



Kreativitas Siswa dalam Menyelesaikan Soal dengan Konteks Jakabaring Sport City pada Materi Peluang

*Efyanty, Zulkardi, Ely Susanti

Program Studi Magister Pendidikan Matematika FKIP Universitas Sriwijaya, Indonesia

*Corresponding Author: efynty@gmail.com

Received: 6 Dec, 2022 | Revised: 4 Jan, 2023 | Accepted: 4 Mar, 2023 | Published Online: 30 Apr, 2023

Abstract

This study aims to describe the emergence of indicators of student creativity when solving mathematical problems on opportunities using the context of Jakabaring Sport City Palembang. This research ended as a qualitative descriptive study with 3 subjects in class IX Mts. Najahiyah. This research has three stages, the first is the preparation stage, the second is the implementation stage and the third is the data analysis stage. Data obtained from written tests and interviews. The answers that have been obtained from the subject will be analyzed in three stages, namely data reduction, data presentation and drawing conclusions based on previously determined indicators. From the results of the research conducted by the researcher, the students who answered the most based on the indicator, namely fluency and originality while the indicators of flexibility and elaboration only one subject fulfilled these indicators.

Keywords: jakabaring sport city palembang; opportunity material; student creativity

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menjabarkan kemunculan indikator kreatifitas siswa ketika menyelesaikan permasalahan matematika materi peluang dengan menggunakan konteks Jakabaring Sport City Palembang. Penelitian ini berjenis deskriptif kualitatif dengan 3 orang subjek kelas IX Mts. Najahiyah. Penelitian ini terdapat tiga tahapan yang pertama tahap persiapan, yang kedua tahap pelaksanaan dan yang ketiga tahap analisis data. Data diperoleh dari tes tertulis dan wawancara. Jawaban yang telah didapatkan dari subjek tersebut akan dianalisa dengan tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan pengambilan kesimpulan berdasarkan indikator yang sebelumnya telah ditentukan. Dari hasil penelitian yang dilakukan, peneliti mendapatkan siswa yang paling menjawab berdasarkan indikator yaitu kelancaran serta keaslian sedangkan indikator keluwesan dan elaborasi hanya satu subjek yang memenuhi indikator tersebut.

Kata Kunci: jakabaring sport city palembang; kreativitas siswa; materi peluang

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika menurut Mulyono (2009: 253) memiliki tujuan yaitu sebagai berikut: (1) alat yang digunakan berpikir logis dan jelas masing-masing individu. (2) pada kehidupan sehari-hari dapat memecahkan di berbagai masalah (3) dapat juga mengenal pola-pola dan struktur pengalaman. (4) dalam berpikir kreatif juga dapat dikembangkan. (5) yang terakhir, agar dapat meningkatkan kesadaran maupun diperkembangan budaya. Kemudian Sunito, dkk. (2013:48) berpendapat di abad 21 ini

sangat diperlukan kemampuan yang berpikir kreatif karena penting sekali bagi perkembangan di zaman sekarang.

Proses berfikir ialah salah satu pengalaman yang bisa membentuk suatu ide baru dari persoalan yang sedang ada dihadapan kita (Suryosubroto, 2013:192). Serta makna sederhana dari kreatif ialah seorang buat membuat suatu cara yang tidak sama berasal orang lain (Sudarma, 2013:232). Seperti yang diungkapkan di atas Jhonson (2014: 214) mengungkapkan berpikir kreatif artinya hasil berasal dari pola pikir yang kita latih yang mana melibatkan imajinasi di dalamnya, bisikan hati, bahkan kita dapat melihat di berbagai sudut pandang seseorang sehingga inspirasi dapat terbangkitkan dan menakjubkan.

Saat ini pembelajaran yang masih terjadi banyak masih ditekankan pada pemahaman siswa susah melibatkan kreatifitas. Siswa tidak memiliki kesempatan menemukan cara atau jawaban yang tidak sinkron dari hal yang sudah diajarkan (Siswono, 2018:2). Menurut Azhari dan Somakim (2013:2) yaitu kebanyakan pendidik hanya melakukan pembelajaran sesuai struktur, hanya menyampaikan rumus lalu menyelesaikan soal latihan, dengan tidak adanya kesempatan melibatkan siswa untuk berkreatifitas, akibatnya siswa susah untuk mempelajari makna kreatif. Untuk membantu menyebarkan kreativitas peserta didik pada pengerjaan soal matematika bisa dilakukan dengan banyak cara.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti bersama guru matematika kelas IX di MTs Najahiyah diperoleh informasi yaitu kreatifitas anak dalam pelajaran matematika begitu rendah sekali. Hanya terdapat beberapa siswa yang aktif bertanya dan menjawab jika diberikan soal, sehingga membuat siswa monoton tidak mengeluarkan pendapatnya yang membuat kreatifitas siswa tidak nampak. Menurut Azhari dan Somakim (2013) kemampuan berpikir kreatif siswa masih belum keluar sepenuhnya. Kreativitas siswa dikalangan dasar maupun menengah dibawah rata-rata dalam penelitian Fardah (2012). Hal ini sama seperti yang diungkapkan oleh (Siregar, dkk., 2020) bahwa masalah yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari bisa membantu beberapa dari peserta didik mulai dari memahami materi hingga melihat apakah terdapat kemampuan berpikir kreatif dan juga permasalahan tersebut bisa membantu kemampuan berpikir kreatif para peserta didik agar lebih tinggi lagi.

Berlandaskan hasil penelitian Febrianingsih (2022) telah diperoleh hasil yaitu terdapat peserta didik yang kemampuan berpikir kreatif matematisnya rendah. Hal ini sama seperti yang diungkapkan Faturohman dan Afriansyah (2020) yang mengatakan bahwa peserta didik untuk kemampuan berpikir matematis masih bisa dikatakan lemah. Peserta didik cuma melakukan persis apa yang dilakukan guru tanpa tau apa tujuannya sehingga saat peserta didik mengerjakan pemecahan masalah, mereka berpikir itu sudah

bisa dianggap berhasil. Menurut (Santi, dkk., 2019) mengungkapkan bahwa penelitian yang mereka lakukan memperlihatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik bisa dikatakan cukup kreatif dimana bisa dilihat dari rata-rata presentase tiap indikator yang berhasil dicapai sehingga bisa dikatakan bahwa untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah di matematika perlu ditambahkan soal-soal yang di dalamnya terdapat indikator berpikir kreatif.

Disini digunakan materi peluang untuk menjabarkan kreativitas siswa. Materi peluang merupakan materi matematika yang diperlukan siswa di keseharian untuk memperkirakan suatu kejadian sehingga peluang menjadi pembelajaran yang penting di dalam dunia matematika. Hal ini diperkuat oleh Putri (2014) bahwa disuatu kehidupan sehari-hari siswa mudah menyangkut pautkan situasi yang diperolehnya bahkan bayangnyapun dapat terbayangkan. Dalam hal ini peran guru perlukan dalam memenuhi kriteria dengan bisa membuat design soal-soal dengan menggunakan konteks yang dekat kehidupan nyata siswa (Mitari dan Zulkardi, 2018).

Dimana pentingnya menggunakan konteks, perlu diutarakan situasi konteks dalam pelajaran matematika yang pernah dilalui siswa bahkan dapat terbayangkan oleh siswa di lingkungan mana saja terutama dirumah, disekolah, di lingkungan masyarakat sekitar maupun situasi yang berkaitan dengan matematika itu sendiri (Mitari dan Zulkardi, 2018). Konteks yang digunakan adalah Wisata Jakabaring Sport City (JSC) atau dikenal sebagai komplek olahraga dan rekreasi Jakabaring. Wisata JSC merupakan fasilitas olahraga terpadu di Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia dimana kompleks ini terletak sejauh lima kilo meter mengarah ke tenggara titik nol kota Palembang yang mana harus menyebrangi sungai Musi melalui Jembatan Ampera di daerah Sebrang Ulu I (Wikipedia, 2018).

Berlandaskan penjelasan di atas maka peneliti memutuskan mengambil rumusan masalah untuk digunakan pada penelitian ini yaitu bagaimana kreatifitas siswa dalam menyelesaikan soal dengan kontkes Jakabaring Sport City pada materi peluang dengan tujuan untuk mencari tahu bagaimana kreatifitas siswa pada saat menyelesaikan soal dengan konteks Jakabaring Sport City pada materi Peluan.

METODE

Pada penelitian ini digunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk melihat level berpikir kreatif setiap siswa yang muncul dalam menyelesaikan permasalahan peluang dengan konteks Jakabring Sport City sesuai tabel indikator level berpikir kreatif berikut.

Tabel 1. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

No.	Indikator	Aspek
1.	Kelancaran (<i>fluency</i>)	Siswa mampu menemukan gagasan-gagasan dengan lancar
2.	Keluwesannya (<i>flexibility</i>)	Siswa mampu penafsiran yang beraneka macam dari masalah pada soal yang berupa gambar atau cerita
3.	Keaslian (<i>Originality</i>)	Siswa mampu membandingkan dan berudaha berpikir antara cara lama dan cara terkini
4.	Elaborasi (<i>elaboration</i>)	Siswa mampu menambahkan rincian berdasarkan suatu objek, ide atau kondisi yang ada pada soal menjadi lebih menarik lagi.

Subjek yang digunakan di penelitian ini adalah siswa kelas IX MTs Najahiyah Palembang tahun ajaran 2022-2023 semester ganjil yang yaitu diambil 3 siswa dengan masing-masing berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Teknik pengambilan data pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik *purposive sampling* (pengambilan subjek dengan aspek-aspek tertentu) yang mana ini merupakan teknik pengambilan subjek dengan mengikuti saran guru matematika berdasarkan ketentuan subjek yang dipilih yaitu 1) telah memahami materi, 2) subjek bisa bekerjasama selama penelitian berlangsung, dan 3) nilai tes pada materi peluang termasuk pada golongan tinggi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dan wawancara. Tes bertujuan untuk melihat tingkatan indikator berpikir kreatif yang muncul pada hasil jawaban siswa. Kemudian untuk mendukung jawaban hasil tes siswa digunakan wawancara. Terdapat tiga tahap yang akan dilaksanakan oleh peneliti, yaitu 1) persiapan, 2) pelaksanaan, dan terakhir 3) tahap analisis data.


Tahap persiapan peneliti merumuskan permasalahan yang akan diberikan ke siswa dan menentukan level indikator berpikir kreatif dan materi peluang. Pada tahapan kedua yaitu tahap pelaksanaan. Peneliti memberikan soal tes sebanyak 2 soal materi peluang dengan konteks Jakabaring Sport City yang memuat indikator level berpikir kreatif. Dari tes tertulis tersebut peneliti mendapatkan gambaran mengenai kreativitas siswa lalu selanjutnya memilih subjek untuk di wawancarai.

Tahap terakhir yaitu menganalisis data. Peneliti mengelolah dan menganalisa data yang sudah di dapatkan dari tes tertulis dan wawancara dari subjek penelitian. Data tersebut dibandingkan hasil tes dan wawancara. lalu dari data yang didapat akan dijabarkan serta disimpulkan terkait kreativitas siswa dengan konteks Jakabaring Sport City Palembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

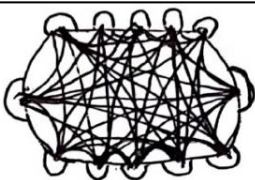
Disini akan dijabarkan hasil yang didapat ketika melakukan penelitian berhubungan dengan kreativitas siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika materi peluang dengan konteks Jakabaring Sport City Palembang. Peneliti memilih konteks Jakabaring Sport City Palembang di karenakan Jakabaring Sport City Palembang ialah salah satu tempat wisata rekreasi dan olahraga yang sering menjadi pilihan utama banyak orang di kota Palembang, konteks tersebut juga tidak asing bagi siswa, jadi siswa dapat membayangkan secara mudah seperti hasil penelitian yang mana beberapa subjek telah memunculkan indikator kemampuan berpikir kreatif pada Tabel 2.

Tabel 2. Kemunculan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

No	Permasalahan	Indikator	Subjek		
			FA	AA	YZ
1.		Kelancaran	✓	✓	✓
		Keluwesanan	✓	✓	-
		Keaslian	✓	✓	✓
		Elaborasi	✓	✓	-
	Di sekeliling Stadion Gelora Sriwijaya terdapat 12 jalur masuk dan keluar yang berada 6 jalur di depan dan 6 jalur dibelakang, jalur tersebut untuk penonton sepak bola dengan melewati tangga. Jika Budi ingin masuk dari salah satu jalur tangga dan keluar dengan jalur tangga yang berbeda. Dengan syarat jalur masuk tangga tidak boleh sama dengan jalur keluar tangga. Tentukan berapa banyak jalur masuk dan keluar tangga yang mungkin terjadi?				

2.		Kelancaran	✓	✓	✓
		Keluwesannya	✓	-	-
	<p>Stadion akuatik Jakabaring atau Jakabaring Aquatic merupakan kolam renang bertaraf internasional, bahkan diklaim merupakan Stadion Akuatik terbaik di Asia. Stadion akuatik Jakabaring memiliki 10 lintasan, terdapat 60 orang atlet yang akan melaksanakan perlombaan di stadion akuatik tersebut, di setiap babak penyisihan lintasan tersebut diisi dengan penuh untuk diambil satu orang pemenang untuk ke babak final. Berapa peluang atlet yang masuk ke babak final?</p>	Keasliannya	✓	✓	✓
		Elaborasi	✓	-	-
Keterangan:					
✓ : Muncul					
- : Tidak Muncul					

Subjek FA telah menyelesaikan masalah tersebut dengan jawaban benar dan tepat. Subjek FA telah memenuhi semua indikator kreativitas yang ditentukan. Melalui wawancara, subjek FA telah mampu mengungkapkan gagasan-gagasan dengan lancar ditandai subjek FA menuliskan semua jawaban yang mungkin menjadi penyelesaiannya. Subjek FA mampu menafsirkan suatu gambar, hal ini ditandai dengan subjek FA menggambarkan ulang gambar Gelora Sriwijaya beserta jalurnya yang terdapat di soal nomor 1.



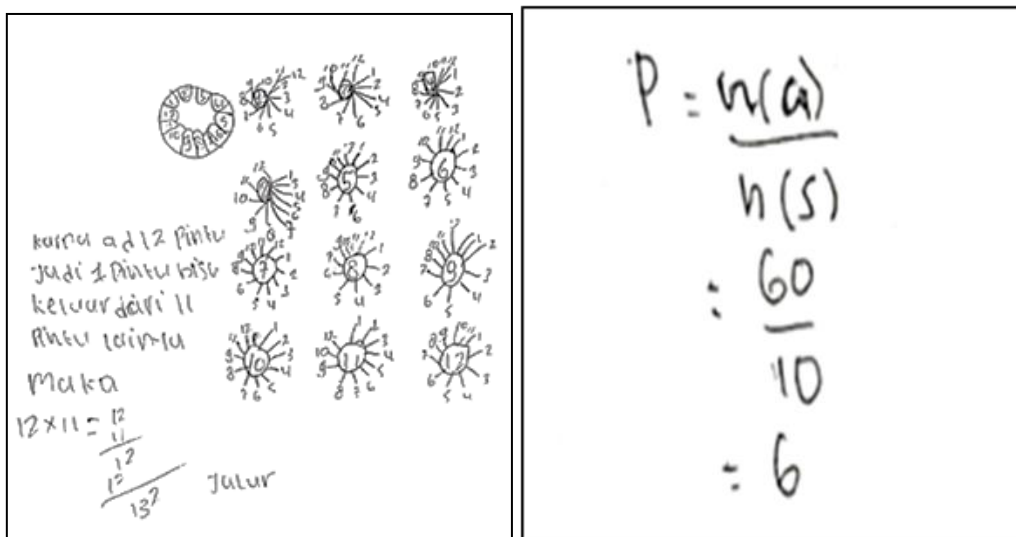
Jika budi masuk melalui pintu 1, maka budi harus keluar dari pintu yg berbeda. Jadi kemungkinan sebelas jalur tunggal untuk pintu keluar sedangkan terdapat 12 jalur tunggal
 $12 \times 11 = 132$ Jalur tunggal

Karena hanya terdapat 10 lintasan
 Jadi 60 orang dijadikan 6 babak.
 Karena hanya diambil 1 pemenang tiap babak
 maka $\frac{1}{10} \times 6 \text{ babak} = \frac{6}{10}$

Gambar 1. Jawaban Subjek FA pada Soal Nomor 1 dan 2

Untuk subjek FA juga telah memenuhi indikator keaslian. Hal ini terlihat dari cara subjek FA dalam menuliskan peluang di setiap babak yang diminta pada soal. Subjek FA menuliskan dengan benar bahwa di setiap babak terdapat peluang satu pemenang lalu di kali dengan keseluruhan babak sehingga memenuhi indikator elaborasi. Pernyataan FA sejalan dengan penelitian Rizqi, dkk., (2016) yakni siswa dengan kemampuan tinggi bisa menjelaskan ide matematis, menggambarkan bentuk visual, bahkan menyajikan dengan baik notasi ilmiah. Berikut hasil wawancara terhadap FA:

- P : FA menggambar apa itu?
 FA : ini jalur tangganya bu.
 P : maksudnya gimana itu?
 FA : kalo garis -garis itu bu tandanya jalur yang akan kita lewati ketika keluar
 P : coba jelaskan yang kamu maksud?
 FA : nah garis ini bu misal budi masuk dari jalur tangga 1 artinya budi bisa keluar lewat 11 jalur tangga, yaitu bisa ke jalur tangga 2,3,4,5,6,7,8,9,10,11 si budi tidak boleh lewat 1 lagi, makanya 12×11 itu bu, jadi 132 jalur tangga si budi bisa lewati
 P : Kalo nomor 2 itu gimana?
 FA : di nomor 2 itu kan orangnya ada 60, nah tersedia 10 tempatnya, karna cuma bisa 10 orang satu babak bearti babakya tinggal bagi 60 dibagi 10 tersedia 6 babak, terus kan di 10 orang dalam satu babak itu akan ada 1 pemenang, jadi $\frac{1}{10}$, sedangkan ada 6 babak tinggal dikali 6 makanya $\frac{6}{10}$



Gambar 2. Jawaban Subjek AA pada Soal Nomor 1 dan 2

Berdasarkan gambar di atas, bisa dilihat bahwa indikator kemampuan berpikir kreatif telah muncul yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi. Subjek AA telah

mampu mengungkapkan gagasan-gagasan dengan lancar, hal ini dilihat dari subjek AA menuliskan semua jawaban dari masalah yang diberikan. Kemudian, subjek AA juga telah mampu menggambarkan perumpamaan di setiap jalur tangga yang dimaksud pada soal nomor 1 sehingga indikator keluwesan dan elaborasi terpenuhi. Subjek AA memenuhi indikator keaslian, karena jawaban subjek AA pada soal nomor 2 AA berusaha memikirkan cara-cara baru, AA dengan berfokus kepada rumus peluang walaupun dengan hasil rumus yang diperoleh dengan coba-coba.

Berikut hasil wawancara terhadap AA:

P : AA menggambar apa itu?

AA : Iya bu. Itu anggap jalur tangganya.

P : makna garis-garis itu apa coba jelasin ke ibu

AA : kalo garis -garis itu bu tandanya jalur yang akan kita lewati ketika keluar

P : lalu yang angka di dalam lingkaran itu maksudnya apa?

AA : kalo angka yang di tulis dalam lingkaran itu artinya jalur tangga yang sudah dilewati ketika masuk bu, kita kan kalo sudah melewatinya ketika masuk, pas keluar ga boleh melawati jalur yang sama, makanya ada 11 garis itu bu, tinggal dikalikan saja ada 12 jalur tangga

P : kalo nomor 2 itu gimana?

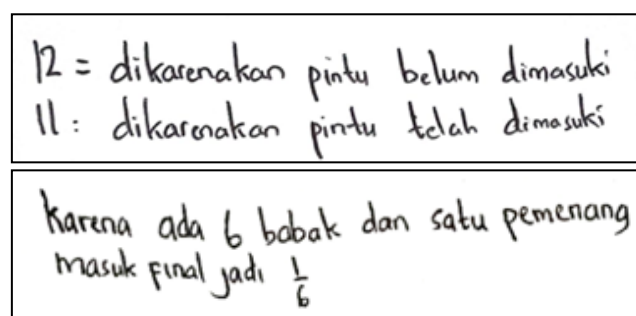
AA : kalo nomor 2 itu masih belum nyambung bu, maksud soalnya mau gimana

P : tapi itu dapat rumusnya dari mana coba, bearti nyambung dong yang dimaksud?

AA : itu rumusnya ingat-ingat lupa bu, tapi seingat saya kalo rumus peluang itu ada $n(a)$ dan $n(s)$, nah terus lupa $n(a)$ yang diatas atau dibawah.

P : bearti rumusnya coba-coba ya?

AA : iya bu.



Gambar 3. Jawaban Subjek YZ pada Soal Nomor 1 dan 2

Berdasarkan hasil jawaban subjek YZ dibawah ini, subjek YZ memenuhi indikator kelancaran dan keaslian karena subjek YZ telah menuliskan semua jawaban dengan lancar walaupun masih terdapat kekeliruan pada jawabannya. Namun, subjek YZ tidak

menggambarkan indikator keluwesan dan elaborasi yang dimaksud pada soal nomor 1 dan nomor 2.

Berikut hasil wawancara terhadap YZ:

P : YZ kenapa no. 1 belum kamu selesaikan nak?

YZ : bingung bu mau diapakan.

P : apa yang membuat kamu bingung?

YZ : saya tidak paham bu, padahal sudah YZ pikirkan bu, tapi masih tidak tau juga bu.

P : jadi YZ sedikitpun tidak tahu cara menyelesaikan soal ini?

YZ : iya bu tidak tahu

P : yang mana coba ibu liat yang maksud

YZ : ini bu jika budi masuk dari salah satu tangga bearti tangganya bekurang mendaji 11 sedangkan jalur tangga ada 12, terus mau di bagaimanakan lagi bu, tidakterpikirkan bu.

P : lalu kenapa nomor 2 YZ mengisi $1/6$

YZ: jumlah atletnya 60 orang lintasannya ada 10, jadi langsung saya sederhanakan saja.

Berdasarkan hasil wawancara maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa di materi peluang dengan menggunakan konteks Jakabaring Sport City Palembang merupakan kemampuan dalam menafsirkan gagasan-gagasan dengan baik, kemampuan memberikan penafsiran permasalahan pada gambar atau cerita yang bermacam-macam, merubah cara-cara lama dan berusaha memikirkan cara-cara baru dan menambah atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Pada penelitian ini, terdapat beberapa indikator kemampuan berpikir kreatif yang dominan muncul yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi. Untuk indikator keluwesan dan elaborasi, hanya satu dari tiga subjek yang tidak memenuhi indikator tersebut karena tidak menggambarkan menafsirkan terhadap suatu gambar, cerita atau masalah dan tidak memperinci detail atau situasi menjadi lebih menarik. Keterangan YZ ini sama seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Widiastuti & Putri (2018) yang mengungkapkan bahwa siswa dengan tingkat kemampuan kreatif rendah hanya mengandalkan pengerjaan soal rutin yang sering mereka kerjakan sehingga saat peserta didik menjawab soal lain mereka menjawabnya dengan kurang tepat dan tidak ingin berusaha untuk memahami soal diluar rutinitas itu. Kemampuan kreativitas seseorang dikatakan baik yaitu yang memiliki kriteria kelancaran, keluwesan dan elaborasi (Fairazatunnisa, dkk., 2021). Sedangkan, untuk indikator keaslian, hanya satu dari tiga siswa yang memenuhi indikator tersebut karena siswa menuliskan jawaban yang berbeda dari yang lainnya. Hal ini disebabkan karena, siswa mengerjakan soal tersebut hanya dengan menggunakan rumus yang tersedia saja tanpa menggunakan prinsip dalam

menerapkannya (Nurangraeni, dkk., 2020). Sehingga, indikator keluwesan dan elaborasi sedikit yang muncul dikarenakan jawaban siswa selalu bergantung dengan soal rutinitas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, jawaban permasalahan di materi peluang indikator kemampuan berpikir kreatif siswa dengan konteks Jakabaring Sport City Palembang yang paling banyak dilakukan yaitu kelancaran dan keaslian. Sedangkan, untuk indikator keluwesan dan elaborasi belum muncul pada satu subjek. Hal ini dikarenakan hanya subjek tersebut yang tidak menggambarkan hasil tafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau permasalahan serta tidak memperinci detail atau kondisi menjadi lebih menarik.

Maka dari itu didapatkan saran yaitu: (1) untuk menambah tingkatan kemampuan berpikir kreatif siswa, sebaiknya guru meningkatkan capaian kompetensi siswa dari menginovasi pada saat memberikan pelajaran; (2) pada siswa yang agak rendah di berpikir kreatif, guru hendaknya dapat mengembangkan lebih banyak strategi serta metode untuk mengajarkan siswa sehingga siswa mampu mencapai kemaksimalan kompetensi yang diinginkan; (3) siswa yang kemampuan berpikir kreatifnya belum tinggi hendaknya diberikan perhatian dan arahan yang lebih banyak dari guru agar siswa tidak merasa putus asa dan memiliki kepercayaan mencoba kembali dalam hal meningkatkan kemampuannya dengan memberikan balasan yang membangun dan lebih membuat siswa termotivasi.

REFERENSI

- Azhari & Somakim. (2013). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Pendekatan Konstruktivisme di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Banyuasin III. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1-12. <http://dx.doi.org/10.22342/jpm.8.1.992.1-12>
- Fairazatunnisa, Dwirahayu, G., & Musyriyah, E. (2021). *Challenge Based Learning* dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1942–1956. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.702>
- Fardah, D.K. (2012). Analisis Proses dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika Melalui Tugas *Open Ended*. *Jurnal Kreano*, 11(1), 1-9. <https://doi.org/10.15294/kreano.v3i2.2616>
- Faturohman, I., & Afriansyah, E. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui *Creative Problem Solving*. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 107-118. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.562>
- Febrianingsih, F. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 119-130. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.1174>

- Jhonson, E. (2014). *CTL Contextual Teaching and Learning Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikan dan Bermakna*. Bandung: Kaifa
- Mitari, O., & Zulkardi. (2018). Pengembangan Soal Matematika Model Pisa Dengan Konteks Wisata Jakabaring Sport City. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan*, 172.
<http://seminar.uad.ac.id/index.php/sendikmad/article/view/1059>
- Mulyono, A. (2009). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, Cet. II.
- Nurangraeni, E., Effendi, K, N, S., & Sutirna. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis ditinjau dari Kesulitan Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 6(2), 107 – 114.
<https://doi.org/10.37058/jp3m.v6i2.2066>
- Putri, R.I.I. (2014). Evaluasi program pelatihan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) bagi guru matematika Sumatera Selatan. *Prosiding Seminar Nasional Evaluasi Pendidikan*, 1(1), 522-527.
<http://repository.unsri.ac.id/id/eprint/6778>
- Rizqi, A. A., Hardi, S., & Sudarmin. (2016). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Ditinjau dari Kepercayaan Diri Siswa Melalui *Blended Learning*. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 5(1), 17-23.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer/article/view/12911>
- Santi, I., Maimunah, & Roza, Y. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMA pada Materi Barisan dan Deret di Kota Pekanbaru. *Jurnal Derivat*, 6(2), 95-106. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v6i2.500>
- Siregar, R. N., dkk. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik. *Edumaspul-Jurnal Pendidikan*, 4(1), 56-62.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.338>
- Siswono, T. (2018). *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudarma, M. (2013). *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sunito, Sukardjo & Syarif. (2013). *Metaphorming (Beberapa Strategi Berpikir Kreatif)*. Jakarta: Indeks.
- Suryosubroto, B. (2013). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widiastuti, Y., & Putri, R. I. I. (2018). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Operasi Pecahan Menggunakan Pendekatan *Open-Ended*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 13-22.
<https://doi.org/10.22342/jpm.12.2.5961.13-22>
- Wikipedia. (2018). Kompleks Olahraga Jakabaring.
https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Kompleks_Olahraga_Jakabaring&oldid=22105083 dikases pada 20 Februari 2023 pukul 08.59 WIB.