

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. PENGERTIAN KREATIVITAS

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia yang diterima dari luar diri individu. Kreativitas yang dimiliki manusia, lahir bersama lahirnya manusia tersebut. Sejak lahir individu sudah memperlihatkan kecenderungan mengaktualisasikan dirinya. Dalam kehidupan ini kreativitas sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Harus diakui bahwa memang sulit untuk menentukan satu definisi yang operasional dari kreativitas, karena kreativitas merupakan konsep yang majemuk dan multidimensional sehingga banyak para ahli mengemukakan tentang definisi dari kreativitas.

Menurut Utami Munandar (2009: 12) bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. Menurut Torrance (Ali & Asrori, 2006: 41) mendefinisikan kreativitas sebagai proses kemampuan memahami hambatan-hambatan dalam hidupnya merumuskan hipotesis-hipotesis baru, dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya.

Sedangkan menurut Solso (2007: 444) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan yang baru dalam menyelesaikan suatu masalah atau situasi dan hasilnya tidak dibatasi pada manfaat dan tidak bermanfaatnya hasil tersebut. Pengertian ini menunjukkan bahwa kreativitas bukan hanya sebatas menghasilkan sesuatu yang bermanfaat saja.

Kreativitas sering dimaknai dengan penciptaan sesuatu atau memformulasi dan memodifikasi ulang sesuatu menjadi hal yang baru. Pada prinsipnya menurut Ika Berdiati (2010: 33) kreativitas adalah proses mental

yang melibatkan pemunculan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dan konsep yang sudah ada.

Banyak pakar yang mendiskusikan kreativitas sebagai berfikir kreatif. Thorrance (Hamalik, 2009: 180) mendefinisikan berfikir kreatif sebagai proses kesadaran (*sensing*) adanya gangguan atau unsur-unsur yang keliru (perkeliruan), pembentukan gagasan-gagasan atau hipotesis, pengujian hipotesis tersebut, pengkomunikasian hasil-hasil, mungkin juga pengujian kembali atau perbaikan hipotesis.

Berfikir kreatif merupakan kegiatan berfikir yang dimulai karena adanya masalah yang menuntur seseorang untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan tindakan yang cepat dan tepat untuk menyelesaikan masalah dengan gagasan orisinal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sabandar (La Moma, 2012: 507) bahwa berfikir kreatif adalah kemampuan berfikir yang berawal dari adanya kepekaan terhadap situasi yang sedang dihadapi, bahwa situasi itu terlihat atau teridentifikasi adanya masalah yang ingin diselesaikan. Selanjutnya ada unsur originalitas gagasan yang muncul dalam benak seseorang terkait dengan apa yang teridentifikasi.

Berfikir kreatif sering disebut juga dengan berfikir divergen karena dengan berfikir dapat memperluas pengetahuan untuk mencari ide-ide baru dan menyelesaikan masalah. Hal ini diperkuat oleh pendapat Pehkonen (Siswoyo, 2011: 18) bahwa berfikir kreatif adalah suatu kombinasi dari berfikir logis dan berfikir divergen yang didasarkan pada intuisi tetapi masih dalam kesadaran. Pengertian tersebut menjelaskan bahwa berfikir kreatif memerlukan berfikir logis dan intuitif dengan seimbang untuk membangun ide-ide baru.

Berdasarkan kajian di atas disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses yang melahirkan kecerdasan dan menciptakan kreasi terbaru yang imajinatif menuju hasil yang orisinal dan pada intinya merupakan kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya, yang relatif berbeda dan apa yang ada sebelumnya, dan dikatakan kreatif jika peserta didik tersebut menghasilkan sesuatu yang baru atau berbeda dari yang ada sebelumnya dan juga benar, bernilai, dan berarti.

2.1.1. Faktor – faktor yang mempengaruhi kreativitas

Faktor – faktor yang mempengaruhi kreativitas, menurut Rogers (Munandar, 2009) :

1. Faktor internal individu

Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang mempengaruhi kreativitas

- a. Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dari dalam individu. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha defense, tanpa kekakuan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.
- b. Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan ciptaan seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup dari kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain.
- c. Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

2. Faktor eksternal (lingkungan)

Faktor eksternal (lingkungan) yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis. Peran kondisi lingkungan mencakup lingkungan dalam arti kata luas yaitu masyarakat dan kebudayaan. Kebudayaan dapat mengembangkan kreativitas jika kebudayaan itu memberikan kesempatan adil bagi pengembangan kreativitas potensial yang dimiliki anggota masyarakat

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas menurut Hurlck (1993) adalah :

1) Jenis kelamin

Tingkat kreativitas laki-laki tinggi dari pada perempuan, terutama setelah berlalunya masa kanak-kanak. Untuk sebagian besar hal ini disebabkan oleh perbedaan perlakuan terhadap anak laki-laki dan perempuan. Anak laki-laki diberi kesempatan untuk mandiri, didesak oleh teman sebaya untuk lebih mengambil resiko dan di dorong oleh para orang tua dan guru untuk lebih menunjukkan inisiatif dan orisinilitas.

2) Status sosioekonomi

Anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi cenderung lebih kreatif dari pada anak kelompok yang sosioekonomi rendah. Lingkungan anak kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi memberi lebih banyak kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang diperlukan bagi kreativitas.

3) Urutan kelahiran

Anak dari berbagai urutan kelahiran menunjukkan tingkat kreativitas yang berbeda. Perbedaan ini lebih menekankan pada lingkungan daripada bawaan. Anak yang lahir di tengah, belakang dan anak tunggal mungkin memiliki kreativitas yang lebih tinggi dari pada anak pertama.

4) Ukuran keluarga

Anak dari keluarga kecil bilamana kondisi lain sama cenderung lebih kreatif dari pada anak dari keluarga besar. Dalam keluarga besar cara mendidik anak otoriter dan kondisi sosio ekonomi kurang menguntungkan mungkin lebih mempengaruhi dan menghalangi perkembangan kreativitas.

5) Lingkungan

Anak yang tinggal di lingkungan kota cenderung lebih kreatif daripada anak yang tinggal di lingkungan desa. Dikarenakan fasilitas yang ada di kota lebih memadai atau menunjang dari pada di desa.

6) Intelegensi

Setiap anak yang lebih pandai menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari pada anak yang kurang pandai. Mereka mempunyai lebih banyak gagasan baru untuk menangani suasana sosial dan mampu merumuskan lebih banyak penyelesaian bagi konflik tersebut.

2.2. KREATIVITAS DALAM MATEMATIKA

Kreativitas dalam matematika sangat diperlukan karena dapat mendukung pemahaman peserta didik akan konsep, prinsip dan aturan dalam aturan dalam matematika yang digunakan dalam memecahkan masalah. Kreativitas sebagai hasil berfikir kreatif mendorong peserta didik bekerja dengan cara-cara yang tidak biasa yang memungkinkan menghasilkan hal-hal yang baru dalam penyelesaian masalah, pembuktian teorema-teorema, formulasi rumus serta mendukung terlaksananya pembelajaran yang bermakna.

Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Perbedaan definisi kreativitas yang dikemukakan oleh banyak ahli merupakan definisi yang saling melengkapi. Sudut pandang para ahli terhadap kreativitas menjadi dasar perbedaan dari definisi kreativitas. Menurut Utami Munandar (2002: 14) menjelaskan bahwa kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubahan individu maupun lingkungan dapat menunjang atau menghambat upaya kreatif.

Kreativitas adalah produk dari berfikir kreatif. Silver (1997: 76) menjelaskan bahwa untuk menilai kemampuan berfikir kreatif sering

digunakan “*The Torrance Test of Creative Thinking (TTCT)*” yang meliputi 3 komponen yaitu kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*). Kefasihan mengacu pada banyaknya ide-ide yang dibuat dalam merespon sebuah perintah. Fleksibilitas nampak pada perubahan-perubahan pendekatan ketika merespon perintah. Kebaruan merupakan keaslian ide yang dibuat dalam merespon perintah.

Pada penelitian yang digunakan dalam menilai kreativitas peserta didik adalah pendekatan kedua yaitu menilai kreativitas menggunakan pemecahan/penyelesaian masalah. Kemampuan berfikir kreatif peserta didik dalam penyelesaian masalah dalam bentuk hasil pekerjaan peserta didik memberikan informasi baru guru tingkat pemahaman terhadap materi yang sudah diajarkan. Selanjutnya penyelesaian masalah yang dibuat oleh peserta didik akan di analisis menggunakan 3 aspek kreativitas yaitu kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan.

2.3 INDIKATOR MENILAI KREATIVITAS PESERTA DIDIK

Indikator menilai kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan masalah, menurut:

a. Silver (1997: 76)

1) Kefasihan (*fluency*)

Adalah kemampuan peserta didik memberikan berbagai jawaban yang beragam (bermacam jawaban dan berpola) dan benar.

2) Fleksibilitas (*Flexibility*)

Adalah kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dengan berbagai cara yang berbeda.

3) Kebaruan (*Novelty*)

Adalah kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dengan beberapa jawaban yang berbeda tetapi bernilai benar dan satu jawaban yang tidak biasa dilakukan oleh peserta didik pada tahap tingkat pengetahuannya.

b. Guilford (Munandar, 2009)

1. Kelancaran berfikir (fluency of thinking)

Adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan atau ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat.

2. Keluwesan berfikir (flexibility of thinking)

Adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam – macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.

3. Keaslian (originality)

Adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara – cara yang asli, tidak klise dan jarang diberikan kebanyakan orang.

4. Elaborasi (Elaboration)

Adalah kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail – detail suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil indikator kreativitas dalam menyelesaikan masalah berdasarkan indikator dari Silver, hal ini dikarnakan dalam metode Silver terdapat indikator “kebaruan” yaitu memberikan penyelesaian masalah yang berbeda dan benar dari sebelumnya. Peserta didik dikatakan kreatif dalam menyelesaikan masalah apabila memenuhi ketiga indikator kreativitas kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan. Ketiga indikator kreativitas tersebut meninjau hal yang berbeda dan saling berdiri sendiri, sehingga peserta didik dengan kemampuan dan latar belakang berbeda akan mempunyai kemampuan yang berbeda pula sesuai tingkat kemampuan ataupun pengaruh lingkungannya.

Untuk mengetahui peningkatan berfikir kreatif dapat digunakan tes berfikir yang terdiri dari tes berfikir kreatif 1 (TBK 1) dan tes berfikir kreatif II (TBK II). Untuk mengetahui tingkat kemampuan kreatif peserta didik dapat digunakan penjangjangan kemampuan kreatif dalam memecahkan masalah matematika. Siswono (2007) yang ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 2.1 Penjenjangan Kemampuan Berfikir Kreatif

Tingkat	Karakteristik
Tingkat 4 (Sangat Kreatif)	Peserta didik mampu menyelesaikan suatu masalah dengan lebih alternatif jawaban maupun cara penyelesaian yang berbeda-beda(baru) dengan cara lancar (fasih) dan fleksibel.
Tingkat 3 (Kreatif)	Peserta didik mampu membuat suatu jawaban yang “baru” dengan fasih, tetapi tidak menyusun cara berbeda (fleksibel) untuk mendapatkannya atau peserta didik dapat menyusun cara yang berbeda (fleksibel) untuk mendapatkan jawaban yang beragam, meskipun jawaban tersebut tidak “baru”.
Tingkat 2 (Cukup Kreatif)	Peserta didik mampu membuat satu jawaban yang berbeda dari kebiasaan umumnya (“baru”) meskipun tidak dengan fleksibel atau fasih.
Tingkat 1 (Kurang Kreatif)	Peserta didik mampu menjawab masalah yang beragam (fasih), tetapi tidak mampu membuat jawaban yang berbeda (“baru”) dan tidak dapat menyelesaikan masalah dengan cara berbeda (fleksibel).
Tingkat 0 (Tidak Kreatif)	Peserta didik tidak mampu membuat alternatif jawaban maupun cara penyelesaian berbeda dengan lancar (fasih) dan fleksibel.

Sumber : Siswono (2007)

peserta didik sangat kreatif dalam menyelesaikan masalah apabila mampu menyelesaikan suatu masalah lebih dari satu alternatif jawaban maupun cara penyelesaian yang berbeda – beda dengan lancar dan fleksibel. Peserta didik dikatakan kreatif dalam menyelesaikan masalah apabila peserta didik mampu membuat suatu jawaban yang ”baru” dengan fasih, tetapi tidak dapat menyusun cara berbeda (fleksibel) untuk mendapatkannya atau peserta didik dapat menyusun cara yang berbeda (fleksibel) untuk mendapatkan jawaban yang beragam, meskipun

jawaban tersebut tidak "baru". Peserta didik dikatakan cukup kreatif dalam menyelesaikan masalah apabila peserta didik mampu membuat satu jawaban atau membuat masalah yang berbeda dari kebiasaan umum ("baru") meskipun tidak dengan fleksibel ataupun fasih. Peserta didik dikatakan kurang kreatif apabila mampu menjawab atau membuat masalah yang beragam (fasih), tetapi tidak mampu membuat jawaban atau membuat masalah yang berbeda (baru), dan tidak dapat menyelesaikan masalah dengan cara berbeda-beda (fleksibel). Peserta didik dikatakan tidak kreatif apabila tidak mampu membuat alternatif jawaban maupun cara penyelesaian atau membuat masalah yang berbeda dengan lancar (fasih) dan fleksibel.

2.3. MASALAH MATEMATIKA

2.3.1 Definisi Masalah Matematika

Dalam belajar matematika, pada umumnya yang dianggap masalah bukanlah soal biasa dijumpai peserta didik. Menurut Hudoyo (Widjajanti, 2009: 403) soal/pertanyaan disebut masalah tergantung pada pengetahuan yang dimiliki penjawab. Pertanyaan itu dapat terjadi pada seseorang menjawab dengan menggunakan prosedur rutin, namun bagi orang lain untuk menjawab pertanyaan tersebut memerlukan pengorganisasian/proses pengetahuan yang telah dimiliki secara tidak rutin. Sedangkan menurut Suherma, dkk (Widjajanti, 2009: 403) menyatakan suatu masalah biasanya memuat suatu situasi yang mendorong seseorang untuk menyelesaikannya tetapi tidak tahu secara langsung apa yang harus dikerjakan untuk menyelesaikannya. Jika suatu masalah diberikan kepada peserta didik, dan peserta didik tersebut langsung mengetahui cara menyelesaikannya dengan benar, maka soal tersebut tidak dapat dikatakan sebagai masalah bagi peserta didik tersebut.

Dari pernyataan diatas dapat kita simpulkan bahwa masalah matematika adalah suatu hambatan bagi peserta didik untuk mengerjakan soal matematika yang diberikan oleh guru.

2.3.2 Jenis Masalah

Menurut Polya (Setiawati, 2014: 284) jenis masalah ada dua, yaitu masalah rutin dan masalah non rutin. Masalah rutin adalah masalah yang pemecahannya sudah biasa dilakukan dan cara pemecahannya hanya menggunakan beberapa konsep atau algoritma yang sudah biasa dilakukan. Sedangkan masalah tidak rutin adalah masalah yang lebih menantang dan diperlukan kreativitas cara menyelesaikannya. Masalah tidak rutin itu muncul ketika seseorang *problem solver* (pemecahan masalah) akan tetapi tidak segera mengetahui bagaimana mencari penyelesaiannya. Apabila masalah non rutin tersebut bisa diselesaikan oleh *problem solver* maka dapat dikatakan sebagai masalah rutin apabila ia menghadapi soal yang serupa. Jadi, suatu situasi/ jenis permasalahan merupakan suatu masalah rutin/tidak rutin bagi seseorang.

2.4. GENDER

Definisi gender dan jenis kelamin sangatlah berbeda, hal itu sesuai dengan Wikipedia dalam sosiologi mengacu pada sekumpulan ciri-ciri khas yang dikaitkan dengan jenis kelamin seseorang dan diarahkan pada peran sosial atau identitasnya dalam masyarakat. WHO memberi batasan gender sebagai seperangkat peran, perilaku, kegiatan, dan atribut yang dianggap layak bagi laki-laki dan perempuan yang dikonstruksi secara sosial dalam suatu masyarakat. Sedangkan definisi jenis kelamin menurut Zubaidah (2013) menyatakan bahwa jenis kelamin merupakan perbedaan antara laki-laki dan perempuan secara biologis sejak seseorang lahir. Sejalan dengan itu menurut Wikipedia, jenis kelamin adalah kelas atau kelompok yang terbentuk dalam suatu spesies sebagai sarana atau sebagai akibat digunakan proses reproduksi seksual untuk memperthankan keberlangsungan suatu spesies.

Suatu masalah matematika yang diberikan pada individu, maka akan mendapatkan respon atau tanggapan yang berbeda dalam menyelesaikannya. Perbedaan cara menyelesaikannya dapat terjadi karena setiap individu memiliki keunikan dalam dirinya. Salah satu yang dapat

memunculkan perbedaan setiap individu dalam merespon suatu masalah adalah adanya perbedaan jenis kelamin.

Berdasarkan pengamatan Janet dkk (2009) perbedaan gender yang selalu muncul adalah dalam kemampuan visual-spasial, yaitu kemampuan berfikir untuk membayangkan dan memanipulasi secara mental gambar dua dan tiga dimensi. Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya bahwa tingkat kemampuan setiap peserta didik berbeda. Piaget (Suherman, 2003) menyatakan bahwa tingkat kognitif/ taraf kemampuan berfikir seorang individu sesuai dengan usianya, semakin dewasa makin meningkat pula kemampuan berfikir.

Dari pengertian para ahli diatas, maka peneliti memperkirakan terdapat perbedaan proses berfikir dan kemampuan berfikir antara laki – laki dan perempuan. Beberapa kajian telah menjelaskan terkait perbedaan tersebut. Dengan demikian, pengembangan kemampuan berpikir peserta didik di sekolah perlu memperhatikan aspek perbedaan jender. Hal tersebut dilakukan karena mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik di sekolah merupakan hal yang penting. Kemampuan berpikir yang baik diperlukan oleh peserta didik terutama untuk memecahkan masalah.

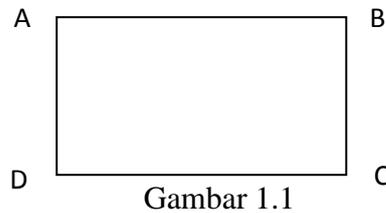
Jadi yang di maksud gender pada penelitian ini adalah suatu konsep kultural yang berupaya membuat perbedaan dalam hal peran, perilaku, mentalitas, dan karakteristik emosional antara peserta didik laki-laki dan peserta didik perempuan yang berkembang dalam masyarakat.

2.5. MATERI BANGUN PERSEGI PANJANG

2.5.1 Persegi Panjang

Menurut Clement (1984: 261) persegi panjang adalah jajargenjang yang mempunyai empat sudut siku-siku. Sedangkan menurut Winartik dkk (2008: 253) persegi panjang adalah suatu segiempat yang keempat sudutnya siku-siku dan panjang sisi-sisinya yang berhadapan sama. Jadi dapat disimpulkan bahwa persegi panjang adalah segiempat yang mempunyai dua pasang sisi sejajar serta mempunyai empat sudut siku-siku.

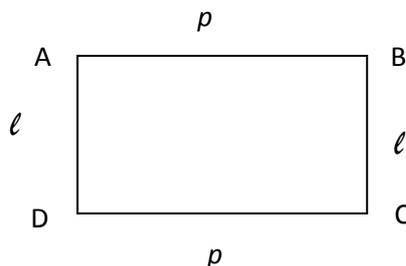
Contoh gambar persegi panjang ABCD adalah sebagai berikut:



Menurut Winartik dkk (2008: 268), sifat-sifat yang dimiliki persegi panjang adalah:

1. Panjang sisi-sisi yang berhadapan sama dan sejajar.
2. Keempat sudutnya siku-siku.
3. Panjang diagonal-diagonalnya sama dan saling membagi dua sama panjang.
4. Mempunyai dua buah sumbu simetri yaitu sumbu vertikal dan horizontal.

Keliling Persegi Panjang



Keliling persegi panjang adalah jumlah seluruh panjang sisi-sisinya.

Jika persegi panjang ABCD dengan p dan lebar l , maka: $K = p + l + p + l$

Jadi rumus keliling persegi panjang $K = 2(p + l)$

Luas persegi panjang :

Luas persegi sama dengan hasil kali panjang dan lebarnya, maka $L = p \times l$, jadi rumus luas persegi panjang adalah $L = p \times l$.

2.6 PENELITIAN RELEVAN

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan Bambang Sri Anggoro (2016) dengan judul “ Analisis Persepsi Peserta Didik SMP terhadap Pembelajaran Matematika ditinjau dari Perbedaan Gender dan Disposisi Berfikir Kreatif Matematis” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan gender

persepsi peserta didik terhadap pembelajaran matematika, yakni peserta laki-laki cenderung mempunyai persepsi positif daripada peserta didik perempuan, peserta didik perempuan cenderung mempunyai persepsi sedang daripada laki-laki dan untuk persepsi negatif peserta didik perempuan lebih banyak daripada peserta laki-laki.

2. Penelitian lain oleh Nina Nurmasari (2014) dengan judul “ Analisis Berfikir Kreatif Peserta didik dalam Menyelesaikan Masalah Matematika pada materi Peluang ditinjau dari Gender peserta didik kelas XI-IPA SMA Negeri 1 kota Banjarbaru kalimantan Selatan” disimpulkan bahwa hasil penelitian ini adalah (1) Kemampuan berfikir kreatif peserta didik laki-laki dalam menyelesaikan masalah matematika terkait materi peluang adalah peserta didik laki-laki memenuhi empat indikator berfikir kreatif yaitu indikator kelancaran, keluwesan, keaslian, dan menilai, peserta didik laki-laki kurang memenuhi satu indikator berfikir kreatif yaitu yaitu indikator penguraian. (2) kemampuan berfikir kreatif peserta didik perempuan dalam menyelesaikan masalah matematika terkait materi peluang adalah peserta didik perempuan memenuhi tiga indikator berfikir kreatif yaitu indikator kelancaran, keluwesan, dan keaslian. Peserta didik perempuan tidak memenuhi dua indikator berfikir kreatif yaitu indikator penguraian dan menilai.

2.7. HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian pustaka yang telah diuraikan, maka peneliti mengemukakan hipotesis penelitian ini adalah : “terdapat perbedaan kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematika berdasarkan gender di kelas VII SMP Islam Nurul Qidami Bawean”