

## Analisis Kemampuan Kreativitas Siswa dalam Menyelesaikan Soal HOTS pada Siswa Kelas XII SMAN 4 Praya Tahun Ajaran 2024/2025 ditinjau dari Kemampuan Awal Matematika Siswa

Maudina Bunga Khairunisa\*, Sri Subarinah, Junaidi<sup>2</sup>, Nyoman Sridana  
Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author: [maudinakhairunisa15@gmail.com](mailto:maudinakhairunisa15@gmail.com)

Dikirim: 22-10-2024; Direvisi: 24-10-2024; Diterima: 26-10-2024

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal-soal (*Higher Order Thinking Skills*) HOTS di kelas XII SMAN 4 Praya pada tahun ajaran 2024/2025. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. indikator kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini ialah kefasihan, keluwesan dan kebaruan. Subjek pada penelitian ini menggunakan satu kelas yaitu kelas XII MIPA 3 dengan jumlah siswa 35 orang. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mereduksi data, penyajian data, triangulasi dan penarikan kesimpulan. Instrumen yang digunakan dalam memperoleh data pada penelitian ini yaitu menggunakan tes kemampuan awal, tes kemampuan kreativitas dan pedoman wawancara. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana kemampuan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal HOTS yang ditinjau dari kemampuan awal matematika yang dimiliki siswa dan manfaat dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kemampuan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal HOTS yang ditinjau dari kemampuan awal matematika. Selain itu, penelitian ini dapat membantu guru untuk mengetahui kemampuan kreativitas siswanya sehingga dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kreativitas siswa. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini yaitu siswa dengan kemampuan awal rendah memiliki kreativitas rendah, dengan 25,7% pada tingkat 0 (tidak kreatif) dan 37,2% pada tingkat 1 (kurang kreatif). Kemudian kemampuan awal siswa yang sedang menunjukkan kreativitas sedang pada tingkat 2 (kreatif), memenuhi indikator kefasihan dan fleksibilitas sebesar 25,7%. Sedangkan kemampuan awal siswa yang tinggi menunjukkan kreativitas tinggi di tingkat 4 (sangat kreatif), memenuhi ketiga indikator sebesar 11,4%. Kesimpulannya, kreativitas siswa dipengaruhi oleh kemampuan awal yang dimilikinya.

**Kata Kunci:** kreativitas siswa; kemampuan awal matematika; soal HOTS; kefasihan; fleksibilitas dan kebaruan

**Abstract:** Thinking Skills) questions in class XII of SMAN 4 Praya in the 2024/2025 academic year. The type of research used is descriptive qualitative. The creativity indicators used in this research are fluency, flexibility and novelty. The subjects in this study used one class, namely class XII MIPA 3 with a total of 35 students. The data analysis techniques used in this research are data reduction, data presentation, triangulation and drawing conclusions. The instruments used to obtain data in this research were initial ability tests, creativity ability tests and interview guidelines. The purpose of this research is to find out how students' creative abilities are in solving HOTS questions in terms of students' initial mathematics abilities and the benefits of this research itself are to find out students' creative abilities in solving HOTS questions in terms of initial mathematics abilities. Apart from that, this research can help teachers to find out their students' creativity abilities so they can develop more effective learning in increasing students' creative abilities. The results obtained from this research are that students with low initial abilities have low creativity, with 25.7% at level 0 (not creative) and 37.2% at level 1 (less creative). Then the initial ability of students who are showing moderate creativity at level 2 (creative), meets the fluency and flexibility indicators of 25.7%.

Meanwhile, students' high initial ability shows high creativity at level 4 (very creative), fulfilling all three indicators at 11.4%. In conclusion, students' creativity is influenced by their initial abilities.

**Keywords:** student creativity; initial math skills; HOTS questions; fluency; flexibility and novelty

## PENDAHULUAN

Pembelajaran yang dikatakan sulit bagi siswa ialah matematika (Lu'luilmaknun et al., 2020). Meskipun begitu, tidak dapat dipungkiri ilmu yang sangat penting dan diharuskan untuk dipelajari dari semua jenjang pendidikan ialah matematika. Berdasarkan PISA (*programme for International Student Assessment*) tahun 2023 mengenai sistem pendidikan matematika di dunia. Indonesia berada di tingkat 68 dengan skor 379 dari 81 negara. Hal ini menyatakan pendidikan matematika di Indonesia rendah. Diantara penyebab rendahnya pendidikan di Indonesia yaitu kurangnya kemampuan memecahkan soal non rutin dan soal level tinggi atau soal (*Higher Order Thinking Skills*) HOTS, soal-soal level rendah termasuk dalam sistem evaluasi di Indonesia, pembelajaran yang hanya mementingkan pada langkah-langkah yang diberikan oleh guru, sehingga siswa terbiasa hanya menerima dan memakai pengetahuan-pengatahuan yang formal di kelas (Husniyati et al., 2019). Hal inilah yang membuat kemampuan kreativitas pada siswa rendah.

Pembelajaran matematika pada kurikulum merdeka bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam berpikir kreatif, karena adanya tantangan global dalam bidang pendidikan yang menekankan pentingnya abad ke-21, salah satunya kreativitas, dalam mempersiapkan siswa menghadapi kebutuhan di masa depan. Dalam proses belajar mengajar kreativitas dinilai sangat penting bagi siswa (Listiani, 2020). Salah satu bidang yang sangat menarik untuk dikaji namun cukup rumit dan kerap kali membuat beraneka ragam pengertian ialah kreativitas (Solehuddin, 2020). Namun, kemampuan pemecahan matematika siswa masih terbilang rendah. Hasil observasi dari guru di SMAN 4 Praya pada pelajaran matematika didapatkan dari satu kelas yang berisikan 35 siswa terdapat 2 atau 5,71% siswa yang mampu memahami konsep matematika dengan baik, dapat memecahkan soal matematika yang membutuhkan tingkat berpikir tinggi, dan jika dihadapkan dengan soal yang divergen dapat menyelesaikannya dengan berbagai macam cara yang tidak terpaku dengan penyelesaian yang diberikan oleh gurunya. Selain itu, nilai yang didapatkan oleh siswa ketika diberikan soal yang berbasis HOTS di SMAN 4 Praya masih terbilang rendah. Lihat Tabel di bawah ini.

**Tabel 1.** Data Nilai Siswa Saat Mengerjakan Soal HOTS

| Kelas  | Jumlah siswa | Nilai |      | Persentase ketuntasan |
|--------|--------------|-------|------|-----------------------|
|        |              | < 77  | ≥ 77 |                       |
| MIPA 1 | 30           | 28    | 2    | 6.6%                  |
| MIPA 2 | 35           | 33    | 2    | 5.7%                  |
| MIPA 3 | 32           | 27    | 5    | 15.6%                 |
| Total  | 97           | 88    | 9    | 9.3%                  |

Kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*) indikator tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan kreativitas (Silver, 1997). Pada penelitian ini kemampuan kreativitas memiliki 3 tigtakan yaitu tingkatan 0 (tidak kreatif) dimana dalam tingkatan ini siswa ketiga indikator tidak dapat dipenuhi.



Kemudian tingkatan 1 (kurang kreatif) dalam tingkatan ini siswa memenuhi satu indikator yaitu kefasihan. Selanjutnya tingkatan 2 (kreatif) yang memenuhi 2 indikator yaitu kelancaran dan fleksibel atau kefasihan dan kebaruan. Dan tingkatan 3 (sangat kreatif) memenuhi ketiga indikator. Tingkatan ini diambil berdasarkan pendapat (Siswono, 2018:34).

Kemampuan pemecahan soal matematika yang rendah khususnya pada permasalahan matematika yang berbasis HOTS hal itu dikarenakan sebagian guru matematika di SMAN 4 Praya meminta siswa untuk menyelesaikan soal matematika yang diberikan menggunakan cara yang sama dengan cara yang sudah diajarkan, seringnya pemberian soal rutin dan sederhana yang sama dengan contoh yang sudah dijelaskan. Selain itu, pemberian soal HOTS yang jarang diberikan pada saat pembelajaran. Penjelasan yang dominan dari guru dapat membuat kemampuan siswa terhambat untuk mengembangkan pemecahan masalah, karena cenderung menekankan pada hafalan konsep-konsep tanpa memberikan penekanan yang cukup pada aspek substansial pemecahan masalah (Turmuzi, Sripatmi, Azmi & Hikmah, 2018). Sebagai hasilnya, siswa kurang terlatih dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai tantangan dalam konteks masalah matematika. Berpikir tingkat tinggi dari seseorang termasuk dalam kemampuan berpikir kreatif (Hifyatin, Hayati & Novitasari, 2022). Siswa tidak bisa mengeksplorasi kreativitas berpikirnya (Husniyati dkk., 2019). Sedangkan dalam upaya menyelesaikan suatu masalah diperlukannya kemampuan berpikir kreatif (Sani, 2019).

Permasalahan ini haruslah diatasi, dengan merancang rencana pembelajaran yang bisa mengembangkan kreativitas siswa perlu dilakukan oleh guru (Ni'mah & Sukartono, 2022). Namun, sebelum melakukan hal itu perlu adanya pemahaman dari guru sejauh mana tingkat kemampuan kreativitas masing-masing siswa. Penting untuk diketahui guru untuk mengetahui kemampuan awal dari siswa sebelum memulai pembelajaran untuk mempermudah guru mengetahui sampai mana siswa mengetahui tentang materi yang diajarkan (Agustina, et.al., 2021).

Analisis terhadap kemampuan kreativitas siswa merupakan faktor penting dalam menentukan pendekatan yang lebih tepat dan efektif, sehingga guru dapat menyampaikan pengajaran yang lebih adaptif serta mendukung pengembangan kreativitas siswa dalam menyelesaikan berbagai masalah matematika (Ramdhani & Fauzi, 2020). Kemampuan awal dapat mempengaruhi kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa. Sedangkan soal HOTS bagian dari kreativitas itu sendiri (Febrianingsih, 2022) melalui penelitiannya mengatakan kemampuan awal matematika yang tinggi diikuti oleh kreativitas yang tinggi, selanjutnya siswa kemampuan awal matematika sedang menunjukkan tingkat kreativitas yang sebanding. Demikian pula, kemampuan awal matematika siswa yang rendah umumnya memiliki tingkat kreativitas yang rendah.

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana kemampuan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal HOTS yang ditinjau dari kemampuan awal matematika yang dimiliki siswa. Dalam penelitian ini memiliki manfaat untuk mengetahui kemampuan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal HOTS yang ditinjau dari kemampuan awal matematika. Selain itu, manfaat dari penelitian ini dapat memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan kreativitas dari siswanya.



## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan ialah metode dengan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dari penelitian ini untuk mendeskripsikan kreativitas siswa dalam memecahkan soal HOTS pada materi jarak pada bangun ruang yang ditinjau dari kemampuan awal matematika siswa. Proses riset dari penelitian ini berawal dari suatu gejala yang telah diobservasi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XII SMAN 4 Praya. Kelas XII MIPA 1, 2 dan 3 di SMAN 4 Praya digunakan sebagai langkah awal pengambilan subjek penelitian. Ketiga kelas tersebut dipilih berdasarkan atas pertimbangan dari guru matematika dan kelas yang sifatnya heterogen. Dari ketiga kelas tersebut akan dipilih satu kelas yang akan dijadikan subjek penelitian kemudian akan dites mengenai kemampuan kreativitas yang berisikan soal HOTS pada materi jarak pada bangun ruang. Kelas yang dipilih pada penelitian ini ialah kelas XII MIPA 3. Pengambilan atau pemilihan subjek berdasarkan hasil dari tes kemampuan awal yang dihasilkan dari tiga kelas dan atas pertimbangan dari guru matematika yang lebih mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa-siswanya. Nilai dari tes kemampuan siswa akan dibandingkan untuk kemudian digunakan untuk menjadi subjek penelitian.

Penelitian ini dilakukan dikelas XII sebanyak 3 kali pertemuan secara *offline*, yaitu pertemuan pertama siswa diberikan tes tertulis materi dasar *pythagoras* pada tiga kelas yaitu XII 1,2 dan 3 tujuannya untuk mengukur kemampuan awal matematika siswa. Selanjutnya pada hari Senin, 19 Agustus 2024 dilaksanakannya tes kreativitas pada kelas XII 3 dan wawancara pada hari Rabu, 21 Agustus 2024 kepada 6 orang siswa kelas XII 12. Data-data hasil penelitian didapat dari tes kemampuan awal dan tes kemampuan kreativitas matematika dan wawancara. Akan diperoleh data yang selanjutnya dianalisis dan dideskripsikan.

Hasil dari jawaban siswa akan diklasifikasikan ke dalam jawaban benar dan salah sesuai dengan pedoman instrumen soal dan penskorannya. Tes, observasi dan wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Instrumen dalam penelitian ini ialah tes kemampuan awal tentang *pythagoras* dan tes kemampuan kreativitas berisikan soal HOTS materi jarak pada bangun ruang. Pada penelitian ini diukur berdasarkan tiga indikator kreativitas yaitu kefasihan, kelancaran dan kebaruan. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis hasil tes dengan mendeskripsikan tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa kelas XII di SMAN 4 Praya. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2012). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mereduksi data. Berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan membuang yang tidak perlu. Kemudian penyajian data, dalam penelitian ini penyajian data mengklarifikasi dan mengidentifikasi data untuk menarik kesimpulan, selanjutnya yaitu *tringulasi* yaitu dilakukan dengan cara membandingkan hasil tes dan hasil wawancara yang telah dikerjakan oleh subjek untuk mengecek keabsahan data. Langkah yang terakhir yaitu penarikan kesimpulan yaitu teknik yang dilakukan setelah penyajian data dibahas secara jelas berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Selain itu, pada penelitian ini untuk mendapatkan presentase kemampuan kreativitas siswa yang dilihat dari indikator yang digunakan yaitu dengan menggunakan statistik deskriptif. Teknik ini digunakan untuk menganalisis hasil tes dengan mendeskripsikan



tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa kelas XII di SMAN 4 Praya. Dalam penelitian ini statistik deksriptif yang dimaksud ialah menganalisis data hasil jawaban dari siswa yaitu teknik yang pertama dengan menentukan skor kemampuan awal matematika siswa, kemudian menentukan pedoman kategori tingkat kemampuan kreativitas siswa dan menentukan kriteria penskoran kemampuan kreativitas dari segi kelancaran, kefasihan dan kebaruan. Data dari hasil tes akan dianalisis berdasarkan pedoman penskoran yang dibuat oleh peneliti berdasarkan penelitian sebelumnya. Indikator yang digunakan dalam mendapatkan data mengenai kemampuan kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 2.** Indikator Kemampuan Kreativitas

| No. | Indikator                           | Sub Indikator  |
|-----|-------------------------------------|--|
| 1.  | Kefasihan<br>( <i>Fluency</i> )     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat menyelesaikan masalah dengan fasih dan benar</li> <li>• Siswa dapat menyelesaikan masalah dengan jawaban yang beragam</li> </ul>  |
| 2.  | Keluwesan<br>( <i>Flexibility</i> ) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan siswa memecahkan masalah lebih dari satu cara yang berbeda dari sebelumnya.</li> </ul>  |
| 3.  | Kebaruan<br>( <i>Novelty</i> )      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan siswa menjawab satu jawaban yang tidak biasa dilakukan oleh siswa</li> <li>• Mampu menggunakan jawaban yang baru dengan mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya</li> <li>• Mampu memberikan jawaban yang baru menggunakan penyelesaian diluar rumus yang biasa digunakan.</li> </ul> |

Dari tabel tersebut kefasihan yaitu dimana siswa dapat menyelesaikan masalah dengan jawaban yang fasih dan jawaban yang beragam. Sedangkan pada indikator keluwesan siswa mampu memedahkan masalah lebih dari satu cara yang berbeda dan indikator kebaruan yaitu siswa mampu menggunakan jawaban yang baru atau tidak biasa dilakukan oleh siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Didapatkan kemampuan rendah dari siswa memiliki kemampuan kreativitas yang rendah. Kemudian kemampuan awal siswa yang sedang terdapat pada kemampuan kreativitas yang sedang juga. Selain itu, kemampuan awal siswa yang tinggi memiliki kemampuan kreativitas yang tinggi. Dan digolongkan berdasarkan tingkatan kreativitas.

Hasil Tes Berdasarkan Tingkat Kreativitas Siswa. Data hasil tes kemampuan kreativitas matematika siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika menggunakan indikator kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan. Hasil tes kemampuan kreativitas siswa yang diperoleh dikelompokkan berdasarkan 4 tingkatan yaitu tingkat 0 adalah tidak kreatif, tingkat 1 adalah kurang kreatif, tingkat 2 adalah kreatif, selanjutnya tingkatan 3 adalah sangat kreatif disajikan dalam Tabel 2 berikut:

**Tabel 3.** Hasil Tes Berdasarkan Tingkat Kreativitas Siswa 12 MIPA 3

| No. | Tingkat Kreativitas | Jumlah Siswa | Skor  | Presentase |
|-----|---------------------|--------------|-------|------------|
| 1.  | Tingkat 0           | 9            | 0-6   | 25,7%      |
| 2.  | Tingkat 1           | 13           | 7-12  | 37,2%      |
| 3.  | Tingkat 2           | 9            | 13-18 | 25,7%      |
| 4.  | Tingkat 3           | 4            | 19-24 | 11,4%      |

Analisis Hasil Tes Kemampuan Kreativitas Siswa dilihat Dari Kemampuan Awal Matematika. Hasil tes kemampuan kreativitas ditinjau dari kemampuan awal matematika siswa yang dimiliki oleh siswa dipaparkan pada Tabel 3 di bawah ini.

**Tabel 4.** Hasil Tes Kemampuan Kreativitas Siswa Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematika Siswa

| No. | Subjek           | Ketercapain Indikator             | Jumlah siswa | Tingkat Kemampuan kreativitas |
|-----|------------------|-----------------------------------|--------------|-------------------------------|
| 1.  | Kemampuan Tinggi | Kefasihan, keluwesan dan kebaruan | 4            | Tingkat 3                     |
| 2.  | Kemampuan Sedang | Kefasihan dan kebaruan            | 7            | Tingkat 2                     |
| 3.  | Kemampuan Sedang | Kefasihan dan kelancaran          | 2            | Tingkat 2                     |
| 4.  | Kemampuan Rendah | Fasih                             | 13           | Tingkat 1                     |
| 5.  | Kemampuan Rendah | Tidak memenuhi ketiga indikator   | 9            | Tingkat 0                     |

Tabel diatas menyimpulkan bahwa siswa dengan tingkat 3 (sangat kreatif) sebanyak 4 dengan presentase 11,4%, siswa tingkat 2 (kreatif) sebanyak 9 dengan presentase 25,7%, siswa tingkat 1 (kurang kreatif) sebanyak 13 siswa presentase 37,2% dan siswa tingkat 0 (tidak kreatif) sebanyak 9 dengan presentase 25,7%. Dengan demikian kreativitas siswa pada saat memecahkan soal HOTS sebanyak 25,7% dikatakan tidak baik. Hal ini didukung oleh (Siswono, 2018:35) yang mengatakan jika lebih dari 50% dari jumlah siswa pada tingkat 3 sangat kreatif dan tingkat 2 kreatif maka dapat dikatakan baik. Namun, jika kreativitas siswa 50% dari jumlah siswa pada tingkat berfikir 1 kurang kreatif dan 0 tidak kreatif maka kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal dikatakan tidak baik.

### Pembahasan

Kemampuan awal siswa mempengaruhi kemampuan kreativitas siswa. Siswa dengan kategori kemampuan tinggi Kemampuan awal yang tinggi memiliki tingkat kemampuan tingkat 3 (sangat kreatif). Kreativitas yang tinggi memiliki kemampuan awal yang tinggi juga. kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan dapat ditunjukkan oleh kategori tingkat tinggi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari (Husniyati, et.al., 2019). Dalam kategori ini, masalah dapat diselesaikan dengan beberapa metode dengan benar, serta memberikan berbagai jawaban yang berbeda namun tetap tepat, atau menghasilkan jawaban yang inovatif dan belum pernah diajarkan sebelumnya. Siswa pada tingkat ini memiliki pemahaman yang kuat terhadap konsep dasar materi, bekerja dengan teliti, mengikuti instruksi soal, dan menggunakan berbagai pendekatan sampai menemukan jawaban yang sesuai. Menurut pendapat (Febrianingsih, 2020). analisis proses pemecahan masalah, siswa dengan kreativitas tinggi mampu



mengidentifikasi masalah dengan jelas dan menjawab soal dengan menjelaskan atau menguraikan jawabannya secara detail.

Siswa dengan kategori kemampuan sedang terdapat pada tingkat 2 (kreatif) kreativitas yang dimilikinya juga sedang. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian dari (Husniyati, et.al., 2019) kemampuan awal yang sedang terdapat pada tingkat 2 yaitu kreatif. pada siswa dengan kemampuan awal sedang mampu menunjukkan dua indikator saja yaitu kefasihan dan keluwesan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Rini, et.al., 2019) yang menyatakan siswa dengan berkemampuan sedang menunjukkan indikator yaitu kefasihan dan keluwesan. Namun, dari hasil penelitian ini. Siswa berkemampuan sedang memenuhi dua indikator yaitu kefasihan dan kebaruan.

Menurut (Murwaningsih, et.al., 2019) siswa dengan kemampuan sedang mampu memecahkan masalah lebih dari satu cara atau metode penyelesaian dengan benar dan mampu menyelesaikan permasalahan dengan beberapa jawaban yang berbeda-beda dari jawaban sebelumnya, bernilai benar dan mampu menyelesaikan dengan cara yang baru atau cara yang diluar dari yang diajarkan murni dari pemikirannya sendiri dan memadukan konsep dasar yang pernah diajarkan sebelumnya. Mampu memecahkan masalah lebih dari satu cara atau metode penyelesaian dengan benar dan mampu menyelesaikan permasalahan dengan beberapa jawaban yang berbeda-beda dari jawaban sebelumnya dan bernilai benar dan mampu menyelesaikan permasalahan matematika menggunakan cara yang baru atau cara yang tidak pernah diajarkan sebelumnya murni dari pemikirannya sendiri dan memadukan konsep dasar yang pernah diajarkan sebelumnya.

Siswa dengan kategori kemampuan rendah dari hasil analisis data dikategorikan dalam tingkat 1 (tidak kreatif). Dari hasil penelitian (Husniyati, et.al., 2019) kemampuan siswa yang rendah memiliki kemampuan kreativitas yang rendah pula. Berdasarkan deskripsi data pada hasil penelitian, siswa dengan kemampuan berfikir tingkat 1 ialah kurang kreatif sudah dapat menggambarkan titik lebih dari satu dapat memahami soal walaupun dalam menjawab soal kerap kali mengalami sedikit kekeliruan. Pada hasil deskripsi didapatkan siswa mampu menunjukkan kefasihan terdapat pada siswa tingkat 1 ialah kurang kreatif. namun, pada siswa tingkat rendah dari hasil penelitian ini juga berada pada tingkat 0 yaitu tidak kreatif yang tidak memenuhi ketiga indikator. Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian dari (Rini, et.al., 2021) yang menyatakan siswa dengan tingkat rendah tidak memenuhi ketiga indikator. Menurut hasil penelitian dari (Murwaningsih, et.al., 2019) siswa dengan kategori kemampuan rendah ini tidak mampu memberikan jawaban dengan tidak biasa atau memberikan solusi dari solusi yang ada. siswa tidak mampu menggunakan cara atau metode yang tidak biasa.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil analisis data dan pembahasan mengenai kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah HOTS di SMAN 4 Praya pada tahun ajaran 2024/2025, ditinjau dari kemampuan awal matematika siswa, dapat disimpulkan kategori kemampuan awal yang tinggi memiliki kemampuan kreativitas yang tinggi juga. Dalam hal ini ketiga indikator kreativitas yaitu kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan mampu dipenuhi. Terdapat 11,4% siswa yang sangat kreatif. Sedangkan siswa dengan kategori kemampuan awal yang sedang memiliki tingkat kreatif yang rendah juga yaitu



memenuhi 2 indikator fasih dan kebaruan atau fasih dan fleksibilitas. Di SMAN 4 Praya siswa dengan kemampuan kreatif ini sebanyak 25,7%. Selain itu, siswa dengan kategori kemampuan awal yang rendah juga memiliki kemampuan kreativitas yang rendah pula memenuhi 1 indikator yaitu kefasihan atau tidak memenuhi ketiga indikator. Siswa yang kurang kreatif sebanyak 37,2% dan yang tidak kreatif sebanyak 25,7%. Dari hasil penelitian yang sudah didapatkan dapat ditarik kesimpulan bahwasannya kemampuan kreativitas siswa ditentukan oleh kemampuan awal yang dimilikinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T. R., Subarinah, S., Hikmah, N., & Amrullah, A. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Soal Open Ended Materi Lingkaran Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika Siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(3), 433–441. <https://doi.org/10.29303/griya.v1i3.85>
- Febrianingsih, F. (2022). Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 119–130. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.1174>
- Hifyatin, S. S., Hayati, L., & Novitasari, D. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Adversity Quotient Pada Materi Fungsi Kuadrat. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 547–556. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.185>
- Husniyati, R., Prayitno, S., & Kurniati, N. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas 8 SMPN 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018. *Indonesia Journal Of STEM Education*, 1(1), 36–40. <https://journal.publication-center.com/index.php/ijse/article/view/12>
- Listiani, T. (2020). Penggunaan Model PACE dalam Pembelajaran Geometri Topik Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 407–418 <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php...>
- Lu'luilmaknun, U., Salsabila, N. H., Junaidi, J., Wulandari, N. P., & Apsari, R. A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi: Persepsi Siswa SMA. *Mathematic Education And Application Journal (META)*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.35334/meta.v2i1.1629>
- Murwaningsih, W. I. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Spldv Berbantuan Software Geogebra Berdasarkan Kemampuan Awal. *Prosandika*, 4(1), 585–596. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/1265>
- Ni'mah, A. & Sukartono. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 173–179.
- Ramdhani, L., & Fauzi, A. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pemecahan Masalah Geometri Ruang. *Jurnal Ilmiah Mandala*



*Education*, 6(2), 33-42.  
<https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/1280>

Rini, C. D. P., & Wijayanti, P. (2021). Kreativitas Siswa dalam Memecahkan Soal HOTS (High Order Thinking Skills) Berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematika. *Mathedunesa*, 10(2), 238–253.  
<https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v10n2.p238-253>

Sani, R. (2019). *HOTS (Higher Order Thinking)*. Tangerang: Tira Smart.

Siswono. (2018). *Pembelajaran Matematika Berbasis pengajaran dan Pemecahan Masalah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Silver, E. A. (1997). *Fostering Creativity Through Instruction Rich In Mathematical Problem Solving And Problem Possing*, New York: The Collage Board.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Turmuzi, M., Sripatmi, S., Azmi, S., & Hikmah, N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 45–50. <https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.470>

