

Analisis *Gradeless* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Ikhsan Nur Fajar*, Isnani, Ahmadi

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Pancasakti Tegal

*Corresponding Author: ikhsannurfajar273@gmail.com

Dikirim: 05-11-2024; Direvisi: 30-11-2024; Diterima: 01-12-2024

Abstrak: *Gradeless* merupakan suatu penilaian pada lembar kerja peserta didik tanpa menambahkan huruf dan angka tetapi memberikan *feedback* dalam masing-masing pekerjaan peserta didik. Tujuan penelitian ini ialah mendiskripsikan pengaruh *gradeless* pada kemampuan berfikir kreatif peserta didik SMP kelas viii. Adapun metode yang diterapkan diantaranya metode penelitian kualitatif dengan subyek sejumlah 6 peserta didik kelas VIII SMP Al Manshuriyah Tahun Ajaran 2020/2021. Pemilihan sampel melalui teknik *purposive sampling* dan kriteria bermasalah (kurang aktif saat pembelajaran, sering terlambat mengumpulkan tugas, dan jarang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung) yaitu sejumlah 6 peserta didik. Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi, tes dan wawancara. Teknik analisis data penelitian ini memakai model Miles dan Huberman Sugiono yakni mengumpulkan data, reduksi data, menyajikan data serta verifikasi. Sesuai pada hasil analisis data yang didapat disimpulkan yakni secara umum *gradeless* bisa mempengaruhi baik bagi subyek penelitian. Ketika diberikan umpan balik pada kegiatan *gradeless* subjek penelitian lebih dapat memahami dan mengetahui kesalahan atas jawaban subjek penelitian, sehingga subjek penelitian dapat mempelajarinya kembali. Hal ini dapat memberikan dampak positif untuk semua jenis peserta didik. Adapun saran yang diajukan untuk peserta didik diharapkan agar lebih memperhatikan dan peduli dengan apa yang sedang dipelajarinya dan masih ada yang lebih perlu atau penting dari sebuah nilai yaitu sebuah proses belajar itu sendiri.

Kata Kunci: Analisis *Gradeless*; Berpikir Kreatif; Matematis

Abstract: *Gradeless* is an assessment of student worksheets without adding letters and numbers but provides feedback on each student's work. The purpose of this research is to describe the influence of *gradeless* on the creative thinking abilities of class VIII SMP students. The method applied includes qualitative research methods with the subject being 6 students in class VIII of Al Manshuriyah Middle School for the 2020/2021 academic year. The sample was selected using a purposive sampling technique and problematic criteria (less active during learning, often handing in assignments late, and rarely paying attention during learning), namely 6 students. Data collection techniques through documentation, tests and interviews. The data analysis technique in this research uses the Miles and Huberman Sugiono model, namely data collection, data reduction, data presentation and verification. Based on the results of the analysis of the data obtained, it was concluded that in general *gradeless* can have a good influence on research subjects. When given feedback on activities without grades, research subjects will be better able to understand and identify errors in the research subject's answers, so that the research subject can study them again. This can have a positive impact on all types of students. The advice given to students is that they should pay more attention and care to what they are learning and there is still something more necessary or important than a value, namely the learning process itself.

Keywords: *Gradeless* Analysis; Creative Thinking; Mathematical

PENDAHULUAN

Perkembangan matematika pada setiap tahunnya mengalami peningkatan berdasarkan tuntutan zaman. Ini disebabkan tuntutan zaman memberikan dorongan seseorang agar bisa kreatif menerapkan dan mengembangkan matematika sebagai ilmu dasar (Kesumawati, 2008). Matematika menjadi unsur utama pada sebuah pendidikan, dimana sudah dikenal peserta didik dari dasar hingga jenjang lebih tinggi. Tetapi, manfaat dan fungsi matematika tidak hanya memberi kemampuan hitung secara kuantitatif saja, namun pada penataan pola pikir khususnya untuk membentuk kemampuan membuat sintesis, analisis, mengevaluasi sampai menyelesaikan permasalahan dan mengimplementasikan dalam aktivitas sehari-hari (Sahrudin, 2014).

Matematika bukanlah ilmu dengan berisikan hafalan rumus saja, peserta didik tidak hanya mendapatkan rumus dari pendidik serta menghafal rumusnya, tetapi juga perlu memahami bagaimana penerapan akan rumus yang diberikan. Matematika berguna dalam pengembangan kemampuan mengukur, menghitung, menerapkan dan menurunkan rumus matematika yang dibutuhkan dalam materi bangun ruang sisi datar yang memerlukan kemampuan berpikir kreatif dan ketelitian. Tetapi pada pembelajarannya, keinginan belajar peserta didik dinilai minim sebab enggan, takut, kurang motivasi dan malas melakukan pembelajaran matematika, maka dibutuhkan suatu inovasi supaya peserta didik senang mempelajari matematika. Umumnya peserta didik selalu memfokuskan ketercapaian nilai tanpa mengetahui proses dalam memecahkan masalah, dimana sikap seperti ini dapat menimbulkan kurangnya minat dalam belajar dan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Padahal dalam keberhasilan pembelajaran matematika ada beberapa ranah yang harus dipenuhi, yakni afektif, kognitif, serta psikomotorik (Susongko, 2010), dan salah satu usaha untuk mengembalikan suatu keberhasilan pembelajaran matematika dapat menggunakan metode *gradeless*, dimana metode ini guru memberikan nilai dengan menggunakan umpan balik. Sehingga peserta didik tidak berfokus dengan nilai tetapi *feedback* dari guru untuk menunjang minat dalam belajar.

Pada umumnya peserta didik cenderung mengejar nilai bukan proses yang mengakibatkan kurangnya minat belajar peserta didik. Seperti dijelaskan oleh Kohn (2011) yakni *grades* memberikan pengurangan minat siswa terhadap apa yang mereka pelajari, *grades* ini membentuk peserta didik lebih senang menyelesaikan persoalan atau tugas yang dinilai mudah dan memberikan pengurangan pada kualitas pola pikir peserta didik. Hal ini dengan adanya *gradeless* dapat mengantisipasi efek dari *grade* (suatu pembelajaran memberikan angka sebagai nilai) tersebut. Dengan *gradeless* peserta didik dapat mengetahui kesalahan pengerjaannya dan mengetahui proses yang sesuai dalam materi yang diberikan. Oleh karena itu, dinilai sangat tepat untuk memperkenalkan *gradesless* pada peserta didik supaya bisa sadar akan ada yang lebih utama dari mendapatkan nilai, yakni pada proses pembelajarannya.

Dari hasil serta uraian bisa didapat simpulan yakni 5 subyek mempunyai tingkat kemampuan berfikir kreatif yang berbeda. Meskipun 3 subyek mempunyai tingkat kemampuan berfikir kreatif sama serta 2 subyek lain mempunyai tingkat kemampuan kreatif berbeda. Kemampuan berfikir kreatif siswa juga ditentukan pada soal essay yang mana siswa dengan kemampuan matematika tinggi mempunyai tingkat berfikir sangat kreatif, siswa dengan kemampuan matematika sedang



mempunyai tingkat berfikir cukup, sementara siswa dengan kemampuan matematika rendah mempunyai tingkat berfikir kurang kreatif ataupun tidak kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif untuk peserta didik ialah suatu hal yang diperlukan pada perkembangan zaman karena tingkatan kompleksitas masalah pada seluruh aspek kehidupan modern yang lebih baik (Widiansah, 2019). Pola pikir kreatif adalah kompetensi tingkat tinggi serta bisa dinilai menjadi keberlanjutan kompetensi dasar pada proses belajar matematika (Mursidik & Samsiyah, 2015). Namun, dalam kenyataannya proses-proses pemikiran tinggi adalah pola pikir inovatif yang tidak terlatih (Munandar, 2016). Dari penelitian yang telah dilaksanakan oleh Abidin *et al* (2018), diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan berfikir kreatif matematik siswa masih rendah yaitu 44,05 dari nilai maksimal yang mungkin dicapai siswa yaitu 100. Disamping itu, ketuntasan belajar siswa secara klasikal hanya mencapai 15%. Pendapat Guilford (Munandar, 2016) menjelaskan penelitian dalam aspek kreativitas dinilai kurang. Ada beberapa faktor yang mengakibatkan pola pikir kreatif tidak mengalami perkembangan dalam pendidikan yakni kurikulum yang didesain melalui terget materi yang kompleks, maka guru akan berfokus mengerjakan materi dibanding memberikan metode pembelajaran yang bisa memperbaiki kemampuan berpikir kreatif (Hasanah & Surya, 2017).

Dari penelitian yang dilakukan oleh Aulia (2020) bahwa kompetensi yang diperlukan dalam abad 21 diantaranya ada komunikasi, pemikiran kritis, kreativitas, kolaborasi, literasi media, literasi informasi, teknologi, kepemimpinan, fleksibilitas, produktivitas, inisiatif serta kemampuan sosial. Sedangkan hasil penelitian dari Hidayah (2020) menyimpulkan bahwa *gradeless* mempengaruhi baik pada pola pikir kritis, karena menjadikan peserta didik lebih fokus pada apa yang hendak dipelajari.

Sesuai pada hasil temuan yang sudah dilakukan, maka peneliti menerapkan analisis pada kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik menggunakan metode *gradeless*. Penelitian bertujuan dalam mendeskripsikan pengaruh *gradeless* dalam mengukur kemampuan berikir kreatif peserta didik SMP pada kelas VIII materi bangun ruang sisi datar

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang diterapkan melalui metode deskriptif, dengan tujuan memberikan deskripsi pengaruh *gradeless* dalam mengukur kemampuan berikir kreatif peserta didik SMP pada kelas VIII materi bangun ruang sisi datar. Penelitian dilakukan pada tanggal 6 Januari sampai 29 Mei 2021. Peneliti meneliti penilaian *gradeless* terhadap berfikir kreatif peserta didik dengan memberikan beberapa instrumen yaitu memberikan umpan balik dan mendiskusikan hasil belajar peserta didik, wawancara dan *Show Me What You Can Do*. Setelah memberikan instrumen maka peneliti menganalisis data tersebut sehingga menghasilkan kesimpulan. Dengan subyek sejumlah 6 orang peserta didik kelas VIII SMP yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* ialah pemilihan anggota sampel dari populasi diterapkan melalui tujuan serta pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015).

Peneliti menerapkan instrumen *test* dan *non-test*, untuk instrumen tes berbentuk pemberian lembar soal *Show Me What You Can Do* untuk peserta didik berbentuk 3 buah soal uraian yang sudah divalidasi oleh para ahli. Soal yang



diterapkan pada tes ini menggunakan teori Siswono (2018) dengan mengacu pada beberapa indikator yaitu kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*fleksibility*) dan kebaruan (*novelty*). Alasan peneliti menggunakan teori tersebut karena pada indikator yang dipaparkan memenuhi aspek-aspek yang dibutuhkan oleh peneliti. Soal yang diberikan pada peserta didik agar bisa melihat kemampuan berfikir kreatif matematis peserta didik dalam menyelesaikan soal matematika di materi bangun ruang sisi datar. Dan pada instrumen non tes menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan angket.

Analisis data pada penelitian ini, diterapkan ketika pengumpulan data dilakukan, serta sesudah selesai data dikumpulkan pada periode tertentu. Data dianalisa melalui model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2017) yakni mengumpulkan data, mereduksi data, menyajikan data dan memverifikasi. Data diperoleh melalui wawancara, diskusi belajar peserta didik, angket dan dokumentasi. Sesudah memperoleh data, maka melakukan reduksi data dengan memilah, merangkum serta memilih pokok permasalahan kemudian memberikan fokus pada hal yang dinilai penting.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bagian ini hendak dijelaskan pengaruh *gradeless* pada kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik. Subyek penelitian dapat dikatakan mampu berpikir kreatif yaitu kefasihan (*fluency*) peserta didik bisa menyelesaikan permasalahan melalui berbagai bentuk interpretasi (tafsiran), metode penyelesaian atau jawaban masalah, fleksibilitas (*fleksibility*) peserta didik bisa menyelesaikan permasalahan melalui beberapa upaya, lalu menerapkan cara lain dan peserta didik bisa berdiskusi melalui berbagai jawaban atau metode penyelesaian, selanjutnya membuat lainnya yang tidak sama. Analisa hendak diterapkan dalam berbagai hal seperti respon dan diskusi belajar mandiri bersama peserta didik, hasil tes *Show Me What You Can Do* serta penguatan melalui wawancara. Peneliti mengambil contoh hasil dari responden A-1

Hasil wawancara tentang *gradeless* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis pada A-1

Peneliti : “Apakah diskusi yang Anda terapkan bersama guru membantu Anda dalam belajar?”

A-1 : “Sangat membantu sekali pak”

Peneliti : “Alasannya kenapa?”

A-1 : “Karena dapat memahami konsep belajarnya”

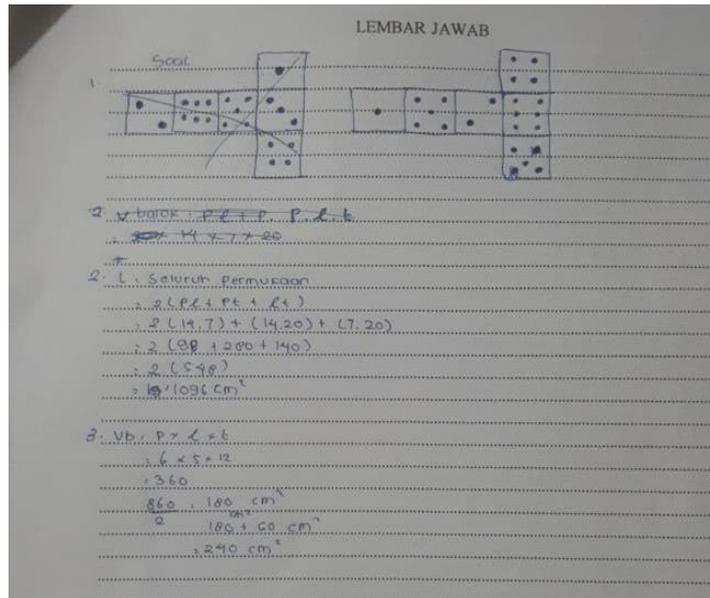
Peneliti : “Menurut Anda lebih suka yang mana, belajar mandiri dan hanya mengumpulkan hasil belajar, atau menerima feedback serta melakukan diskusi hasil belajar anda?”

A-1 : “Lebih suka menerima umpan balik dan mendiskusikan hasil belajar pak”

Peneliti : “Alasannya kenapa?”

A-1 : “Karena lebih paham jika diberikan umpan balik dan mendiskusikannya dari pada belajar mandiri”.





Gambar 1. Contoh Jawaban Hasil Tes *Show Me What You Can Do* A-1

Pada Gambar 1 merupakan salah satu jawaban hasil tes *Show Me What You Can Do* dengan soal nomer 1 tentang jaring-jaring kubus, soal nomer 2 tentang luas permukaan balok dan soal nomer 3 tentang volume balok. Analisis Hasil Tes pada indikator berfikir kreatif.

a. Kefasihan (*Fluency*)

Sesuai jawaban Tes *Show Me What You Can Do* A-1 pada nomor 1 bahwa A-1 mampu menyelesaikan masalah dengan benar tetapi A-1 hanya menjawab jaring-jaring kubus. Dapat disimpulkan bahwa A-1 belum dapat menyelesaikan masalah dengan berbagai tafsiran.

b. Fleksibilitas (*Fleksibility*)

Berdasarkan jawaban Tes *Show Me What You Can Do* A-1 pada nomor 2 bahwa A-1 mampu menyelesaikan masalah dengan benar menggunakan penerapan rumus luas permukaan balok.

c. Kebaruan (*Novelty*)

Berdasarkan jawaban Tes *Show Me What You Can Do* A-1 pada nomor 3 bahwa A-1 masih keliru untuk menyelesaikan masalah, pada soal menanyakan tinggi tetapi A-1 hanya sampai menjawab volume air yang baru.

Tabel 1. Analisis Berpikir Kreatif Responden

Responden	Indikator Berpikir Kreatif		
	Kefasihan (<i>fluency</i>)	Fleksibilitas (<i>fleksibility</i>)	Kebaruan (<i>novelty</i>)
A-1	Berdasarkan hasil diskusi, dan jawaban <i>Show Me What You Can Do</i> A-1 belum sepenuhnya mampu menyelesaikan masalah dengan berbagai macam tafsiran	Berdasarkan hasil diskusi, dan jawaban <i>Show Me What You Can Do</i> A-1 mampu menyelesaikan masalah dalam satu cara, tetapi belum sepenuhnya dapat menyelesaikan masalah menggunakan cara lain.	Berdasarkan hasil diskusi dan jawaban <i>Show Me What You Can Do</i> A-1 belum mampu memeriksa beberapa metode penyelesaian.
A-2	Berdasarkan hasil diskusi, dan jawaban <i>Show Me What You Can</i>	Berdasarkan hasil diskusi, dan jawaban <i>Show Me What You Can Do</i> A-2 mampu	Berdasarkan hasil diskusi dan jawaban <i>Show Me What You Can Do</i> A-2



	Do A-2 belum mampu menyelesaikan masalah dengan berbagai macam tafsiran.	menyelesaikan masalah dalam satu cara, tetapi belum bisa mengatasi masalah memakai cara lain.	belum mampu memeriksa beberapa metode penyelesaian.
A-3	Berdasarkan hasil diskusi, dan jawaban <i>Show Me What You Can Do</i> A-3 mampu menyelesaikan masalah dengan berbagai macam tafsiran.	Berdasarkan hasil diskusi, dan jawaban <i>Show Me What You Can Do</i> A-3 mampu menyelesaikan masalah dalam satu cara, belum sepenuhnya bisa mengatasi masalah memakai cara lain.	Berdasarkan hasil diskusi dan jawaban <i>Show Me What You Can Do</i> A-3 belum mampu memeriksa beberapa metode penyelesaian.
A-4	Berdasarkan hasil diskusi, dan jawaban <i>Show Me What You Can Do</i> A-4 belum sepenuhnya mampu menyelesaikan masalah dengan berbagai macam tafsiran.	Berdasarkan hasil diskusi, dan jawaban <i>Show Me What You Can Do</i> A-4 mampu menyelesaikan masalah dalam satu cara, cuman belum bisa mengatasi masalah memakai cara lain.	Berdasarkan hasil diskusi dan jawaban <i>Show Me What You Can Do</i> A-4 belum sepenuhnya mampu memeriksa beberapa metode penyelesaian.
A-5	Berdasarkan hasil diskusi, dan jawaban <i>Show Me What You Can Do</i> A-5 belum mampu menyelesaikan masalah dengan berbagai macam tafsiran.	Berdasarkan hasil diskusi, dan jawaban <i>Show Me What You Can Do</i> A-5 mampu menyelesaikan masalah dalam satu cara, cuman belum bisa mengatasi masalah memakai cara lain.	Berdasarkan hasil diskusi dan jawaban <i>show me what you can do</i> A-5 belum mampu memeriksa beberapa metode penyelesaian.
A-6	Berdasarkan hasil diskusi, dan jawaban <i>Show Me What You Can Do</i> A-6 terpenuhi mampu menyelesaikan masalah dengan berbagai macam tafsiran.	Berdasarkan hasil diskusi, dan jawaban <i>Show Me What You Can Do</i> A-6 terpenuhi mampu menyelesaikan masalah dalam satu cara, kemudian menggunakan cara lain.	Berdasarkan hasil diskusi A-6 dapat memeriksa kembali metode penyelesaiannya tetapi pada jawaban <i>Show Me What You Can Do</i> A-6 masih keliru dalam memecahkan masalah.

Tabel 1 menjelaskan tentang hasil analisis berfikir kreatif pada responden yang menunjukkan, pada saat diskusi dilakukan pada enam subjek penelitian terdapat beberapa subjek yang memenuhi beberapa indikator kemampuan berfikir kreatif yaitu A-3, A-4 dan A-6.

Tabel 2. Pengaruh *Gradeless* pada Responden

Responden	Pengaruh <i>Gradeless</i>
A-1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah diberikan umpan balik dan diskusi A-1 mengaku lebih paham 2. Setelah diberikan umpan balik A-1 jadi mengetahui kesalahannya dimana dan dapat membetulkan.
A-2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah diberikan umpan balik dan diskusi A-2 lebih dapat memahami proses pemecahan matematikanya 2. Setelah diberikan umpan balik dan diskusi A-2 lebih tahu, yang sebelumnya belum tahu jadi lebih tahu.
A-3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah diberikan kegiatan diskusi dan umpan balik A-3 lebih memahami proses pembelajarannya 2. Setelah diberikan umpan balik A-3 dapat membetulkan jawabannya yang masih keliru.
A-4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah diberikan umpan balik dan mendiskusikan A-4 dapat mengetahui letak



	kesalahannya
	2. Setelah diberikan umpan balik A-4 dapat membetulkan kesalahannya
	3. Setelah diberikan umpan balik dan diskusi A-4 dapat menggambarkan pemecahan masalah matematika
A-5	1. Setelah diberikan umpan balik dan mendiskusikan A-5 merasa lebih paham
	2. Setelah diberikan umpan balik dan mendiskusikan A-5 merasa dapat mengetahui konsep dalam kemampuan pemecahan masalah matematika
A-6	1. Setelah melakukan salah satu kegiatan gradeless yaitu diskusi, A-6 jadi lebih paham
	2. A-6 lebih menyukai diberikan umpan balik karena setelah diberikan umpan balik A-6 jadi lebih paham prosesnya.
	3. A-6 lebih menyukai umpan balik dan mendiskusikan hasil belajar, karena A-6 lebih bisa fokus apa yang sedang dibahas dan A-6 jadi mengetahui kesalahan A-6

Pada Tabel.2 menjelaskan pengaruh *gradeless* terhadap peserta didik setelah dilakukan tes *Show Me What You Can Do* dan wawancara dengan menjelaskan dan memberikan feedback yang menjadi poin penting pada *gradeless* mempengaruhi baik dalam pembelajaran A-1 sampai A-6.

Pembahasan

Penelitian ini masuk pada penelitian kualitatif yang diterapkan melalui metode deskripti, sebab penelitian ini bertujuan dalam memberikan deskripsi pengaruh *gradeless* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik SMP kelas VIII materi bangun ruang sisi datar.

Feedback dari peneliti dalam lembaran tugas peserta didik membuatnya bisa memahami dan mengecek ulang hasil pengerjaannya. Serta peserta didik diberi ruang untuk memperbaiki hasil kerjanya setelah diberikan umpan balik. Menurut Lee (2019) Umpan balik guru, dari pekerjaan peserta didik bisa memberikan informasi yang diterapkan menjadi bahan modifikasi aktivitas pembelajaran dan *feedback* di kelas ada dalam lima sampai sepuluh faktor yang sangat mempengaruhi prestasi peserta didik, (Wahyudin,2020).

Hal ini sesuai dengan penelitiannya Utami et all (2021) menerangkan yakni dari hasil analisa didapat simpula yakni umumnya *gradeless* berpengaruh secara efektif. Memberi umpan balik terbukti membuat siswa belajar kembali materi yang dipelajari. Dengan berdiskusi membuat siswa lebih leluasa dalam berkomunikasi tentang pemahaman yang ingin diharapkan. Bisa ditarik kesimpulan *gradeless* memiliki pengaruh secara efektif pada kompetensi abad 21 dalam subyek penelitian. Hal itu berpeluang besar yakni *gradeless* umumnya akan berpengaruh efektif pada seluruh jenis siswa.

Ketika sedang berdiskusi dengan enam subjek penelitian ini, terdapat beberapa subjek yang memenuhi beberapa indikator kemampuan berfikir kreatif yaitu A-3, A-4 dan A-6. Indikator berpikir kreatif sendiri terdiri dari : (1) Kefasihan (*Fluency*), (2) Fleksibilitas (*Fleksibility*), (3) Kebaruan (*Novelty*).

Pada A-1 dan A-2 salah satu indikator yang terpenuhi yaitu pada indikator 1, bahwasanya A-1 dan A-2 dapat menyelesaikan masalah dengan 2 tafsiran pada diskusi hasil belajar. Untuk pendekatan indikator yang lain masih belum terpenuhi karena A-1 masih membutuhkan stimulus dan petunjuk agar dapat menyelesaikan masalah. Sedangkan pada A-5 untuk menunjang terpenuhnya semua indikator harus ada petunjuk-petunjuk agar dapat memecahkan masalah, dapat dilihat pada diskusi hasil belajar A-5 banyak yang tidak diketahui.



pada hasil wawancara dengan ke enam subjek penelitian bahwa dengan diadakannya diskusi, pemberian umpan balik dapat memberikan kepehaman lebih dan dapat mengetahui letak kesalahan pekerjaan peserta didik. Seperti dikatakan oleh A-1 dan A-3, A-1 “Sangat membantu pak, karena dapat mengetahui caranya dan mengetahui kesalahannya” dan A-3 “*Saya lebih menyukai diberi umpan balik dan berdiskusi, karena dari umpan balik saya dapat membetulkan dimana letak kesalahan jawaban saya dan mendiskusikannya*”. Sedangkan pada A-4 menyebutkan bahwa, “*Karena setelah diberikan umpan balik saya membetulkan dan dapat memecahkan masalahnya*” dan pada A-5 merasa lebih menyukai dan mendapat dampak positif yaitu lebih paham., seperti dikatakan A-5 “*lebih suka diberi umpan balik dan mendiskusikan hasil belajar, karena lebih paham*”.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa *gradeless* bisa mempengaruhi baik pada kemampuan berfikir kreatif siswa sebab melalui *gradeless* peserta didik dapat membantu memecahkan masalah matematika dengan mendiskusikan sehingga mendapatkan jawaban lebih dari satu tafsiran. Feedback yang diberi saat *gradeless* bisa membuat peserta didik melakukan pemeriksaan ulang pada hasil yang telah di selesaikan, sehingga peserta didik diberi keluasaan untuk memperbaiki hasil pekerjaannya.

KESIMPULAN

Pada umumnya, *gradeless* bisa mempengaruhi positif terhadap subjek penelitian sebab dari adanya *gradeless* peserta didik dapat menjadi fokus dalam mempelajarinya, melalui feedback yang diberikan kepada subjek penelitian, bahwasanya subjek penelitian membuka kembali dan memeriksa pekerjaannya dan diberikan keluasaan untuk membetulkan atau memodifikasi hasil pekerjaannya. Selain itu, *gradeless* bisa mempengaruhi baik pada kemampuan berfikir kreatif subjek penelitian, dikarenakan subjek penelitian memberikan pengakuan bahwa setelah diberikan *gradeless* subjek penelitian lebih mengetahui proses dalam memecahkan masalah.

Kendala yang dialami peneliti pada saat penelitian adalah kondisi pandemi dan pengkondisian peserta didik sehingga hasil yang diperoleh kurang maksimal. Diharapkan pada penelitian selanjutnya hendaknya peneliti dapat menganalisis semua komponen pembelajaran abad 21 yaitu, berpikir kreatif, komunikatif, kritis, dan kombinasi secara keseluruhan. Dan juga menanbah subjek penelitian menjadi 10 peserta didik atau lebih dengan analisis yang berbeda, sehingga dapat menghasilkan hasil yang diharapkan. Sedangkan saran untuk peserta didik diharapkan agar lebih memperhatikan dan peduli dengan apa yang sedang dipelajarinya dan masih ada yang lebih perlu atau penting dari sebuah nilai yaitu sebuah proses belajar itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, J., Rohaeti, E. E., & Afrilianto, M. (2018). Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa SMP Kelas VIII pada Materi Bangun Ruang. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(4), 779.
- Aulia, F. (2020). Evaluasi Implementasi Kurikulum Berorientasi KKNI untuk Meningkatkan Kemampuan Mengelola Pembelajaran Abad ke 21. *Disertasi Universitas Pendidikan Indonesia*.



- Hasanah, M. A., & Surya, E. (2017). Differences in the Abilities of Creative Thinking and Problem Solving of Students in Mathematics by Using Cooperative Learning and Learning of Problem Solving. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)*, 34(01), 286–299.
- Hidayah, U. (2020). Analisis Gradeless terhadap Kompetensi Abad 21 (Studi Penelitian pada Peserta Didik Kelas VIII SMP N 1 Talang Tahun Ajaran 2019/2020 Materi Pokok Garis Singgung Lingkaran). (Skripsi, Universitas Pancasakti Tegal).
- Kohn, A. (2011). The Case Against Grades. *Educational Leadership*, 69(3), 28–33.
- Mursidik, E. M., & Samsiyah, N. (2015). Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matematika Open-Ended Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar. 4(1), 11.
- Kesumawati, N. (2008). Pemahaman Konsep Matematik dalam Pembelajaran Matematika. *Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2, 231–234.
- Munandar, U. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Sahrudin, A. (2014). Implementasi Strategi Pembelajaran Discovery Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 2, 12.
- Siswono, T. Y. E. (2018). *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah Fokus Pada Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. *Bandung: Alfabeta*.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kualitatif. *Bandung: Alfabeta*.
- Susongko, P. (2010). *Penilaian Hasil Belajar*. Badan Penerbitan Universitas Pancasakti Tegal.
- Utami, W. B., Hidayah, U., Solikhakh, R. A., Aulia, F. (2021). Analisis Gradeless terhadap Kompetensi Abad 21. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 7(2), 159-169. doi:10.37729/jpse.v7i2.7640.
- Widiansah, K. N. (2019). Pengembangan Instrumen Asesmen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smp. (Tesis, Universitas Negeri Semarang).

