

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha untuk menjadikan peserta didik mandiri dan dewasa serta mampu memberikan pemikiran-pemikiran yang berguna bagi lingkungannya. Pendidikan erat kaitannya dengan proses pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Selama proses pembelajar siswa akan mempelajari dan menemukan suatu hal baru. Menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan (PERMENDIKBUD) Nomor 20 Tahun 2016 tentang standar kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa dalam pembelajaran di kelas dan evaluasi pembelajaran harus memuat 4C (*critical thinking, communication, creativity dan collaboration*) artinya pada pelaksanaan pembelajaran guru tidak hanya menyampaikan konsep materi yang akan dipelajari siswa tetapi guru juga harus mengajarkan dan melatih siswa mengenai berpikir kritis, komunikasi, kreativitas dan kolaborasi melalui pemberian permasalahan pada proses pembelajarannya, sehingga nantinya siswa bisa menggunakan kemampuan tersebut dalam memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu materi pelajaran yang wajib dipelajari pada pendidikan dasar sampai menengah adalah matematika. Matematika merupakan ilmu pengetahuan mengenai cara berhitung yang didasarkan pada pemikiran logis dan memberikan andil yang sangat besar bagi ilmu pengetahuan lain dan kehidupan manusia. Tujuan diberikannya pelajaran matematika adalah agar siswa memiliki kemampuan pemikiran logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta memiliki kemampuan bekerja sama sehingga siswa bisa memecahkan permasalahan yang akan dihadapi di masyarakat (Kuncorowati, Mardiana dan Saputro ,2017).

Salah satu tujuan pendidikan matematika adalah agar siswa mampu berpikir kreatif. Berpikir kreatif merupakan aktivitas otak manusia yang unik yang memiliki kemampuan menghasilkan hal baru dan menolak penjelasan rasional yang mungkin (Coraza dan Agnoli, 2016). Sedangkan menurut Surya (2015) berpikir kreatif merupakan proses berpikir untuk menemukan banyak

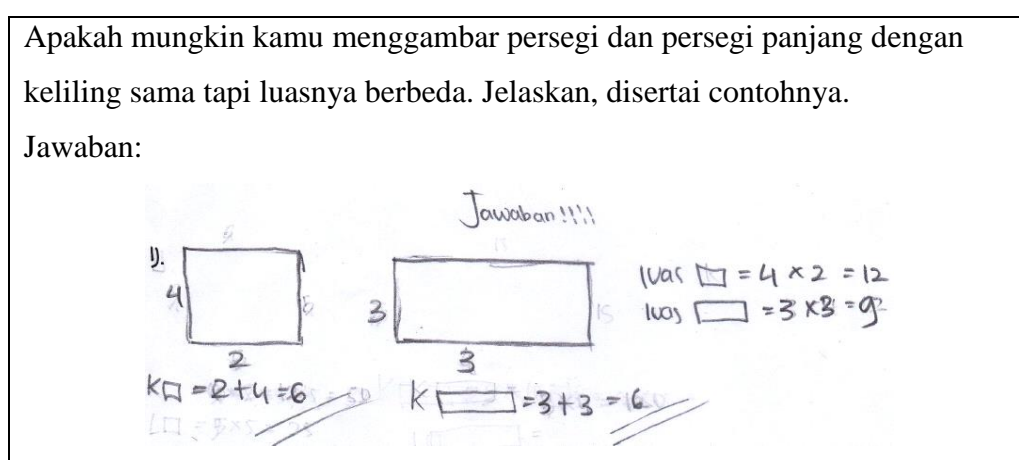
kemungkinan, mempertimbangkan, kemungkinan baru dan tak biasa, menggunakan imajinasi dan intuisi, mengembangkan dan memilih alternatif, serta banyak cara dan menggunakan sudut pandang yang berbeda terhadap sesuatu. Jadi, berpikir kreatif merupakan proses mental yang menggunakan imajinasi dan instalasi untuk menghasilkan suatu ide baru atau gagasan yang beragam dengan memuat kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi. Berpikir kreatif merupakan salah satu aspek berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking*).

Kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk menghadapi permasalahan yang ada di matematika. Siswono (2005) menyatakan bahwa dalam menyelesaikan permasalahan matematika diperlukan mengorganisasikan informasi atau data secara kreatif dengan menggunakan strategi dan membentuk model matematika serta memodifikasi masalah agar mudah diselesaikan, untuk melakukan tersebut dibutuhkan pemikiran yang kreatif. Tidak hanya itu juga, berpikir kreatif juga sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari seperti, memodifikasi atau menciptakan suatu inovasi baru berguna bagi dirinya maupun bagi kehidupan di masyarakat.

Namun, kenyataannya kemampuan berpikir kreatif siswa masih kurang. Menurut Evans dan McKinney (2006) menyatakan bahwa salah satu fenomena yang sering terjadi ditemukan pada pendidikan adalah kurangnya kreativitas siswa. Ini terlihat dari hasil penelitian Munahefi, Waluya dan Rochmad (2017) kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada aspek orsinilitas masih rendah. Berarti, kemampuan berpikir kreatif siswa SMP pada aspek orsinilitas rendah. Hal ini didukung berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Istiqomah, Perbowo dan Purwanto (2018) dan Nurhafsari (2015) terkait dengan kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan pembelajaran *scientific* diperoleh kemampuan berpikir kreatif siswa SMP masih kurang terutama dalam aspek orisinalitas atau kebaruan. Ersory dan Baser (2013) melakukan penelitian terkait berpikir kreatif diperoleh bahwa, peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek Fleksibilitas dan orsinilitas masih kurang. Sedangkan berdasarkan hasil studi Ningsih (2018) dan Machdalena (2018) pada siswa SMP menyatakan bahwa ketika siswa diberi permasalahan matematika, dalam menyelesaikannya siswa

tidak kreatif dalam memberikan solusi permasalahan dan kurang kreatif dalam mencari solusi dari berbagai sumber buku.

Hasil studi pendahuluan di sekolah menengah pertama yang dijadikan sebagai tempat penelitian menunjukkan skor rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa adalah 39 masih jauh dari nilai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan di sekolah yaitu 69. Ini terlihat ketika siswa diberikan soal terkait kemampuan berpikir kreatif tidak bisa menyelesaikan soal secara kreatif. Berikut contoh penyelesaian kemampuan berpikir kreatif siswa pada indikator kelancaran (*fluency*).



Gambar 1.1

Soal dan Jawaban Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Berdasarkan gambar di atas siswa melakukan kesalahan dalam menentukan ukuran persegi dan persegi panjang, penggunaan rumus dan perhitungan serta tidak memberikan penjelasan. Siswa kurang memahami konsep materi yang telah dipelajari sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa rendah. Di samping itu siswa merasa ragu terhadap jawaban yang telah mereka kerjakan. Kurangnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dikarenakan pada proses pembelajaran siswa tidak diberikan permasalahan atau soal-soal yang menuntut untuk berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif siswa akan berkembang apabila dalam proses pembelajaran di dalam kelas siswa diberikan masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya lebih dari satu dan adanya diskusi antara siswa (Siswono, 2005). Dengan adanya interaksi atau diskusi tersebut siswa akan mengeluarkan pendapat dan pertanyaan-pertanyaan sehingga secara tidak sengaja ide-ide kreatif dari siswa

akan muncul. Berdasarkan hasil penelitian Kuncorowati dkk (2017) mengenai level berpikir kreatif berdasarkan kecerdasan sosial bahwa, siswa yang kecerdasan sosialnya tinggi kemampuan berpikir kreatifnya berada pada level tiga yaitu kreatif, siswa yang kemampuan kecerdasan sosialnya sedang berada pada level dua yaitu cukup kreatif sedangkan siswa yang kecerdasan sosialnya rendah berada pada level nol yaitu tidak kreatif. Berarti, kemampuan berpikir kreatif tidak hanya diperoleh melalui individu melainkan melalui dengan adanya interaksi sosial seperti berdiskusi. Oleh sebab itu, proses pembelajaran di kelas harus berpusat pada siswa dan bukan hanya pada guru saja. Pembelajaran yang berpusat pada guru akan menghasilkan siswa yang kurang memiliki kesadaran diri, berpikir kritis, kreatif, mandiri, dan kurang komunikatif dalam lingkungan belajar maupun masyarakat (Hasratudin, 2010). Kemampuan berpikir Kreatif siswa bisa dilatih dan dikembangkan dalam pembelajaran matematika yaitu melalui pemberian instruksi yang mendorong siswa agar berpikir untuk mencari koneksi dengan ide-ide lain (Gregory, Hardiman, Yamolinskaya dan Rinne, 2013).

Aspek kognitif lain yang perlu dikembangkan selain berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir logis. Berpikir logis merupakan aspek perkembangan kognitif Piaget yang terlihat pada periode pra operasional dan operasinya konkret (Nurismawati, Sanjaya dan Rusyati, 2018). Berpikir logis merupakan kemampuan untuk menarik kesimpulan menurut aturan logika dan dapat dibuktikan kebenarannya serta memiliki karakteristik keruntutan berpikir, kemampuan berargumen, dan menarik kesimpulan untuk memecahkan masalah (Andriawan dan Budiarto, 2014a; Pezzuti dkk, 2014). Kemampuan berpikir logis menjadikan siswa mampu mendapatkan ide, menguasai prosedur mental tertentu, sehingga siswa mampu membuat keputusan logis dan terhindar dari kesalahan pengambilan keputusan (Ningsih, 2018). Dapat dikatakan bahwa berpikir logis berperan pada pemecahan masalah matematika dan prestasi belajar siswa.

Kemampuan berpikir logis sangat diperlukan oleh individu ketika mengambil kesimpulan dan memecahkan sebuah permasalahan ataupun dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan berpikir logis diawali dengan mengamati, menganalisis mengaitkan terhadap apa telah dipelajari sebelumnya dan

selanjutnya mengambil keputusan. Tidak hanya itu juga, menurut Octaria (2017) aktivitas lain pada saat berpikir logis yaitu mampu menjelaskan sebab akibat dan mengapa atau bagaimana suatu hasil diperoleh berdasarkan permis dan aturan yang ada sehingga dapat menarik kesimpulan yang masuk akal.

Namun, kemampuan berpikir logis siswa masih kurang. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Andriawan dan Budiarto (2014b) siswa SMP yang memiliki kemampuan pemecahan masalah matematika sedang menunjukkan kemampuan berpikir logis mampu berpikir runtut, bisa memberikan argumen dan mampu memberikan kesimpulan tetapi kurang tepat, sedangkan siswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalah matematika rendah menunjukkan karakteristik berpikir logis mampu berpikir runtut, tidak mampu memberikan argumen dan kesimpulan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan menunjukkan skor rata-rata kemampuan berpikir logis siswa 40 masih jauh dari nilai kriteria ketuntasan minimum sekolah yaitu 69. Ini terlihat dari jawaban siswa ketika diberikan soal kemampuan berpikir logis matematis tidak mampu menyelesaikan dengan benar dan jelas. Berikut contoh soal dan jawaban kemampuan berpikir logis siswa pada indikator kesimpulan.

Selembar kertas dengan ukuran panjang 14 cm dan lebar 12 cm akan dibuat tiga bangun datar berbeda yaitu; trapesium siku-siku dengan ukuran dua rusuk yang sejajar masing-masing 14 cm dan 9 cm serta tingginya 8 cm. Segitiga siku-siku dengan ukuran alas 6 cm dan tinggi 8 cm, dan persegi panjang dengan panjang 14 cm dan kelilingnya 36 cm. Apakah ukuran kertas yang tersedia cukup untuk membuat tiga bangun datar tersebut?

Jawaban :

$$\text{- Trapezium} = \frac{a+b}{2} \times t = \frac{14+(9 \times 8)}{2} = \frac{86}{2} = 43$$

$$\text{- segitiga} = \frac{1}{2} \times a \times t = \frac{1}{2} \times 6 \times 8 = \frac{1}{2} \times 48 = 24$$

$$\text{- Persegi Panjang} = P \times L = 14 + \dots = 36$$

$$14 + 22 = 36$$

$$1 = 14 \times 22 = 308 \text{ cm}$$

Gambar 1.2

Soal dan Jawaban Kemampuan Berpikir Logis Siswa

Berdasarkan jawaban di atas siswa hanya mampu menganalisis dan menghitung beberapa bagian yang akan dijadikan kepada sebuah kesimpulan sehingga siswa tidak dapat membuat kesimpulan dari soal yang diberikan. Siswa tidak menganalisis bagian-bagian yang diperlukan untuk menuju kepada kesimpulan dari soal. Rendahnya kemampuan berpikir logis dikarenakan proses pembelajaran berpusat pada guru. Keterampilan berpikir logis siswa sekolah menengah masih kurang dikarenakan guru kurang tepat memilih strategi pembelajaran dan siswa kurang terbiasa dengan pemikiran logis, seharusnya pembelajaran di kelas difokuskan pada keaktifan siswa dan memberikan persoalan-persoalan yang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda (Ash-Shiddieqy, Suparmi dan Sunarno, 2018).

Kemampuan berpikir logis siswa pada mata pelajaran matematika sangat perlu ditingkatkan karena dengan berpikir logis siswa akan lebih mudah memahami matematika dan fenomena matematika yang terjadi di lingkungannya. Menurut Usdiyana dkk (2009) kemampuan berpikir logis siswa dapat ditingkatkan dengan meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemahaman yang benar terhadap konsep-konsep matematika. Sedangkan menurut Saragih (2006) untuk mengantar siswa kepada pemikiran logis hendaknya pada pembelajaran siswa dibiasakan untuk selalu tanggap pada permasalahan yang dihadapi dengan memberikan pertanyaan “apa”, “mengapa” dan “bagaimana”.

Materi matematika memiliki keterkaitan antara satu materi dengan materi lainnya, sehingga dalam mempelajari matematika harus memiliki pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Selain faktor pembelajaran yang diterapkan, terdapat faktor lain yang dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan logis, yakni kemampuan matematis awal (KMA). Menurut Praptiwi dan Handika (2012); Wulansari (2018); Bringula, Bassa, Cruz dan Rodrigo (2015) menyatakan bahwa salah faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah kemampuan awal siswa atau materi prasyarat yang telah dipelajarinya. Kemampuan matematis awal (KMA) merupakan kemampuan materi prasyarat matematika yang telah dipelajari sebelumnya untuk mempelajari materi yang baru. Kemampuan matematis awal ini dibagi menjadi tiga kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi.

Tujuan pengkajian terhadap KMA adalah untuk mengetahui apakah pembelajaran yang digunakan efektif untuk semua kategori KMA siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, dan logis siswa atau hanya pada beberapa kategori KMA siswa tertentu. Namun, peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan logis berdasarkan kategori KMA (rendah, sedang dan tinggi) masih kurang memuaskan. Berdasarkan hasil penelitian Ningsih (2018) terkait dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan logis pada siswa SMP menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis yang memperoleh pembelajaran *generatif learning* tidak lebih tinggi secara signifikan daripada pembelajaran konvensional ditinjau berdasarkan KMA (rendah, sedang dan tinggi), sedangkan pada kemampuan berpikir logis menunjukkan tidak lebih tinggi secara signifikan dari pembelajaran konvensional ditinjau dari KMA rendah. Hasil penelitian lain Usdiyana (2009) terkait kemampuan berpikir logis pada siswa SMP dengan menggunakan pendekatan matematika realistik menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir logis matematis pada kelompok KMA tinggi dan sedang tidak begitu berarti. Maka, berdasarkan uraian tersebut kemampuan berpikir kreatif dan logis matematis siswa SMP berdasarkan KMA perlu ditingkatkan.

Berpikir kreatif dan logis merupakan aspek kognitif yang sering dikembangkan dan menjadi perhatian pada kajian penelitian. Namun, tidak hanya aspek kognitif saja yang terdapat di dalam diri siswa yang perlu dikembangkan melainkan aspek afektif. Aspek afektif sering sekali diabaikan oleh guru dalam pembelajaran matematika padahal, aspek afektif sangat berpengaruh dan saling ketergantungan terhadap kemampuan matematika dan kognitif siswa. Terdapat berbagai macam aspek afektif matematika siswa. Salah satu aspek afektif yang mendukung siswa dalam mempelajari kemampuan matematis tingkat tinggi adalah *habits of mind*.

Habits of mind adalah kebiasaan cerdas dalam berpikir untuk memecahkan sebuah permasalahan yang merupakan gabungan dari berbagai keterampilan, sikap, isyarat dan pengalaman (Costa dan Kallick, 2012). *Habits of mind* sangat penting bagi siswa dalam mendukung kemampuan berpikir kreatif siswa dan perlu dimiliki serta dikembangkan oleh siswa khususnya yang mempelajari kemampuan

matematis tingkat tinggi (*higher order thinkng*) yang salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif (Hendriana, Roehaeti dan Sumarmo, 2017). Selanjutnya, siswa yang memiliki *habits of mind* yang baik maka pemikirannya akan beralih kepada *aktive thinking* (Louis dan Sutton, 1991). Berdasarkan hasil penelitian Dwirahayu, Kustiawati dan Bidari (2017) bahwa *habits of mind* memiliki dampak terhadap kemampuan matematika sebesar 40%. Jadi, *habits of mind* merupakan salah satu aspek afektif yang sangat penting untuk mendukung kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

Namun, kenyataannya *habits of mind* siswa masih kurang. Berdasarkan hasil penelitian Septianawati (2014) di SMP menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan *habits of mind* matematis antara siswa yang memperoleh pembelajaran POGIL dan konvensional yang menunjukkan pencapaian *habits of mind* siswa masih kurang. peneliti lain (Dwirahayu dkk, 2017) terkait dengan *habits of mind* matematis siswa SMP menunjukkan bahwa *habits of mind* matematis siswa masih belum berkembang dengan baik dalam proses pembelajaran matematika dikarenakan kurangnya memberikan permasalahan kepada siswa. Berdasarkan hasil penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa *habits of mind* siswa masih rendah dan perlu untuk dikembangkan.

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan logis serta mengembangkan *habits of mind* matematis siswa adalah melalui pembelajaran, karena rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan logis serta *habits of mind* matematis siswa disebabkan oleh proses pembelajaran yang tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Sebagaimana menurut Yuni (2018) dan Saragih (2006) kemampuan berpikir kreatif dan logis matematis siswa SMP tidak terlatih dan berkembang dikarenakan pembelajaran masih berpusat pada guru dan latihan soal yang diberikan kepada siswa terpaku kepada buku paket dan LAS yang tidak berbeda dengan contoh soal sehingga tidak memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan ide-ide kreatif, kurang melatih daya nalar dan kurang terbiasa menyelesaikan suatu permasalahan. Oleh sebab itu pembelajaran di kelas harus berpusat pada siswa dan melibatkan siswa aktif selama proses pembelajaran.

Tidak hanya itu saja, pembelajaran juga harus melibatkan media dan teknologi agar tujuan pembelajaran secara efektif tercapai. Sebagaimana menurut Svecova, Rumanova dan Pavlovicova (2013) bahwa pembelajaran dengan menggunakan berbagai media pembelajaran di lingkungan sekitar yang sesuai dengan konsep materi yang akan dipelajari siswa akan tercipta situasi kreatif yang mendukung inisiatif murid dan memberikan ruang bagi ide-ide barunya. Pernyataan ini didukung oleh hasil penelitian Ulfah, Prabawanto dan Al-Jupri (2017), bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa yang mendapatkan pendekatan pembelajaran dengan bantuan media manipulatif lebih tinggi daripada yang tidak menggunakan media. Berdasarkan penjelasan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang pada proses pembelajarannya melibatkan media, teknologi dan partisipasi siswa. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan hal tersebut adalah pembelajaran model *ASSURE* (*analyze learner, state standads and objectives, select methods, media and materials, utilise media and materials, require learner participation dan evaluate and revise*)

Pembelajaran model *ASSURE* merupakan proses tahapan-tahapan dalam mengajar di kelas yang dikenalkan oleh Smaldino, Lowter dan Mims (2006) yang memiliki enam tahapan. Tahap pertama, *analyze learner* (menganalisis karakteristik siswa) Tahap kedua, *state standads and objectives* (menentukan atau membuat standar dan tujuan). Tahap ketiga adalah *select methods, media and materials* (memilih metode, media dan bahan ajar). Tahap keempat adalah *utilise media and materials* (penggunaan media dan bahan ajar). Tahap kelima adalah *require learner participation* (menyertakan partisipasi siswa dalam pembelajaran) dan keenam adalah *evaluate and revise* (evaluasi dan revisi). Selanjutnya keenam tahapan tersebut disebut *ASSURE* (Sundayana, Herman, Dahlan dan Prahmana, 2017).

Pembelajaran model *ASSURE* siswa dilibatkan aktif dalam proses pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar bagi siswa. Sebagaimana menurut Smaldino, Lowther dan Mims (2006) bahwa melibatkan siswa pada proses belajar adalah hal yang harus guru lakukan untuk memastikan siswa bisa memperluas pengetahuan dan meningkatkan keterampilan. Selanjutnya, Smaldino dkk (2006) menyebutkan terdapat beberapa pendekatan atau metode yang

mendukung pembelajaran model *ASSURE* yaitu *problem based learning*, *guided discovery model* dan *project based learning*. Pendekatan atau metode pembelajaran yang digunakan adalah *Problem based learning*. *Problem based learning* dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kreatif karena pada pembelajarannya siswa dihadapkan pada permasalahan yang menuntut untuk berpikir dan menyelesaikan permasalahan secara berkelompok (Ersory dan Baser, 2013). Berdasarkan penelitian Setiawati (2014) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir logis, kreatif dan *habits of mind* matematis siswa setelah mendapatkan pembelajaran berbasis masalah lebih baik daripada pembelajaran biasa.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, dilakukan suatu penelitian dengan judul peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan logis, serta *habits of mind* matematis siswa SMP melalui pembelajaran model *ASSURE*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh pembelajaran model *ASSURE* dengan metode *problem based learning* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional ditinjau baik secara keseluruhan maupun didasarkan pada KMA (rendah, sedang dan tinggi)?
2. Apakah peningkatan kemampuan berpikir logis matematis siswa yang memperoleh pembelajaran model *ASSURE* dengan metode *problem based learning* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional ditinjau baik secara keseluruhan maupun didasarkan pada KMA (rendah, sedang dan tinggi)?
3. Apakah *habits of mind* matematis siswa yang memperoleh pembelajaran model *ASSURE* dengan metode *problem based learning* lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional?

C. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil analisis :

1. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis antara siswa yang memperoleh pembelajaran model *ASSURE* dengan metode *problem based learning* dan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional ditinjau baik secara keseluruhan maupun didasarkan pada KMA.
2. Peningkatan kemampuan berpikir logis matematis antara siswa yang memperoleh pembelajaran model *ASSURE* dengan metode *problem based learning* dan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional ditinjau baik secara keseluruhan maupun didasarkan pada KMA.
3. *Habits of mind* matematis antara siswa yang memperoleh pembelajaran model *ASSURE* dengan metode *problem based learning* dan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat dari segi teoritis dan praktis kepada pembaca, yaitu:

1. Manfaat teoritis
 - a. sebagai salah satu sumber informasi bagi pembaca mengenai peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui pembelajaran model *ASSURE* dengan metode *problem based learning* berdasarkan keseluruhan dan KMA (rendah, sedang dan tinggi) sehingga dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti.
 - b. Sebagai salah satu sumber informasi bagi pembaca mengenai peningkatan kemampuan berpikir logis matematis siswa melalui pembelajaran model *ASSURE* dengan metode *problem based learning* berdasarkan keseluruhan dan KMA (rendah, sedang dan tinggi) sehingga dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti.
 - c. Sebagai salah satu sumber informasi bagi pembaca mengenai peningkatan *habits of mind* matematis siswa melalui pembelajaran model *ASSURE* dengan metode *problem based learning* berdasarkan sehingga dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti.

2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa, pembelajaran matematika dengan model *ASSURE* dengan metode *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan logis serta *habits of mind* matematis siswa.
 - b. Pembelajaran matematika dengan model *ASSURE* dengan metode *problem based learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif desain pembelajaran di kelas untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan logis serta *habits of mind* matematis siswa.
 - c. Sebagai pertimbangan bagi peneliti lain dalam mendesain pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran model *ASSURE* untuk mengembangkan *habits of mind* matematis siswa.