-ide atau solusi baru yang beragam dari suatu permasalahan. Indikator dari kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini:

a. *Fluency*

b. *Flexibility*

c. *Originality*

3. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah matematika disertai sejumlah proses dan strategi.

Indikator kemampuan pemecahan masalah dalam penelitian ini:

- a. Memahami masalah (*understanding the problem*)
 - b. Menyusun rencana (*devising a plan*)
 - c. Menyelesaikan masalah sesuai perencanaan (*carrying out the plan*)
 - d. Memeriksa kembali (*looking back*)
4. *Window Shopping*

Window Shopping adalah model pembelajaran berbasis kerja kelompok dengan melakukan jalan-jalan untuk melihat-lihat hasil kelompok lain guna menambah wawasannya.

5. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) adalah kesatuan dari beberapa persamaan linear dua variabel yang sejenis. Bisa dikatakan bahwa Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) adalah dua PLDV yang memiliki penyelesaiannya berupa pasangan berurutan, misalnya (x, y) yang memenuhi kedua persamaan tersebut.

Sub materi yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu pengertian SPLDV, bentuk umum SPLDV, cara menyelesaikan SPLDV menggunakan metode grafik, eliminasi, substitusi, kombinasi, dan penyelesaian masalah menggunakan SPLDV.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, secara umum dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Window Shopping* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik pada materi SPLDV kelas VIII-A SMP Islam Pakis. Secara khusus dipaparkan sebagai berikut.

1. Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian, penerapan model *Window Shopping* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah pada materi SPLDV kelas VIII SMP Islam Pakis dibagi menjadi tiga kegiatan sebagai berikut.

- a. Kegiatan Awal

Kegiatan awal berlangsung selama 10 menit. Kegiatan dimulai dengan peneliti mengucapkan salam dan peserta didik menjawab salam, kemudian peneliti mengecek kehadiran peserta didik. Selanjutnya, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik. Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik agar peserta didik lebih berminat dalam melakukan pembelajaran di kelas.

- b. Kegiatan Inti

Memasuki kegiatan inti peneliti menyampaikan langkah-langkah dengan pembelajaran *Window Shopping*. Kemudian pada Fase 1 (mengorganisasikan), peneliti mengelompokkan peserta didik menjadi 6

kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik. Kemudian Fase 2 (berdiskusi), peneliti membagikan LKPD dan bahan ajar sebagai media pembelajaran untuk peserta didik agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi SPLDV dan juga sebagai bahan diskusi kelompok. Peneliti menjelaskan langkah-langkah mengerjakan LKPD. Peneliti memulai pembelajaran *Window Shopping*. Peneliti meminta seluruh peserta didik untuk mendiskusikan LKPD yang telah diberikan bersama teman satu kelompoknya.

Kemudian Fase 3 (menyampaikan hasil), masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. Selanjutnya pada Fase 4 (berkeliling untuk bertukar informasi), dilakukan pembagian tugas tiap kelompok ada yang berjaga di kelompok masing-masing dan ada yang berkeliling di kelompok lain. Pada kegiatan ini model *Window Shopping* diterapkan yakni berjalan-jalan ke kelompok lain guna menambah wawasan mereka dengan berkomentar atau memberikan tanggapan dan juga memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok lain.

Pada Fase 5 (evaluasi), peserta didik membuat kesimpulan dari hasil diskusi dengan kelompoknya. Kemudian peneliti melakukan konfirmasi berupa umpan balik dan koreksi terhadap pekerjaan tiap-tiap kelompok secara klasifikasi.

c. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir yakni Fase 6 (mengapresiasi), peneliti memberikan apresiasi terhadap kelompok yang telah mempresentasikan

hasil kerjanya dengan baik dan benar. Selanjutnya peserta didik diberikan kuis asesmen formatif dan melakukan refleksi tentang pembelajaran hari ini bersama peneliti.

2. Kemampuan berpikir kreatif pada materi SPLDV kelas VIII-A SMP Islam Pakis setelah diterapkannya model *Window Shopping* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, dari 28 peserta didik diperoleh persentase ketuntasan 60,7% yang terdiri dari 17 peserta didik dinyatakan tuntas dan 11 peserta didik tidak tuntas dengan rata-rata kelas 74,27. Sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan mengalami peningkatan yaitu menjadi 89,3% yang terdiri dari 25 peserta didik dinyatakan tuntas dan 3 peserta didik tidak tuntas dengan rata-rata kelas 82,48.
3. Kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi SPLDV kelas VIII-A SMP Islam Pakis setelah diterapkannya model *Window Shopping* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, dari 28 peserta didik diperoleh persentase ketuntasan 67,85% yang terdiri dari 11 peserta didik dinyatakan tuntas dan 9 peserta didik tidak tuntas dengan rata-rata kelas 71,2. Sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan mengalami peningkatan yaitu menjadi 85,71% yang terdiri dari 24 peserta didik dinyatakan tuntas dan 4 peserta didik tidak tuntas dengan rata-rata kelas 80,6.

Selama proses pembelajaran matematika dengan penerapan model pembelajaran *Window Shopping* tidak hanya kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang mengalami

peningkatan, tetapi hasil kegiatan pembelajaran juga mengalami peningkatan yaitu sebagai berikut.

- a) Hasil observasi kegiatan guru pada siklus I mencapai 73,9% dengan taraf keberhasilan kategori baik. Persentase ini mengalami peningkatan sebesar 8,4% pada siklus II mencapai 82,3% dengan taraf keberhasilan sangat baik. Hasil tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu $\geq 80\%$.
- b) Hasil observasi kegiatan peserta didik pada siklus I mencapai 74,27% dengan taraf keberhasilan kategori baik. Persentase ini mengalami peningkatan sebesar 12,23% pada siklus II mencapai 86,5% dengan taraf keberhasilan sangat baik. Hasil tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu $\geq 80\%$.
- c) Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap peserta didik yang berjumlah 6 peserta didik, pada siklus I terdapat 4 peserta didik yang merasa senang dengan model pembelajaran *Window Shopping* sehingga mencapai persentase 66,6%. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan terdapat 5 peserta didik yang merasa senang dengan persentase mencapai 83,33%. Hasil tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu $> 50\%$.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat diketahui bahwa penerapan model *Window Shopping* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik pada materi SPLDV kelas VIII-A SMP Islam Pakis

5.2 Saran

Setelah melihat hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik disarankan untuk mengikuti pembelajaran *Window Shopping* dengan baik dan sesuai langkah-langkah yang ditentukan agar merasa senang dan tidak bosan dalam belajar matematika.

2. Bagi Guru Mata Pelajaran Matematika

Sebagai pertimbangan bagi guru matematika untuk menerapkan dan mengembangkan model *Window Shopping* dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan model pembelajaran *Window Shopping* dengan lebih berinovasi agar waktu yang digunakan untuk penerapan model pembelajaran *Window Shopping* lebih efektif, dan juga bisa mengkolaborasikan model pembelajaran *Window Shopping* dengan media yang lebih menarik lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Ananda, Rizki. 2019. Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 1, No. 1. Hal. 1-8
- Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ashabulkahfi, Y. C. 2020. Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Menyelesaikan Soal Bangun Datar Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Sungguminasa. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Astuti, Stevanus, M. Asikin. (2020). Instrument kemampuan berpikir kreatif matematika untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Musamus journal of primary education*, Vol. 3, No. 1, hal. 27-34.
- Azrai, E. P., Ernawati, E., & Sulistianingrum, G. (2017). Pengaruh Gaya Belajar David Kolb (*Divergen, Assimilator, Convergen, Accommodator*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 9–16.
- Dea, W. Anissa. 31 Oktober 2018. Ingat, ini “skill” yang harus dimiliki di era industri 4.0. *kompas.com*, (online), Oktober 2018.
- Dilla, S. C., Hidayat, W., & Rohaeti, E. E. (2018). Faktor Gender dan Resiliensi dalam Pencapaian Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMA. *Journal of Medives*. 2(1), 129-136.
- Fawns, T. (2019). *Postdigital Education In Design And Practice*. *Postdigital Science and Education*, 1(1), 132-145
- Harahap M.Syahril, Roslian Lubis, Lili Asmida Harahap. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (Tsts) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik. *SIGMA (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, Vol.12, Nomor 2. Desember 2020, hal 148-160.
- Hasanah, Amalia Nur. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas

- VIII MTs Mambaul Ulum Sumber Gempol Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Tahun Pelajaran 2018/2019. Malang: Universitas Islam Malang
- Hulu, A., Laila, A., dkk. 2021. Warna Sari: Bagian Dari Materi Pelajaran SMA yang Sederhana dan Mudah Untuk Dipelajari Dalam Kegiatan Praktik Mahasiswa Pengenalan Lapangan Persekolahan. Banyumas: Lutfi Gilang
- Jamilah. (2020). Guru Profesional di Era New Normal: Review Peluang dan Tantangan Dalam Pembelajaran Daring. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. Vol. 10 (2), hal. 238 – 247 December 2020
- Khasanah, N. U. 2016. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Strategi *Realistic Mathematics Education* Berbasis *Group Investigation*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Khumairoh, S., Putra, R. W. Y., dan Ambarwati, R. 2020. Buku Mtematika Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Lampung: Universitas Raden Intan.
- Laili, Lutfi Nur. 2017. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran Active Learning Tipe Index Card Match Materi Kubus Dan Balok Siswa Kelas VIII-A MTs Al-Hidayah Karangploso Tahun Pelajaran 2016/2017. Malang: Universitas Islam Malang
- Meika. Ika, Asep Sujana (2017). Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA. *JPPM* Vol. 10 No. 2 (2017).
- Moleong, Lexi J. 2013. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mufidah, Khuroidzatul. 2023. Pelevelan Kemampuan Berpikir Kreatif Berdasarkan Metacognitive Awareness Pada Materi SPLDV Peserta Didik Kelas X SMK Mahardika Karangploso
- Mulyati, Tati. 2016. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 3, No. 2.
- Munirah, Azimatul. 2020. Analisis Proses dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Open Ended Materi SPLDV Dalam Setting Belanja Hasil Karya. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Mustopa, M. Zaenal. Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik melalui Pendekatan Sainifik Model Pembelajaran *Window Shopping* (Kunjungan Galeri) pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII

- SMPN 1 Praya Tahun Pelajaran 2019-2020, *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, Vol. 4, No. 2, 2020, hal. 149.
- Nafiah, M. (2022). Kepribadian Tokoh Utama Bahar Safar Dalam Novel Janji Karya Tere Liye Tinjauan Psikoanalisis Sigmund Freud. Kediri: Universitas Nusantara PGRI.
- Negara, B. Wongso. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pendekatan Polya Dalam Aspek Merencanakan. Malang: universitas Muhammadiyah malang.
- Nengsih, Sri Ratna. 2022. Penerapan Model Pembelajaran *Window Shopping* Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Jurnal AlphaEuclidEdu*. Vol 3 No 1.
- Nopriansah, D. 2019. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Model Problem Based Learning Di Sekolah Dasar. Bandung: Universitas Pasundan.
- Nurfadila, Herlina Ahmad, Muhammad Ali P. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Window Shopping Terhadap Kreativitas Matematika Peserta didik Kelas X SMK Ma'arif Husnul Khatimah. *Journal Peqguruang: Conference Series*, Vol. 4 No. 1
- Nurhayati, S. Abu Sakoea. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Pada Kelas IV di MIN Kendari. Kendari: Institut Agama Islam Negeri (IAIN).
- Permendiknas No. 22. 2013. *Tujuan Pembelajaran Matematika Di Jenjang Pendidikan*.
- Prasetio, A. K. 2019. Analisis Kesulitan Menyelesaikan Soal Cerita Pokok Bahasan SPLDV pada Siswa Kelas VIII C Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Anak Ratu Aji Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018. Lampung Tengah: STKIP Muhammadiyah KotaBumi
- Pratiwi, I., Yulianti, D., Fitrianna, A. Y. 2018. Kemampuan berpikir kreatif matematik siswa MTs Ditinjau dari kemampuan resiliensi matematik siswa. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*. Vol. 1, No. 2
- Purba Dianti, Zulfadli, Roslian Lubis. (2021). Pemikiran George Polya Tentan Pemecahan Masalah. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education journal)*, Vol. 4, No. 1, Maret 2021.

- Purnamasari, A. dan Riska. 2020. Model Pembelajaran Osborn Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Jurnal Pendidikan Pemuda Nusantara. Vol 2 No.1
- Rahmazatullaili, R., Zubainur, C. M., & Munzir, S. (2017). Kemampuan Berfikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Penerapan *Model Project Based Learning*. Beta: Jurnal Tadris Matematika, 10 (2), 166-183
- Rukaesih A.Maolani, Metodologi Penelitian Pendidikan, (Jakarta: Raja grafindo Persada, 2015). hal. 39
- Rukminingsih, dkk. 2020. Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Erhaka Utama
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers. Jakarta
- Setiawan, M. Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia
- Shodiqin, A., Sukestiyarno, Wardono, Isnarto, Utomo P.W. 2020. *Profil Pemecahan Masalah Menurut Krulik dan Rudnick Ditinjau Dari Kemampuan Wolfram Mathematica*. Makalah disajikan dalam rangka Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2020. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2013. Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas : Implementasi dan Pengembangannya. Jakarta: Bumi aksara Sukendra I Komang dan I Kadek Surya Atmaja, Instrumen Penelitian, (Pontianak: Mahameru Press, 2020)
- Sumarmo, U. (2013). Kumpulan Makalah Berpikir dan Disposisi Matematik serta Pembelajarannya. Bandung: Jurdikmat UPI.
- Suparman U, Bagaimana Menganalisis Data Kualitatif?, (Bandarlampung: Pustaka Media, 2020)
- Syahril, R. F, Maimunah, Yenita Roza. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA kelas XI SMAN 1 Bangkinang Kota Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Edumatica Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 11, No. 03, Desember 2021.
- Taufiq, A. D dan Basuki (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.

Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 2, No. 2, Juli 2022, Hal. 303 – 314.

Umaroh, Anisfatul. 2019. “Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Model Pembelajaran Problem Creating Setting Peer Learning Pada Peserta didik Kelas VIII SMP Nahdlatul Ulama Pakis”. Malang: Universitas Islam Malang.

Utari, S. D., 2020. Analisis Proses Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Open-Ended Berdasarkan Tahapan Wallas di SMP Negeri 1 Jember

Wulan, B. Nawang. 2022. Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Terhadap Soal HOTS Materi Garis dan Sudut. Semarang: Universitas Sultan Agung

Wulandary Sellvi, Indaryanti, Jeri Araiku, Seristia. (2021). Analisis Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta didik SMPN 14 Bandar Lampung. *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Vol. 03, No. 02, November 2021, hal. 47.

Yetti, Reza. 2018. Implementasi Model Window Shopping Dalam Pembelajaran Membandingkan Teks Ulasan Film Pada Siswa Kelas XI TKR SMK Negeri 5 Pekanbaru Semester 2 Tahun Pelajaran 2017-2018.

Zam, M. Embung. 2021. Efektivitas Pembelajaran Mata Pelatihan Pelayanan Publik Dengan Metode *Window Shopping* Pada Latsar CPNS Kabupaten Kampar. *Jurnal Educatio*, Vol. 7, No. 3