

Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Murid Sekolah Dasar melalui Pemecahan Masalah Matematika

Received: 02/08/2026 ¹Fira Zahrotul Ilma, ²Wiryanto, ³Tatag Yuli Eko Siswono, ⁴Ika Rahmawati, ⁵Neni Mariana

Accepted: 11/09/2026 Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Published: 13/09/2026 ¹25010855019@mhs.unesa.ac.id
²wiryanto@unesa.ac.id *Corresponding author
³tatagsiswono@unesa.ac.id
⁴ikarahmawati@unesa.ac.id
⁵nenimariana@unesa.ac.id

How to cite :

Ilma, F. Z., Wiryanto, W., Siswono, T. Y. E., Rahmawati, I., & Mariana, N. (2026). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Murid Sekolah Dasar melalui Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(3), 468-480. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v5i3.5725>

Abstract

Creative thinking ability among elementary school students in Indonesia remains low, even though this skill is essential in 21st-century mathematics education. This study aims to describe the level of creative thinking ability of third-grade elementary school students through mathematical problem solving, and to analyze differences in the problem-solving strategies employed. A qualitative approach with a descriptive method was used, conducted in April 2026 at SDN Pademonegoro, Sidoarjo. Participants consisted of a class teacher and third-grade students in Phase B of the Merdeka Curriculum. Data were collected through tests, interviews, questionnaires, observations, and documentation. The test instrument consisted of a mathematics map worksheet containing five open-ended story problems based on everyday life contexts involving integer multiplication. Creative thinking ability was analyzed using Torrance's indicators fluency, flexibility, and novelty alongside Polya's problem-solving stages. The results revealed that the majority of third-grade students were categorized at the non-creative level, as they struggled to respond to divergent questions and remained accustomed to routine, procedural tasks. Only one student was classified as highly creative, demonstrating the ability to understand problems, devise plans, and execute solutions systematically. This study recommends the more intensive use of open-ended problems in mathematics instruction to optimally stimulate students' creative thinking.

Keywords: Creative Thinking Skills, Problem Solving, Mathematics

Abstrak

Kemampuan berpikir kreatif murid sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah, padahal keterampilan ini sangat penting dalam pembelajaran matematika abad ke-21. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kemampuan berpikir kreatif murid kelas III sekolah dasar melalui pemecahan masalah matematika, serta menganalisis perbedaan strategi pemecahan masalah yang digunakan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, dilaksanakan pada bulan April 2026 di SDN Pademonegoro, Sidoarjo. Partisipan terdiri dari guru dan murid kelas III fase B Kurikulum Merdeka. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes berupa lembar denah matematika dengan lima soal cerita terbuka berbasis konteks kehidupan sehari-hari pada materi operasi perkalian bilangan bulat. Kemampuan berpikir kreatif dianalisis menggunakan indikator Torrance yang meliputi kefasihan, keluwesan, dan kebaruan,

serta tahapan pemecahan masalah Polya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar murid kelas III masih berada pada tingkat tidak kreatif. Murid belum mampu menyelesaikan pertanyaan divergen dan cenderung terbiasa dengan soal rutin bersifat prosedural. Hanya satu murid yang dikategorikan sangat kreatif dengan kemampuan memahami masalah, merencanakan, dan melaksanakan pemecahan masalah secara sistematis. Penelitian ini merekomendasikan penerapan soal terbuka secara lebih intensif dalam pembelajaran matematika untuk merangsang kreativitas murid secara optimal.

Kata Kunci: Keterampilan Berpikir Kreatif, Pemecahan Masalah, Matematika

Pendahuluan

Kemampuan berpikir kreatif murid di Indonesia masih tergolong rendah. Padahal tingkat berpikir kreatif matematis pada murid perlu diketahui oleh pendidik agar kreativitas setiap murid dapat dikembangkan secara optimal dan dapat dilatih sejak duduk di bangku sekolah dasar (Anggraini & Wiryanto, 2022). Kemampuan berpikir sangat diperlukan oleh setiap murid untuk memecahkan beragam persoalan yang terus berkembang dan berubah (Wiryanto, 2020). Sehingga, pengembangan kemampuan dan keterampilan ini harus dilakukan dalam setiap mata pelajaran seperti matematika. Menurut Siswono (2018), berpikir kreatif dapat dipahami sebagai perpaduan antara pemikiran logis dan pemikiran divergen yang biasanya berkembang melalui intuisi, imajinasi, sudut pandang, serta ide-ide yang muncul secara tidak terduga.

Berpikir kreatif termasuk aktivitas mental yang digunakan oleh seseorang untuk membentuk gagasan baru. Sebuah kreativitas dilahirkan dari kemampuan seseorang dalam mengembangkan beberapa ide baru yang memiliki unsur kebaruan, manfaat, dan menghadirkan kejutan ataupun ketidakpastian (Wiryanto et al., 2023). Untuk mengetahui kemampuan seorang murid yang kreatif, guru dapat menggunakan pertanyaan atau soal terbuka yang divergen. Hal ini dikarenakan soal terbuka dapat mendorong murid untuk menduga, merumuskan hipotesis, memverifikasi keabsahan hipotesis, meninjau kembali solusi secara menyeluruh, serta dapat menarik kesimpulan (Pratiwi et al., 2022).

Selaras dengan pendapat tersebut, murid yang tidak kreatif cenderung kurang antusias dengan soal terbuka. Sebaliknya, murid yang termasuk individu kreatif cenderung kurang berminat terhadap soal tertutup. Sehingga, soal terbuka merupakan strategi yang paling efektif untuk menumbuhkan kreativitas murid secara alami (Yulaichah et al., 2024). Sebaiknya murid diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi gagasan tanpa terikat aturan yang kaku. Melalui soal terbuka, dapat mendorong murid menemukan solusi yang orisinal. Soal tertutup biasanya berbentuk pilihan ganda yang menuntut satu jawaban benar. Sementara itu, soal terbuka diciptakan untuk menstimulasi murid agar berpikir kreatif, sekaligus dapat melatih keterampilan pemecahan masalah. Indikator berpikir kreatif yang digunakan meliputi (1) fluency atau kefasihan, (2) flexibility atau keluwesan, dan (3) novelty atau kebaruan (Siswono, 2018; Dinawati & Siswono, 2021).

Berdasarkan Wahyuni et al. (2022) berpendapat bahwa keterampilan yang wajib dimiliki dalam pendidikan abad ke-21, sebagaimana tercermin dalam konsep 4C, ialah kemampuan berpikir kreatif. Tingkatan paling tinggi dalam revisi Taksonomi Bloom adalah menciptakan (*create*). Sehingga, untuk mencapai tingkatan menciptakan membutuhkan kemampuan berpikir kreatif. Untuk menghasilkan murid yang mampu berpikir kreatif, maka dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar sebaiknya guru melakukan aktivitas yang dapat memunculkan kreativitas dalam setiap individu murid. Kemampuan

berpikir kreatif pada murid dapat meningkat dengan melakukan aktivitas yang dapat melatih murid untuk memecahkan masalah (Pratiwi et al., 2022).

Soal non rutin matematika yang biasanya digunakan dalam pemecahan masalah tentunya akan menggunakan bentuk soal cerita (Hutapea, 2025). Penggunaan soal cerita pada soal non rutin akan menghasilkan suatu masalah yang nantinya akan dipecahkan atau diselesaikan oleh murid dari soal yang telah diberikan. Menurut Veronica et al. (2022), pemecahan masalah digunakan sebagai suatu usaha seseorang dalam menemukan suatu penyelesaian masalah dengan menggunakan pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan yang dimilikinya. Beberapa ahli berpendapat tentang pemecahan masalah dalam matematika. Teori tahapan pemecahan masalah yang sangat dikenal terdiri dari empat tahapan yaitu memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan rencana, dan melihat Kembali (Devya et al., 2022).

Teori tahapan pemecahan masalah lebih terkenal karena langkah-langkahnya cukup sederhana, aktivitas setiap langkah cukup jelas, serta sangat layak digunakan dalam pemecahan masalah pada matematika. Tahapan pertama adalah memahami masalah yang terdapat di dalam soal. Tahapan kedua adalah menyusun rencana pemecahan masalah dengan baik. Tahapan ketiga adalah melaksanakan rencana yang telah dibuat sebelumnya. Tahapan keempat adalah memeriksa kembali jawaban atau pekerjaan yang telah selesai (Sofiah et al., 2025).

Sesuai dengan perkembangan inteligensi dan pengetahuan, usia anak sekolah dasar memasuki tahap operasi konkret (7–12 tahun). Tahap operasi konkret adalah tahap seorang anak menyadari tentang stabilitas logis dunia fisik, menyadari bahwa elemen-elemen dapat diubah atau ditransformasikan, tetapi mempertahankan karakteristik aslinya, dan memahami perubahan-perubahan yang dapat dibalik. Sehingga, benda konkret yang digunakan memiliki artian benda yang tidak abstrak, sehingga pengetahuan murid dapat lebih terbentuk apabila diberikan contoh langsung berupa sesuatu yang riil. Oleh karena itu, guru akan menghadirkan benda konkret dalam pembelajaran matematika di kelas (Wiryanto et al., 2022); (Wulandari et al., 2024).

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah juga ditemukan pada berbagai penelitian yang dilakukan di tingkat sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Azizah et al. (2025) menunjukkan bahwa belum ada murid kelas V di SDN Kendangsari IV Surabaya yang mencapai tingkat ahli dalam pemecahan masalah. Hasil penelitian menunjukkan dari 18 murid kelas V, 13 murid termasuk kategori tingkat praktisi, dan 5 murid termasuk kategori tingkat pemula. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan pentingnya pendekatan realistik, media konkret, dan etnomatematika dalam mendukung kemampuan berpikir matematis murid sekolah dasar (Zainovi et al., 2025).

Berdasarkan Rahmawati (2023) kemampuan pemecahan masalah pada mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar masih perlu ditingkatkan. Temuan tersebut menunjukkan pentingnya pengembangan kemampuan pemecahan masalah sebagai salah satu kompetensi yang perlu diperhatikan dalam pendidikan dasar. Selain itu, untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif murid dalam pemecahan masalah matematis dapat dilakukan menggunakan tes berpikir kreatif, sehingga indikator berpikir kreatif dapat dianalisis melalui hasil tes tersebut (Yantik et al., 2022).

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana tingkat kemampuan berpikir kreatif murid sekolah dasar dalam memecahkan masalah matematika? (2) Bagaimana perbedaan kemampuan berpikir kreatif murid melalui strategi pemecahan masalah yang digunakan? Sementara itu, tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan

tingkat kemampuan berpikir kreatif murid sekolah dasar dalam memecahkan masalah matematika, (2) Mendeskripsikan perbedaan kemampuan berpikir kreatif murid melalui strategi pemecahan masalah yang digunakan.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru yaitu dengan memberikan gambaran nyata tentang tingkat kemampuan berpikir kreatif murid, sehingga dapat digunakan untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Sedangkan, manfaat bagi murid yaitu dapat membantu murid mengenali potensi berpikir kreatif yang dimiliki, serta mendorong penggunaan strategi pemecahan masalah yang lebih beragam (Mariana & Wiryanto, 2020).

Metode Penelitian

Penelitian dengan judul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Murid Sekolah Dasar Melalui Pemecahan Masalah Matematika” memilih pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai kondisi kemampuan berpikir kreatif murid dalam pemecahan masalah pada pelajaran matematika. Pengambilan data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan hasil dari penelitian ini dituliskan dalam bentuk deskripsi.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2026 selama tiga kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 2 JP yang berarti 2×35 menit. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 14 April 2026, pertemuan kedua pada tanggal 15 April 2026, serta pertemuan ketiga pada tanggal 16 April 2026. Subjek penelitian ini berjumlah 22 murid kelas III. Pemilihan lokasi penelitian dilakukan secara *purposive* dengan mempertimbangkan kesesuaian konteks penelitian, khususnya terkait dengan kondisi kemampuan berpikir kreatif murid dalam pemecahan masalah. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari guru kelas III dan murid kelas III sekolah dasar negeri yang berada pada fase B dalam Kurikulum Merdeka.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode yaitu tes, wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif murid dalam pemecahan masalah matematis berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif yang dikembangkan oleh Torrance dan tahapan pemecahan masalah yang dikembangkan oleh Polya. Tes diberikan dalam bentuk soal terbuka (*open-ended*) yang diselesaikan melalui tahapan pemecahan masalah Polya yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali hasil penyelesaian. Soal tes dirancang untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif yang meliputi tiga indikator yaitu kefasihan (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan kebaruan (*originality*).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lembar Denah Matematika, Tes Kemampuan Pemecahan Masalah (TKPM), dan Tes Berpikir Kreatif (TBK). Instrumen tersebut disusun berdasarkan indikator pemecahan masalah Polya dan indikator berpikir kreatif *Torrance* yang menjadi landasan dalam penelitian. Lembar Denah Matematika digunakan sebagai konteks permasalahan yang memungkinkan murid menyelesaikan soal dengan berbagai strategi. TKPM digunakan untuk mengidentifikasi proses pemecahan masalah berdasarkan tahapan Polya sedangkan TBK digunakan untuk mengidentifikasi kemampuan berpikir kreatif berdasarkan indikator *fluency*, *flexibility*, dan *originality*. Penilaian hasil pekerjaan murid dilakukan menggunakan rubrik yang disusun berdasarkan indikator pada masing-masing instrumen.

Instrumen penelitian ini belum melalui proses validasi ahli maupun uji coba awal

(piloting) sebelum digunakan pada subjek penelitian. Pemilihan bentuk soal open-ended didasarkan pada kondisi evaluasi pembelajaran yang selama ini lebih sering menggunakan soal tertutup. Penggunaan soal tertutup cenderung memberikan ruang yang terbatas bagi murid untuk menunjukkan beragam cara dan strategi penyelesaian. Oleh karena itu, soal open-ended digunakan agar murid memiliki kesempatan untuk menghasilkan lebih dari satu cara penyelesaian sehingga kefasihan, keluwesan, dan kebaruan dalam berpikir dapat diamati melalui hasil pekerjaan murid. .

Wawancara dilakukan kepada guru kelas III dan beberapa murid kelas III yang dipilih berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif. Murid yang diwawancarai dipilih untuk mewakili kategori kemampuan berpikir kreatif yang berbeda, yaitu kategori tinggi, sedang, dan rendah, sehingga diperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai kesulitan yang dialami murid selama menyelesaikan soal-soal dalam tes. Angket digunakan untuk memperoleh data tambahan terkait faktor internal dan faktor eksternal yang memengaruhi kemampuan berpikir kreatif murid dalam pemecahan masalah. Sementara itu, observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran matematika di kelas III.

Untuk menjamin keabsahan data dalam penelitian ini digunakan teknik triangulasi. Triangulasi dibagi menjadi tiga jenis yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, serta triangulasi waktu. Penelitian ini menggunakan dua jenis yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik pengumpulan data. Triangulasi sumber dilakukan dengan cek keabsahan data dari sumbernya yaitu murid kelas III dan guru kelas III SD Negeri Pademonegoro. Sedangkan, triangulasi teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara membandingkan hasil tes, hasil wawancara, hasil observasi, serta data yang diperoleh dari hasil angket dan dokumentasi.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahapan reduksi data, peneliti melakukan proses pemilihan dan penyederhanaan data yang relevan dengan fokus penelitian. Kemudian, data yang telah direduksi akan disajikan dalam bentuk uraian naratif untuk mempermudah interpretasi. Selanjutnya, tahapan penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan pola-pola temuan yang muncul dari data penelitian mengenai tingkat kemampuan berpikir kreatif murid dalam pemecahan masalah, serta upaya yang telah dilakukan oleh sekolah dalam meningkatkan kemampuan matematis tersebut.

Penilaian pada tes kemampuan pemecahan masalah dapat ditinjau melalui rubrik penilaian yang disajikan pada tabel 1.

Tabel 1 Tingkatan Tes Kemampuan Pemecahan Masalah (TKPM)

Tingkatan TKPM	Kriteria
Sangat Memuaskan	Menunjukkan pemahaman yang lebih terhadap konsep perkalian. Melakukan semua langkah pemecahan masalah. Melaksanakan perhitungan dengan benar. Menyelesaikan masalah dengan menggunakan lebih dari satu cara.
Memuaskan	Menunjukkan pemahaman terhadap sebagian besar konsep perkalian. Melakukan sebagian besar langkah pemecahan masalah. Melaksanakan perhitungan dengan benar. Menyelesaikan masalah dengan menggunakan lebih dari satu cara.
Cukup Memuaskan	Menunjukkan pemahaman yang cukup terhadap konsep perkalian. Melakukan sebagian besar langkah pemecahan masalah. Melaksanakan perhitungan dengan sebagian besar benar. Menyelesaikan masalah dengan menggunakan satu cara.
Tidak Memuaskan	Menunjukkan sedikit atau tidak ada pemahaman terhadap konsep perkalian. Melakukan sedikit langkah pemecahan masalah. Melakukan perhitungan

dengan cukup. Menyelesaikan masalah dengan menggunakan satu cara.

Penilaian pada tes kemampuan berpikir kreatif dapat ditinjau menggunakan rubrik penilaian yang disajikan pada tabel 2.

Tabel 2 Instrumen Rubrik Penilaian Tes Berpikir Kreatif (TBK)

Indikator Berpikir Kreatif	Skor	Kriteria
Kefasihan	4	Menghasilkan jawaban pemecahan masalah lebih dari satu yang beragam, serta bernilai benar.
	3	Menghasilkan jawaban pemecahan masalah lebih dari satu yang beragam, serta salah satu jawaban bernilai salah.
	2	Menghasilkan satu jawaban pemecahan masalah yang bernilai benar.
	1	Menghasilkan satu jawaban pemecahan masalah, serta jawaban bernilai salah.
Keluwesannya	4	Menghasilkan cara pemecahan masalah lebih dari satu dan berbeda dengan yang lain secara konseptual, serta bernilai benar.
	3	Menghasilkan cara pemecahan masalah lebih dari satu dan berbeda dengan yang lain secara konseptual, serta bernilai salah.
	2	Menghasilkan satu cara pemecahan masalah yang bernilai benar.
	1	Menghasilkan satu cara pemecahan masalah yang bernilai salah.
Kebaruan	4	Menghasilkan jawaban pemecahan masalah lebih dari satu dan berbeda dari jawaban yang lain, serta bernilai benar.
	3	Menghasilkan jawaban pemecahan masalah lebih dari satu dan berbeda dari jawaban yang lain, serta bernilai salah.
	2	Menghasilkan satu jawaban pemecahan masalah, serta bernilai benar.
	1	Menghasilkan satu jawaban pemecahan masalah, serta bernilai salah.

Kemampuan berpikir kreatif juga dapat ditinjau melalui tingkat berpikir kreatif yang dikategorikan pada tabel 3.

Tabel 3 Kategori Tingkat Berpikir Kreatif

Tingkatan	Penjelasan
Tingkat Berpikir Kreatif 4 (Sangat Kreatif)	Murid mampu menyelesaikan suatu masalah dengan lebih dari satu alternatif jawaban maupun cara penyelesaian masalah yang berbeda-beda dengan fasih dan luwes. Murid yang mencapai tingkat ini dapat dinamakan sebagai murid yang sangat kreatif.
Tingkat Berpikir Kreatif 3 (Kreatif)	Murid mampu menunjukkan suatu jawaban yang baru dengan cara penyelesaian yang berbeda, meskipun tidak fasih atau membuat berbagai jawaban yang baru, meskipun tidak dengan cara yang berbeda. Murid yang mencapai tingkat ini dapat dinamakan sebagai murid yang kreatif.
Tingkat Berpikir Kreatif 2 (Cukup Kreatif)	Murid mampu membuat satu jawaban yang berbeda dari kebiasaan umum meskipun tidak dengan fasih, atau mampu menunjukkan berbagai cara penyelesaian yang berbeda dengan fasih meskipun jawaban yang dihasilkan tidak baru. Murid yang mencapai tingkat ini dapat dinamakan sebagai murid yang cukup kreatif.
Tingkat Berpikir Kreatif 1 (Kurang Kreatif)	Murid tidak mampu membuat jawaban yang berbeda, meskipun salah satu kondisi berikut dipenuhi, yaitu cara penyelesaian yang dibuat berbeda-beda atau jawaban yang dibuat beragam (fasih). Murid yang mencapai tingkat ini dapat dinamakan sebagai murid yang kurang kreatif.
Tingkat Berpikir Kreatif 0 (Tidak Kreatif)	Murid tidak mampu membuat alternatif jawaban maupun cara penyelesaian yang berbeda dengan fasih dan beragam. Murid yang mencapai tingkat ini dapat dinamakan sebagai murid yang tidak kreatif.

Menurut teori yang dikemukakan oleh Silver dalam (Siswono, 2018) memberikan indikator untuk menilai kemampuan berpikir kreatif murid melalui kefasihan, keluwesan,

dan kebaruan menggunakan pemecahan masalah. Sehingga, terdapat hubungan pemecahan masalah dengan indikator kemampuan berpikir kreatif seperti yang disajikan pada tabel 4.

Tabel 4 Hubungan Pemecahan Masalah dengan Berpikir Kreatif

Pemecahan Masalah	Indikator Berpikir Kreatif
Murid menyelesaikan masalah dengan bermacam-macam interpretasi, metode penyelesaian atau jawaban masalah.	Kefasihan
Murid memecahkan masalah dalam satu cara, kemudian dengan menggunakan cara lain. Murid mendiskusikan berbagai metode penyelesaian.	Keluwesan
Murid memeriksa beberapa metode penyelesaian atau jawaban, kemudian membuat lainnya yang berbeda.	Kebaruan

Hasil

Hasil penelitian diperoleh melalui tes kemampuan pemecahan masalah yang dirancang untuk mengungkap kemampuan berpikir kreatif murid. Tes disajikan dalam bentuk denah matematika dengan materi operasi perkalian bilangan bulat. Soal yang diberikan berupa soal terbuka (*open-ended question*) yang bersifat divergen dan termasuk dalam kategori soal nonrutin. Melalui soal tersebut, murid diberikan kesempatan untuk menggunakan berbagai strategi dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Hasil penyelesaian tes selanjutnya dianalisis berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu kefasihan (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan kebaruan (*originality*), serta tingkat berpikir kreatif murid yang terdiri atas Tingkat 0 sampai Tingkat 4. Untuk menyelesaikan soal dalam denah matematika ini, murid membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) agar mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Pada saat penelitian, seluruh murid kelas III hadir semua, sehingga peneliti tidak mengalami kendala dan penelitian dapat berjalan dengan lancar.



Gambar 1 Tes Berpikir Kreatif dalam Pemecahan Masalah dengan Tema Denah

Soal pada lembar *Denah Matematika* terdiri atas lima item soal cerita yang berbasis pada konteks kehidupan sehari-hari. Setiap soal memuat beberapa informasi dan bilangan yang harus dicermati oleh murid sebelum menentukan langkah penyelesaian. Dalam penyajiannya, terdapat bilangan pengecoh yaitu bilangan yang dicantumkan dalam cerita tetapi tidak diperlukan untuk memperoleh jawaban. Bilangan tersebut digunakan untuk melihat kemampuan murid dalam memilah informasi yang relevan dan mengabaikan informasi yang tidak berkaitan dengan permasalahan. Berdasarkan hasil pengerjaan, murid membaca dan memahami soal cerita secara berulang untuk menentukan bilangan yang diperlukan dalam penyelesaian. Murid dengan kemampuan berpikir kreatif tingkat tinggi mampu mengidentifikasi bilangan pengecoh dan tidak menggunakannya dalam proses perhitungan. Sebaliknya, murid dengan kemampuan berpikir kreatif tingkat rendah masih menggunakan beberapa bilangan pengecoh yang sebenarnya tidak diperlukan dalam penyelesaian soal. Temuan tersebut menunjukkan adanya perbedaan kemampuan murid dalam menyeleksi informasi dan menentukan strategi penyelesaian masalah.

Sebagian besar murid sangat antusias dalam menyelesaikan misi denah matematika tersebut. Murid tidak mengerjakan soal cerita tersebut secara urut, namun mereka memilih soal cerita yang paling mudah dipahami terlebih dahulu. Sehingga, hal ini merupakan langkah strategis yang harus dimiliki oleh setiap murid dalam menyelesaikan pemecahan masalah dalam matematika. Dalam soal pemecahan masalah tersebut dapat memberikan ruang bagi murid untuk menuliskan berbagai kemungkinan jawaban, strategi, atau representasi. Sehingga, murid tidak terpaku dengan satu cara yang paten.

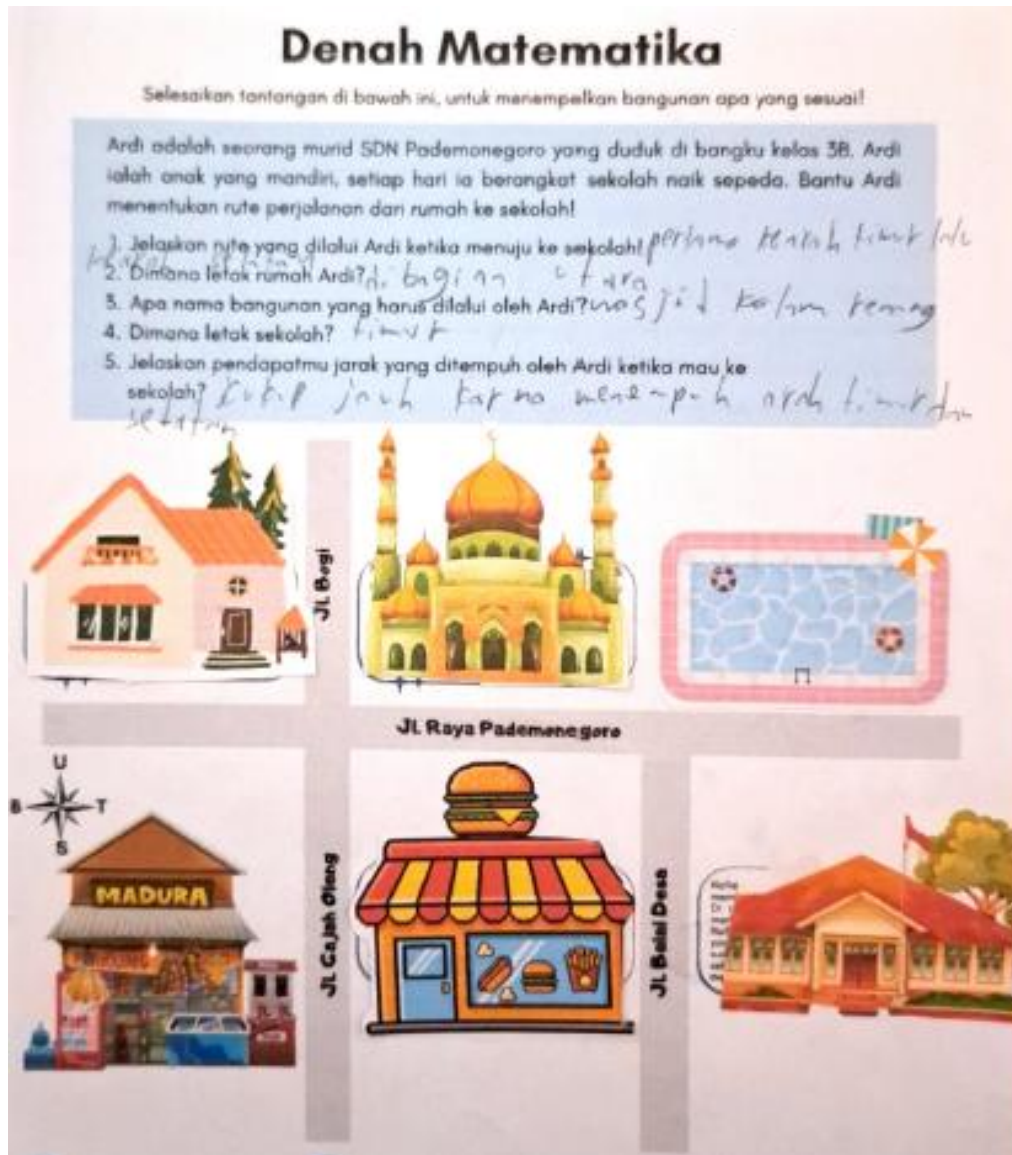
Murid dengan kemampuan kognitif tinggi menunjukkan penguasaan perkalian bilangan 1 sampai 10 dengan baik. Ketika menghadapi soal yang memuat perkalian bilangan belasan dan puluhan, murid mampu menggunakan strategi perkalian bersusun pendek untuk memperoleh jawaban. Sebaliknya, murid dengan kemampuan kognitif rendah masih mengalami kesulitan dalam melakukan perkalian bilangan 1 sampai 10. Dalam menyelesaikan soal, murid tersebut menggunakan benda konkret sebagai alat bantu berhitung, salah satunya berupa biji dakon. Penggunaan benda konkret dari permainan dakon sebagai alat bantu berhitung sejalan dengan penelitian [Khusna & Ekasari \(2026\)](#) yang menunjukkan bahwa permainan dakon dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan etnomatematika untuk mendukung kemampuan berhitung.

Dalam penelitian ini, kefasihan dalam pemecahan masalah mengacu pada kemampuan murid memberikan jawaban masalah yang beragam dan benar. Beberapa jawaban masalah dikatakan beragam apabila jawaban-jawaban tampak berlainan dan mengikuti pola tertentu. Komponen keluwesan dalam pemecahan masalah mengacu pada kemampuan murid dalam memecahkan masalah dengan berbagai cara yang berbeda. Sedangkan, kebaruan dalam pemecahan masalah mengacu pada kemampuan murid menjawab masalah dengan beberapa jawaban yang berbeda-beda tetapi bernilai benar atau satu jawaban yang tidak biasa dilakukan oleh murid pada tingkat pengetahuannya ([Yulaichah et al., 2024](#)).

Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa seluruh murid kelas III-B sangat antusias untuk menyelesaikan denah matematika tersebut. Saat murid mengerjakan

lembar denah tersebut, guru berkeliling kelas untuk memberikan scaffolding bagi murid yang memiliki kemampuan kognitif rendah. Murid dengan kemampuan kognitif rendah memerlukan bimbingan dan bantuan dari guru. Namun, karena lembar denah matematika dikemas dalam bentuk soal terbuka, maka murid dapat mengekspresikan jawabannya tanpa ketentuan yang mengikat. Sementara itu, bagi murid yang memiliki kemampuan kognitif tinggi, mereka akan antusias untuk menyelesaikan soal-soal cerita di dalam denah matematika tersebut dengan penuh kehati-hatian.



Gambar 2 Hasil Jawaban Berpikir Kreatif dalam Pemecahan Masalah Tema Denah

Berdasarkan Gambar 2 menunjukkan hasil pekerjaan murid yang dapat menyelesaikan lembar denah matematika dengan benar dan tepat. Murid yang memiliki kemampuan kognitif tinggi, dapat memecahkan masalah dengan baik, dan memiliki tingkat berpikir kreatif yang tinggi. Sementara itu, murid yang memiliki kemampuan kognitif rendah, terlihat kesulitan dalam memecahkan masalah pada pertanyaan terbuka tersebut. Hal ini dikarenakan kemampuan berpikir kreatif mereka rendah.

Untuk menyelesaikan lembar denah matematika dengan baik dan tepat, maka langkah pertama yang dapat dilakukan oleh murid yaitu dengan membaca soal dengan teliti

dan cermat. Dalam membaca soal diperlukan konsentrasi dan fokus yang baik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apa yang telah diminta oleh soal. Setelah membaca soal, murid dapat menghitung di lembar coretan miliknya dengan penuh teliti dan hati-hati. Apabila hasil berhitung murid telah sesuai dengan angka pada gambar di lembar kedua, maka murid dapat menggunting gambar tersebut. Setelah gambar digunting, maka segera ditempel pada kolom yang dituju. Hal ini agar tidak terjadi kekeliruan dalam menjawab soal lainnya. Langkah-langkah tersebut akan dilakukan secara berulang oleh murid sampai pada kolom terakhir. Karena lembar denah matematika tersebut berisi 5 soal cerita. Apabila gambar telah tertempel seluruhnya dalam denah, maka murid dapat mengerjakan 5 pertanyaan bagian atas denah. Gambar denah tersebut menggunakan penamaan jalan dan bangunan sesuai dengan lingkungan sekitar murid. Sehingga, murid merasa lebih dekat ketika membaca denah matematika tersebut. Tanpa disadari, pada lembar denah matematika ini juga menggunakan pendekatan kontekstual dalam proses pembelajaran.

Pada kondisi di lapangan, murid kelas III fase B tersebut sangat sulit memahami soal yang berbasis konteks kehidupan sehari-hari dengan bentuk pertanyaan divergen. Kondisi ini menunjukkan bahwa murid belum terbiasa menghadapi soal yang menuntut kemampuan berpikir analitis, serta kemampuan menghubungkan konsep matematika dengan situasi nyata. Sebagian besar murid lebih terbiasa menyelesaikan soal yang bersifat rutin dan prosedural dibandingkan dengan soal yang menuntut pemahaman konteks dan penalaran matematis. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa seringkali murid berfokus pada prosedur perhitungan dibandingkan pada pengembangan pemahaman konseptual (Dinawati & Siswono, 2021; Wahyuni et al., 2022).

Dalam penelitian ini, terdapat satu murid dengan inisial SDA yang dikategorikan sebagai sangat kreatif. Karena ia mampu memahami masalah yang salah satunya ditunjukkan dengan menulis yang diketahui maupun yang ditanyakan soal pada lembar coretannya. Murid dengan inisial SDA ini mampu menggunakan strategi yang jelas dan rasional, serta mampu melakukan perhitungan dengan tepat. Ananda SDA mampu menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang meliputi kefasihan, keluwesan, dan kebaruan, serta mereka juga mampu membuat kesimpulan dengan tepat atau memeriksa jawaban pada soal. Hal ini selaras dengan temuan bahwa pembelajaran matematika seharusnya memberikan kesempatan kepada murid untuk memahami proses pemecahan masalah secara sistematis melalui tahapan memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, dan mengevaluasi hasil yang diperoleh (Veronica et al., 2022).

Pada penelitian terdahulu, Azizah et al. (2025) menunjukkan dari 18 murid kelas V SDN Kendangsari IV Kota Surabaya bahwa sebanyak 0 murid mencapai tingkat ahli, sebanyak 13 murid mencapai tingkat praktisi, dan sebanyak 5 murid mencapai tingkat pemula dalam pemecahan masalah. Relevansi penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu berfokus dalam meneliti murid di jenjang pendidikan sekolah dasar, serta dalam konteks penelitian pemecahan masalah matematika yang beracuan menggunakan tahapan pemecahan masalah. Sementara itu, penelitian ini menggabungkan dua kerangka sekaligus yaitu indikator berpikir kreatif yang meliputi fluency, flexibility, dan novelty, serta tahapan pemecahan masalah.

Argumentasi penulis membangun *research gap* ini dikarenakan berpikir kreatif merupakan hal yang sangat penting, namun masih rendah pada murid jenjang sekolah dasar di Indonesia. Selain itu, beberapa penelitian terdahulu juga mengonfirmasikan rendahnya kemampuan pemecahan masalah murid jenjang sekolah dasar. Namun, belum adanya

spesifikasi yang mengintegrasikan kombinasi indikator kreativitas dengan tahapan pemecahan masalah yang menggunakan instrumen kontekstual berupa denah matematika.

Implikasi dalam penelitian ini yaitu karena hanya satu murid (SDA) yang mencapai kategori sangat kreatif, maka penulis merekomendasikan penggunaan soal terbuka yang lebih intensif dan lebih dini yang dilakukan oleh guru kelas di sekolah dasar. Hal ini dapat dilakukan dengan berlatih terus menyelesaikan soal-soal terbuka yang mengajak murid untuk berpikir divergen (Pratiwi et al., 2022). Selain itu, peran scaffolding guru sebagai faktor penentu keberhasilan murid yang berkemampuan kognitif rendah. Guru dapat memberikan pertanyaan pemantik, serta menggunakan media berupa benda konkret yang dekat dengan pengalaman murid seperti memanfaatkan biji dalam permainan tradisional dakon sebagai alat hitung (Gustina et al., 2025).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif murid kelas III fase B di SDN Pademonegoro dalam penelitian ini masih tergolong tidak kreatif. Hal ini terlihat dari hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan tes kemampuan pemecahan masalah yang menunjukkan bahwa sebagian besar murid belum mampu menyelesaikan pertanyaan divergen meskipun menggunakan konteks kehidupan sehari-hari. Sebagian besar murid belum mampu memahami konteks permasalahan dalam pertanyaan secara tepat, sehingga cenderung hanya mampu menyelesaikan soal rutin atau soal tertutup. Murid kelas III juga belum mampu berpikir terbuka dalam menemukan berbagai ide maupun solusi untuk menyelesaikan suatu masalah dengan jawaban yang benar dan penyelesaian yang logis. Penelitian ini merekomendasikan penerapan soal terbuka secara lebih intensif dalam pembelajaran matematika untuk merangsang kemampuan berpikir kreatif murid secara optimal serta memperkuat peran scaffolding guru bagi murid dengan kemampuan kognitif rendah. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan subjek yang hanya melibatkan 22 murid dalam satu kelas di SDN Pademonegoro. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu dipahami dalam konteks kelas dan sekolah yang diteliti, sehingga generalisasi temuan ke populasi murid sekolah dasar yang lebih luas perlu dilakukan secara hati-hati.

Referensi

- Anggraini, G. O., & Wiryanto, W. (2022). Analysis of Ki Hajar Dewantara's humanistic education in the concept of independent learning curriculum. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(1), 33–45. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i1.41549>
- Azizah, I., Suryanti, S., & Mariana, N. (2025). Profiling students' problem-solving skills through the Ethno-STEAM approach in elementary school contexts. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 1297–1306. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1534>
- Devya, L. M., Siswono, T. Y. E., & Wiryanto, W. (2022). Penggunaan google sites materi pecahan untuk meningkatkan aktivitas dan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7518–7525. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3550>
- Dinawati, E. N., & Siswono, T. Y. E. (2021). Pengaruh kecemasan matematika terhadap berpikir kreatif siswa SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 4(2), 82–92. <https://doi.org/10.26740/jppms.v4n2.p82-92>
- Gustina, D. M., Mariana, N., & Wiryanto, W. (2025). Augmented reality-based

- ethnomathematics learning media to enhance spatial ability in 3D geometry for fifth grade elementary students. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(2), 273–280. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i2.1229>
- Hutapea, D. W. (2025). Implementasi model kooperatif tipe think talk write terhadap hasil belajar matematika siswa di SMPN 7 Padang. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Matematika*, 14(4), 52–57. <https://doi.org/10.24036/x09t7724>
- Khusna, N. Q., & Ekasari, D. (2026). Penerapan etnomatematika permainan dakon terhadap kemampuan penjumlahan bilangan asli pada siswa tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 21(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/80088/55724>
- Mariana, N., & Wiryanto, W. (2020). Pengaruh pendekatan problem posing terhadap kemampuan metakognisi siswa sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(1). <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n1.p87-94>
- Pratiwi, D. J., Siswono, T. Y. E., & Mariana, N. (2022). The role-playing problem-posing learning to improve students' emotional intelligence and mathematics problem-solving skills. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 3(3), 312–322. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v3i3.217>
- Rahmawati, I. (2023). Realistic mathematic worksheets for elementary school teacher education students to improve problem solving. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v8i8.13288>
- Siswono, T. Y. E. (2018). *Pembelajaran matematika berbasis pengajaran dan pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif*. Unesa University Press.
- Sofiah, N., Wiryanto, W., & Mariana, N. (2025). Development of interactive mathematics e-modules to improve elementary school students' learning outcomes and critical thinking skills. *ETDC: Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 4(3), 741–755. <https://doi.org/10.51574/ijrer.v4i3.3616>
- Veronica, A. R., Siswono, T. Y. E., & Wiryanto, W. (2022). Hubungan berpikir komputasi dan pemecahan masalah Polya pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 115–126. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya/article/view/7977>
- Wahyuni, A. S., Siswono, T. Y. E., & Mariana, N. (2022). Profil berpikir kreatif siswa sekolah dasar dalam mengajukan masalah matematika konteks Museum Gubug Wayang. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 759–766. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2093>
- Wiryanto, W. (2020). Proses pembelajaran matematika sekolah dasar di tengah pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(2), 125–132. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n2.p125-132>
- Wiryanto, W., Fauziddin, M., Suprayitno, S., & Budiyo, B. (2023). Systematic literature review: Implementasi STEAM di sekolah dasar kelas rendah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1545–1555. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4268>
- Wiryanto, W., Primaniarta, M. G., & de Mattos, R. L. (2022). Javanese ethnomathematics: Exploration of the Tedhak Siten tradition for class learning practices. *Journal on Mathematics Education*, 13(4), 661–680. <https://doi.org/10.22342/jme.v13i4.pp661-680>
- Wulandari, D. U., Mariana, N., Wiryanto, W., & Amien, M. S. (2024). Integration of ethnomathematics teaching materials in mathematics learning in elementary

- school. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 5(1), 204–218. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i1.542>
- Yantik, F., Suttriso, S., & Wiryanto, W. (2022). Desain media pembelajaran flash card math dengan strategi teams achievement division (STAD) terhadap hasil belajar matematika materi himpunan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3420–3427. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2624>
- Yulaichah, S., Mariana, N., & Wiryanto, W. (2024). The use of e-comics based on a realistic mathematical approach to improve critical and creative thinking skills of elementary school students. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 5(1), 90–105. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i1.497>
- Zainovi, P. S., Mariana, N., Istiq'faroh, N., Wiryanto, W., & Muhimmah, H. A. (2025). Integrating ethnomathematics in geometry learning to enhance primary students' numeracy skills: A systematic literature review. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 1044–1053. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1467>