
Membangun Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dengan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dengan Strategi *Scaffolding*

Umi Muti'ah^{a,*}, St. Budi Waluya^b, Mulyono^b

^a *Progam Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia*

^b *Dosen Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia*

*Alamat Surel: mutia.umay08@gmail.com

Abstrak

Kemampuan berpikir kreatif menjadi tuntutan Pendidikan Matematika untuk memunculkan penyelesaian baru. Kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan menemukan solusi bervariasi yang bersifat baru terhadap masalah matematika yang bersifat terbuka secara mudah dan fleksibel, namun dapat diterima kebenarannya. Hal ini selaras dengan karakteristik pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dengan strategi *Scaffolding* yang merupakan model pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis. Model CPS adalah model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreativitas. *Scaffolding* merupakan bantuan yang diberikan kepada peserta didik untuk belajar dan memecahkan masalah. Bantuan tersebut dapat berupa petunjuk, dorongan, peringatan, menguraikan masalah ke dalam langkah-langkah pemecahan, memberikan contoh, dan tindakan-tindakan lain yang memungkinkan peserta didik itu belajar mandiri. Sehingga pada artikel ini akan dipaparkan bagaimana membangun kemampuan berpikir kreatif matematis dengan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dengan Strategi *Scaffolding*.

Kata kunci:

kemampuan berpikir kreatif matematis, Creative Problem Solving (CPS), Strategi Scaffolding.

© 2019 Dipublikasikan oleh Universitas Negeri Semarang

1. Pendahuluan

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2013 Nomor 65, menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Sehingga melalui kegiatan pembelajaran tersebut, siswa difasilitasi oleh guru untuk terlibat secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Hidayat & Widjajanti, 2018).

Johnson & Johnson (Suripah & Sthephani, 2017) mengatakan bahwa berpikir kreatif adalah kebiasaan berpikir yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan menemukan ide-ide yang tidak terduga. Eragamreddy (2013) menjelaskan kemampuan berpikir kreatif berguna untuk mempelajari strategi-strategi, mengidentifikasi, membuat keputusan, dan menemukan solusi dari suatu masalah.

Pelajaran matematika diberikan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia dengan tujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama peserta didik (Firdausi, Asikin, & Wuryanto, 2018).

Putra (2018) menjelaskan dalam upaya memperbaiki permasalahan terkait persoalan kemampuan berpikir kreatif adalah tanggung jawab guru untuk memikirkan dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan serta merencanakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dengan menggunakan model pembelajaran inovatif yang dapat memotivasi siswa, menarik, mengikuti perkembangan iptek,

To cite this article:

Umi Muti'ah, St. B. Waluya, Mulyono. (2019). Membangun Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dengan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dengan Strategi *Scaffolding*. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*

serta dapat membantu siswa. Model yang diasumsikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

Pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar dalam konteks sebenarnya, yaitu kehidupan sehari-hari (daily life) (Novitasari, 2015). Menurut Mitchell dan Kowalik (Sulistyowati & Sugiman, 2014) *Creative Problem Solving* yang selanjutnya disingkat CPS berasal dari kata creative, problem, dan solving. Creative merupakan sebuah ide yang memiliki unsur baru atau unik, nilai, dan relevansi. Problem adalah setiap situasi yang memberikan tantangan, kesempatan, atau kekhawatiran. Solving adalah merancang cara untuk menjawab, menghadapi, atau menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, CPS dapat diartikan sebagai proses, metode, atau sistem untuk mendekati suatu masalah dengan cara yang imajinatif dan menghasilkan tindakan yang efektif. Sementara menurut Kandemir (Busyairi & Sinaga, 2015) Pembelajaran CPS merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang tahapan pembelajarannya berorientasi pada proses pemecahan masalah secara kreatif kolaboratif (brainstorming) sehingga menghasilkan banyak ide, gagasan, pemikiran, kritik, saran yang berbeda dalam rangka untuk memperoleh solusi terbaik.

Pepkin (Putra, 2018) menjelaskan *Creative Problem Solving* adalah model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan ketrampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan ketrampilan. Ketika dihadapkan dengan pertanyaan, siswa dapat melakukan ketrampilan pemecahan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapan. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, ketrampilan pemecahan masalah memperluas proses berpikir.

Sebagai seorang pendidik, mengenali permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik sudah menjadi kewajiban dan kemudian menjadikan hal ini sebagai fokus dari perhatian. Kesulitan yang dialami peserta didik dalam memecahkan masalah tidak berarti peserta didik tersebut belum bisa menjawab atau menyelesaikannya, tetapi bisa saja dikarenakan peserta didik belum bisa mengetahui permasalahan yang ia terima pada proses pembelajaran matematika. Selain itu, kesulitan peserta didik dapat terlihat ketika peserta didik melakukan kesalahan saat melakukan proses pemecahan masalah matematika (Nofiansyah, Sujadi, & Kusmayadi, 2015).

Salah satu alternative teknik pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran matematika adalah *Scaffolding* (Sari & Surya, 2017). Pembelajaran *Scaffolding* dapat dilakukan pada saat siswa merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tugas-tugas belajarnya (Nurhayati, 2017). *Scaffolding* dalam pembelajaran merupakan strategi mengajar yang terdiri dari mengajar suatu keterampilan baru dengan mengajak peserta didik bersama-sama menyelesaikan tugas yang dirasa terlalu sukar apabila siswa menyelesaikan sendiri kemudian pendidik memberikan bantuan belajar secara penuh dan kontinyu, dalam hal ini *Scaffolding* untuk membantu siswa membangun pemahaman atas pengetahuan dan proses yang baru (Qamar & Riyadi, 2016).

Vygotsky mengutarakan gagasan Zone of Proximal Development (ZPD) dan *Scaffolding*. Menurut Vygotsky (Chairani, 2015), setiap anak mempunyai apa yang disebut dengan Zone of Proximal Development (ZPD), yang dikatakan sebagai jarak antara tingkat perkembangan actual dengan tingkat perkembangan potensial yang lebih tinggi. Dalam hal ini Vygotsky berpendapat bahwa, siswa akan mampu mencapai daerah maksimal bila dibantu secukupnya. Apabila siswa belajar tanpa dibantu, dia akan tetap berada di daerah actual tanpa bisa berkembang ketinggian perkembangan potensial yang lebih tinggi. Selanjutnya yang menjadi masalah adalah bagaimana menyusun strategi *Scaffolding* yang efektif dan efisien sehingga bisa mengembangkan kemampuan actual siswa kearah kemampuan potensial.

Berdasarkan latar belakang, permasalahan hanya di batasi pada kajian bagaimana membangun kemampuan berpikir kreatif matematis dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan strategi *Scaffolding*.

2. Pembahasan

2.1. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Kemampuan berpikir matematis khususnya berpikir matematis tingkat tinggi sangat diperlukan siswa, terkait dengan kebutuhan siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa keterampilan berpikir yang dapat meningkatkan kecerdasan memproses adalah keterampilan berpikir kritis, keterampilan berpikir kreatif, keterampilan mengorganisir otak, dan kemampuan analisis (Novitasari, 2015).

Kreativitas merupakan bagian dari kemampuan berpikir kreatif dimana kreativitas merupakan hasil dari kemampuan berpikir kreatif (Suripah & Sthephani, 2017). Kemampuan berpikir kreatif dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah matematika diantaranya pada langkah perumusan, penafsiran, dan penyelesaian model atau perencanaan penyelesaian masalah (Atikasari, Agoestanto, & Winanti, 2018). Masitoh & Hartono (2017) menjelaskan konteks kreativitas sering digunakan untuk mengungkap berpikir kreatif. Menurut Wrigth, Haylock, & McGredor (Masitoh & Hartono, 2017) kreativitas adalah proses mengolah ide-ide yang baru dan asli yang melibatkan proses berpikir divergen.

Kemampuan berpikir kreatif matematik adalah kemampuan yang meliputi empat aspek yaitu (a) kelancaran (fluency) menunjukkan kemampuan siswa dalam memberikan banyak ide, dan menyelesaikan masalah dengan jawaban yang tepat; (b) keluwesan (flexibility) yaitu kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dalam satu cara, kemudian dengan menggunakan cara lain; (c) originality yaitu kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah menurut caranya sendiri; dan (d) elaboration yaitu kemampuan untuk menyelesaikan masalah dengan melakukan langkah-langkah terperinci. (Suripah & Sthephani, 2017).

Johnson (Masitoh & Hartono, 2017) menjelaskan dengan kemampuan berpikir kreatif, seseorang dapat mempelajari masalah yang dihadapi dengan sistematis, terorganisir, merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang inovatif, dan merancang solusi-solusi yang orisinal. Pada umumnya kemampuan berpikir kreatif siswa sangat berbeda setiap aspeknya, seperti kelancaran, keluwesan, keaslian dan keterperinciannya (Hidayat & Widjajanti, 2018).

Indikator berpikir kreatif menurut Silver yaitu kefasihan (fluency), keluwesan (flexibility), dan kebaruan (novelty) yang kemudian diidentifikasi ke dalam Tingkat Berpikir Kreatif (TBK) menurut Siswono yang meliputi level 0 (tidak kreatif), level 1 (kurang kreatif), level 2 (cukup kreatif), level 3 (kreatif), dan level 4 (sangat kreatif) (Firdausi, Asikin, & Wuryanto, 2018).

2.2. *Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS)*

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, perlu adanya pendekatan pembelajaran maupun model pembelajaran yang memungkinkan siswa melakukan observasi dan eksplorasi agar dapat membangun pengetahuan sendiri. Model dan strategi pembelajaran yang dipilih adalah model dan strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik secara efektif (Atikasari, Agoestanto, & Winanti, 2018).

Busyairi & Sinaga (2015) menyebutkan salah satu alternatif pembelajaran yang memberikan peluang bagi siswa untuk mengkonstruksikan pengetahuan mereka serta berorientasi pada proses pemecahan masalah secara kreatif kolaboratif adalah pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*. Sejalan dengan Busyairi & Sinaga, Novitasari (2015) juga menjelaskan pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berusaha mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan kehidupan sehari-hari mereka dan diperkuat dengan peningkatan kreativitas.

Creative Problem Solving (CPS) pertama kali diperkenalkan oleh Osborn (Putra, 2018) dimana dalam proses pembelajaran menurut Osborn guru hanya bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif kepada siswa, dan bertugas menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif dalam pemecahan masalah. Menurut Noller (Sulistyowati & Sugiman, 2014) *Creative Problem Solving (CPS)* adalah sebuah proses, sebuah metode, sebuah sistem pendekatan masalah dengan cara yang imajinatif untuk menghasilkan solusi yang efektif.

Isaksen, Dorval, & Treffinger (Sulistyowati & Sugiman 2014) menjelaskan bahwa struktur dari *Creative Problem Solving (CPS)* menyediakan suatu sistem yang terorganisir. Penggunaan sistem melibatkan penerapan pemikiran produktif untuk menghadapi masalah dan kesempatan, menghasilkan banyak ide yang bervariasi dan tidak biasa, serta mengevaluasi, mengembangkan, dan menerapkan solusi yang berdaya guna. *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan suatu sistem yang mengandung struktur suatu komponen, tahapan, tingkatan, dan alat serta mempertimbangkan keterlibatan seseorang, situasi atau konteks, sifat content atau harapan pada hasil.

2.3. *Scaffolding*

Chairani (2015) menjelaskan *Scaffolding* adalah pemberian bantuan secukupnya kepada siswa yang didasarkan pada bentuk kesulitan yang dialami oleh siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Nurhayati (2017) menjelaskan pembelajaran *Scaffolding* diartikan sebagai suatu teknik pemberian dukungan belajar, yang dilakukan pada tahap awal untuk mendorong siswa agar dapat belajar secara mandiri. Nofiansyah, Sujadi, & Kusmayadi (2015) juga menjelaskan *Scaffolding* merupakan salah satu strategi pengajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran dalam matematika dan membantu menerapkan pendekatan konstruktivis untuk mengajar matematika di kelas. Ini membantu dalam membangun konsep-konsep matematika dan keterampilan berpikir.

Vygotsky memunculkan konsep *Scaffolding*, yaitu memberikan sejumlah bantuan kepada seorang siswa selama tahap-tahap awal pembelajaran dan kemudian mengurangi bantuan tersebut dan memberikan kesempatan kepada siswa tersebut untuk mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar segera setelah ia dapat melakukannya (Chairani, 2015).

Scaffolding dalam konteks pendidikan adalah proses pemberian kerangka belajar dari pendidik kepada siswa. Pemberian *Scaffolding* akan mendorong peserta didik mengembangkan inisiatif, motivasi, dan sumber daya mereka sehingga diharapkan tumbuh kompetensi kreativitasnya. *Scaffolding* dalam pembelajaran merupakan strategi mengajar yang terdiri dari mengajar suatu keterampilan baru dengan mengajak peserta didik bersama-sama menyelesaikan tugas yang dirasa terlalu sukar apabila siswa menyelesaikannya sendiri kemudian pendidik memberikan bantuan belajar secara penuh dan kontinyu, dalam hal ini *Scaffolding* untuk membantu siswa membangun pemahaman atas pengetahuan dan proses yang baru (Qamar & Riyadi, 2016). *Scaffolding* dipersiapkan oleh guru untuk tidak mengubah sifat atau tingkat kesulitan dari tugas, melainkan dengan *Scaffolding* yang disediakan memungkinkan siswa untuk berhasil menyelesaikan tugas (Chairani, 2015). Ketika siswa sudah mampu membangun pengetahuan dan mengembangkan kemampuan matematika, pemberian *Scaffolding* dikurangi bahkan dihilangkan sama sekali (Kurniasih, 2012).

Stuyf (Qamar & Riyadi, 2016) menjelaskan pendidik juga dapat menggunakan pertanyaan sebagai *Scaffolding* untuk membantu siswa untuk memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas. Pendidik mungkin meningkatkan tingkat pertanyaan atau kekhususan sampai siswa tersebut mampu memberikan respon yang benar. Pertanyaan tersebut dapat berupa kata-kata yang dituliskan sehingga dalam aplikasi berbasis teks, suatu *Scaffolding* dapat dilakukan.

Applebee dan Langer (Sari & Surya, 2017), mengidentifikasi ada lima langkah dalam pembelajaran dengan menerapkan *Scaffolding*, antara lain: (1) *Intentionality* yaitu mengelompokkan bagian yang kompleks yang hendak dikuasai siswa menjadi beberapa bagian yang spesifik dan jelas; (2) *Appropriateness* yaitu memfokuskan pemberian bantuan pada aspek-aspek yang belum dapat dikuasai siswa secara maksimal; (3) *Structure* yaitu pemberian model agar siswa dapat belajar dari model yang di tampilkan, model tersebut dapat diberikan melalui proses berpikir, model yang di verbalkan dengan kata-kata dan model melalui perbuatan atau performansi, kemudian siswa diminta untuk menjelaskan apa yang telah di pelajari dari model tersebut; (4) *Collaboration* yaitu guru melakukan kolaborasi dan memberikan respons terhadap tugas yang dikerjakan siswa, peran guru disini bukan sebagai evaluator, tetapi sebagai kolaborator; (5) *Internalization* yaitu pemantapan pemilikan pengetahuan yang dimiliki siswa agar benar-benar dikuasainya dengan baik.

Menurut Fisher (Qamar & Riyadi, 2016), bentuk *Scaffolding* yang dilakukan oleh pendidik dalam membantu siswa terdiri dari empat bagian, yaitu: (1) *Questioning* untuk memeriksa pemahaman, (2) *Prompting* untuk memfasilitasi proses kognisi siswa, (3) *Cueing* untuk mengalihkan perhatian siswa menjadi fokus pada informasi yang lebih khusus, kesalahan atau pemahaman parsial, (4) *Explaining* untuk siswa yang belum memiliki pengetahuan yang cukup untuk menyelesaikan tugas.

3. Simpulan

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan strategi *Scaffolding* memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri dengan bantuan oleh guru yang sudah disesuaikan pada siswa, sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik secara efektif.

Pembelajaran CPS juga memberikan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan kehidupan sehari-hari mereka dan diperkuat dengan peningkatan kreativitas. Sistem pada pembelajaran CPS mengandung struktur suatu komponen, tahapan, tingkatan, dan alat serta mempertimbangkan keterlibatan seseorang, situasi atau konteks, sifat content atau harapan pada hasil.

Pemberian *Scaffolding* akan mendorong peserta didik mengembangkan inisiatif, motivasi, dan sumber daya mereka sehingga diharapkan tumbuh kompetensi kreativitasnya. *Scaffolding* dipersiapkan oleh guru untuk tidak mengubah sifat atau tingkat kesulitan dari tugas, melainkan dengan *Scaffolding* yang disediakan memungkinkan siswa untuk berhasil menyelesaikan tugas. Ketika siswa sudah mampu membangun pengetahuan dan mengembangkan kemampuan matematika, pemberian *Scaffolding* dikurangi bahkan dihilangkan sama sekali.

Daftar Pustaka

- Atikasari, G. Agoestanto, A. & Winanti, G. (2018). Meningkatkan Berpikir Kreatif Matematis dan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Strategi TTW Berbantuan Kartu Soal Materi Trigonometri SMAN 5 Semarang. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, (1), 601-607.
- Busyairi, A. & Sinaga, P. (2015). Strategi Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Berbasis Eksperimen untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Keterampilan Berpikir Kreatif. Jurnal Pengajaran MIPA, 20(2), 133-143.
- Chairani, Z. (2015). *Scaffolding* dalam Pembelajaran Matematika. Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika, 1(1), 39-44.
- Eragamreddy, N. (2013). Teaching creative thinking skills. International Journal of English Language & Translation Studies, 1(2), 124-145.
- Firdausi, Y. N., Asikin, M., & Wuryanto. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar pada Pembelajaran Model Eliciting Activities (MEA). PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, (1), 239-247.
- Hidayat, P., & Widjajanti, D. (2018). Analisis kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa dalam mengerjakan soal open ended dengan pendekatan CTL. Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika, 13(1), 63-75.
- Kurniasih, A. W. (2012). *Scaffolding* sebagai Alternatif Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika. JURNAL KREANO, 3(2), 112-124.
- Masitoh, L. F. & Hartono, H. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan PBL Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif dan Self-Efficacy. PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika, 12(2), 220-230.
- Nofiansyah, W., Sujadi, I. & Kusmayadi, T. A. (2015). Analisis Proses *Scaffolding* pada Pembelajaran Matematika di Kelas Viii SMP Negeri 4 Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014. Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika, 3(9), 947-958.
- Novitasari, D. 2015. Penerapan pendekatan pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) sebagai upaya meningkatkan kemampuan berfikir kritis matematis siswa. FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika, 1(1), 43-56.
- Nurhayati, E. (2017). Penerapan *Scaffolding* untuk Pencapaian Kemandirian Belajar Siswa. Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematik, 3(1), 21-26.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2013 Nomor 65 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Putra, Y. P. (2018). Penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan motivasi belajar matematika siswa. Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika, 4(2), 73-80.
- Qamar, K. & Riyadi, S. (2016). Bentuk *Scaffolding* dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Berbasis Teks. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, (1), 301-305.
- Sari, N. & Surya, E. (2017). Efektivitas Penggunaan Teknik *Scaffolding* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa SMP Swasta Al-Washliyah Medan. Edumatica, 7(1), 1-10.
- Sulistiyowati, Y., & Sugiman, S. (2014). Pengembangan perangkat pembelajaran bangun ruang di SMP dengan pendekatan *Creative Problem Solving*. PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika, 9(2), 219-232.

Suripah, S. & Sthephani, A. (2017). Kemampuan berpikir kreatif matematis mahasiswa dalam menyelesaikan akar pangkat persamaan kompleks berdasarkan tingkat kemampuan akademik. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 149-160.