



This work is licensed under

[a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENGAMBILAN KEPUTUSAN SISWA DALAM MEMBUAT PENGAJUAN MASALAH MATEMATIKA BERDASARKAN IDE KREATIF SCAMPER PADA MATERI UKURAN PEMUSATAN DATA

Klara Angellia¹, Muchtadi², Jamilah³

IKIP PGRI Pontianak, Pontianak, Indonesia ^{1,2,3}

angelklara637@gmail.com¹, muchtadi.pmtk.ikipgriptk@gmail.com²,

jamilah.mtk2002@gmail.com³

Keywords :

Decision-making; Submission of Mathematical Problems; SCAMPER Creative Idea.

ABSTRACT

This research is a descriptive qualitative type in the form of a case study. The purpose of this study is that researchers want to see the extent to which students' decision making in making mathematical problem submissions based on SCAMPER's creative ideas. SCAMPER stands for substitute, combine, adapt, modify, put to other uses, eliminate, rearrange/reverse. This research was conducted at SMP Negeri 5 Manyuke with the research subjects being 27 students of class VIII (eight). Data collection techniques used are measurement techniques and direct communication techniques in the form of interviews. The measurement technique here is the researcher gives a test in the form of a student work sheet as a data collection tool and the interviews conducted by the researcher are semi-structured interviews using interview guidelines as a data collection tool. The results of the research that the researchers found were that students' decision making in making problem submissions based on SCAMPER's creative ideas on the size of the data concentration material in general was quite good. In addition, from 27 students there are 6 students who have high abilities, 18 students who have moderate abilities, and 3 students who have low abilities. Of the three levels of student ability, namely high, medium, and low for decision making in making mathematical problem submissions on data centering material, it can be said to be very good for high abilities, good enough for moderate abilities, and very poor for low abilities.

INTRODUCTION

Membuat keputusan merupakan bagian dari kehidupan kita sehari-hari baik secara kelompok maupun secara individu, terutama dalam suatu organisasi. Kusnadi & Dedek (2017), menjelaskan bahwa pengambilan keputusan merupakan penetapan atau pemilihan suatu alternatif dari beberapa alternatif yang tersedia, dengan memperhatikan kondisi internal maupun eksternal yang ada. Membuat keputusan juga sangat penting dalam proses pembelajaran yang terjadi khususnya bagi siswa dalam menyelesaikan permasalahan. Karena membuat keputusan dalam menyelesaikan suatu permasalahan matematis sangatlah dibutuhkan siswa untuk memulai menyelesaikan permasalahan matematis yang dihadapi, dimana membuat keputusan merupakan langkah awal yang memang harus siswa miliki

dalam setiap pembelajaran yang ada. Sehingga membuat keputusan merupakan potensi siswa yang perlu dikaji dan dikembangkan yang berguna untuk membantu siswa dalam pengajuan masalah. Menurut Afifah (2020), pengajuan masalah merupakan perumusan soal berdasarkan informasi yang diberikan. Jannah, dkk (2015) mendefinisikan pengajuan masalah sebagai proses menciptakan sebuah permasalahan baru berdasarkan kriteria atau pengalaman tertentu, atau proses membuat perumusan ulang dari sebuah permasalahan yang diberikan. Sehingga dapat dikatakan pengajuan masalah merupakan suatu proses perumusan masalah berdasarkan informasi-informasi terkait yang diketahui maupun yang diberikan. Rahman (2013), menjelaskan kemampuan pengajuan masalah matematika sangat penting bagi siswa untuk dimiliki, karena masih banyak siswa yang belum memiliki kemampuan pengajuan masalah. Dalam pengajuan masalah, siswa diberi kegiatan untuk membuat soal kemudian menyelesaikan soal tersebut sesuai dengan konsep atau materi yang telah dipelajari, yang diharapkan dapat membuat siswa kreatif dalam menemukan atau memecahkan suatu masalah yang terdapat dalam matematika. Metode *SCAMPER* merupakan salah satu ide kreatif yang dapat menunjang siswa dalam meningkatkan kemampuan untuk membuat pengajuan masalah.

SCAMPER merupakan singkatan dari *Substitute* (Mengganti), *Combine* (Menggabungkan), *Adapt* (Mengadaptasi), *Modify* (Memodifikasi), *Put to other Uses* (Menggunakan pada fungsi lain), *Eliminate* (Menghapus), *Rearrange/Reverse* (Menyusun kembali). Menurut Cahyati, dkk (2018), metode *SCAMPER* merupakan metode yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan dapat memudahkan peserta didik memecahkan masalah serta melatih peserta didik untuk mendapatkan solusi masalah yang kreatif dalam kehidupan. Pitrianti, dkk (2020), menjelaskan ide kreatif *SCAMPER* merupakan sebuah ide yang dapat menciptakan gagasan baru dengan cara subjek/objek yang ada sebelumnya melalui pengajuan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik. Dalam metode *SCAMPER* pembelajaran diawali dengan guru menyajikan sebuah masalah pada materi dan dilanjutkan dengan meminta siswa menentukan beberapa solusi dari masalah menggunakan metode *SCAMPER*.

Materi dasar pada statistika adalah ukuran pemusatan data yang meliputi mean, median serta modus yang diajarkan pada kelas VIII SMP. Meski demikian masih banyak siswa merasa kesulitan dalam mengerjakan soal khususnya pada materi ukuran pemusatan data. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Lestariningsih (Angga, dkk. 2019) yang menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar statistika di Indonesia pada umumnya berpusat pada guru tanpa upaya mengembangkan ide-ide matematika siswa melalui interaksi atau diskusi. Hal ini membuat siswa kesulitan dalam memahami konsep dasar pada materi statistika yaitu ukuran pemusatan data. Kusmanto & Hadi (2014) mengatakan, mata pelajaran matematika secara umum dipandang siswa bagaikan pembelajaran yang sangat sulit. Hal ini sesuai dengan apa yang peneliti temukan di SMP Negeri 5 Menyuke, dimana siswa memandang mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit, terkhusus pada materi pemusatan data. Peneliti melihat siswa masih kesulitan dalam mengambil keputusan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan pengajuan masalah matematika berdasarkan informasi yang diberikan. Siswa cenderung lebih kebingungan dalam memulai untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Dengan adanya situasi seperti ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam belajar sehingga membuat mereka merasa takut untuk mempelajari matematika dan membuat rasa kepercayaan diri mereka hilang untuk mengerjakan soal matematika.

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa pengambilan keputusan siswa dalam membuat pengajuan masalah matematika berdasarkan ide kreatif *SCAMPER* sangat diperlukan untuk memperoleh informasi bagaimana kemampuan munculnya pengambilan keputusan siswa dalam membuat pengajuan masalah matematika. Hal itu mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengambilan Keputusan Siswa Dalam Membuat Pengajuan Masalah Matematika Berdasarkan Ide Kreatif *SCAMPER* Pada Materi Ukuran Pemusatan Data Kelas VIII SMP Negeri 5 Menyuke". Peneliti ingin melihat bagaimana pengambilan keputusan siswa berkemampuan berfikir tinggi, sedang, dan rendah dalam membuat pengajuan masalah matematika berdasarkan ide kreatif *SCAMPER* pada materi ukuran pemusatan data kelas VIII SMP Negeri 5 Menyuke.

METHOD

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Sugiyono (2017:9) penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada objek yang alamiah. Bentuk penelitian ini menggunakan bentuk studi kasus, yang dimana peneliti ingin menyelidiki secara detail mengenai cara siswa untuk menentukan keputusan dalam pengajuan masalah berdasarkan ide kreatif SCAMPER siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Manyuke yang sekaligus menjadi sumber datanya. Creswell (2015:135), menjelaskan bahwa studi kasus adalah strategi penelitian dimana didalamnya peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik pengukuran dan teknik komunikasi langsung dalam bentuk wawancara. Adapun untuk alat pengumpulan datanya peneliti menggunakan tes dan pedoman wawancara. Selanjutnya untuk teknik analisis datanya, menurut Rijali (2019:91) langkah-langkah analisis data pada penelitian kualitatif yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Peneliti juga menggunakan standar deviasi untuk membagi siswa kedalam tiga kelompok, yaitu tinggi, sedang, dan rendah berdasarkan hasil ulangan akhir semester. Adapun rumus dari standar deviasinya adalah sebagai berikut.

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f(x)^2}{N} - \left(\frac{\sum f(x)}{N}\right)^2}$$

Keterangan:

- SD : standar deviasi
- f : frekuensi
- x : nilai
- N : banyaknya subjek pengikut tes

Tabel 1. Standar Deviasi

Interval	Kategori
$x > (\bar{X} + SD)$	Tinggi
$(\bar{X} - SD) \leq x \leq (\bar{X} + SD)$	Sedang
$(\bar{X} - SD) < x$	Rendah

(Arikunto, 2018:229)

Selain menggunakan standar deviasi peneliti juga menggunakan rumus persentase untuk untuk melihat sejauh mana siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Manyuke dalam mengambil keputusan dalam pengajuan masalah berdasarkan ide kreatif SCAMPER pada materi ukuran pemusatan data. Rumus persentasenya yaitu sebagai berikut.

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

- Persentase (%) = Persen
- n = Jumlah indikator ke-i
- N = Jumlah siswa

Dengan kriteria yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

- 81% - 100% : sangat baik
- 61% - 80% : baik

41% - 60% : cukup baik
21% - 40% : kurang
0% - 20% : sangat kurang

Riduwan (Effendi & Farlina, 2017: 133)

RESULTS AND DISCUSSIONS

Dari penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil berupa data yang diperlukan untuk mendeskripsikan pengambilan keputusan siswa dalam membuat pengajuan masalah matematika berdasarkan ide kreatif *SCAMPER* pada materi ukuran pemusatan data kelas VIII SMP Negeri 5 Menyuke dilihat dari aspek-aspek ide kreatif *SCAMPER* yaitu *subtitute*, *combine*, *adapt*, *modify*, *put to other use*, *eliminate*, dan *reverse/rearrange*. Riduwan (Effendi & Farlina, 2017: 134) menjelaskan bahwa, untuk mengetahui seberapa besar persentase kemampuan pengambilan keputusan siswa dalam membuat pengajuan masalah matematika dari masing-masing indikator maka hasil jawaban siswa dianalisis dengan mempersentasekan nilai rata-rata yang diperoleh dari masing-masing indikator ide kreatif *SCAMPER* lalu diinterpretasikan sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Dari tes yang diberikan peneliti dalam bentuk lembar hasil kerja siswa yang mengacu pada pengambilan keputusan dalam pengajuan masalah berdasarkan ide kreatif *SCAMPER* pada materi ukuran pemusatan data dikelas VIII SMP Negeri 5 Menyuke didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Tes Pengambilan Keputusan Pengajuan Masalah Berdasarkan Ide Kreatif *SCAMPER*

Aspek <i>SCAMPER</i>	Persentase	Kriteria
<i>Subtitute</i>	70,37%	Baik
<i>Combine</i>	62,96%	Baik
<i>Adapt</i>	59,25%	Cukup Baik
<i>Modify</i>	37,03%	Kurang
<i>Put to other use</i>	33,33%	Kurang
<i>Eliminate</i>	40,74%	Cukup Baik
<i>Reverse/rearrange</i>	62,96%	Baik

Terlihat dari table 2 aspek *subtitute*, *combine*, dan *reverse/rearrange* memiliki kriteria baik. untuk aspek *adapt* dan *eliminate* memiliki kriteria cukup. sedangkan untuk aspek *modify* dan *put to other use* memiliki kriteria kurang. Dalam hal ini siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Menyuke masih kurang dalam memodifikasi dan menggunakan fungsi lain dalam menyelesaikan masalah pada materi ukuran pemusatan data. Selanjutnya peneliti akan melihat kemampuan pengambilan keputusan dalam pengajuan masalah berdasarkan ide kreatif *SCAMPER* dari kelompok berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah.

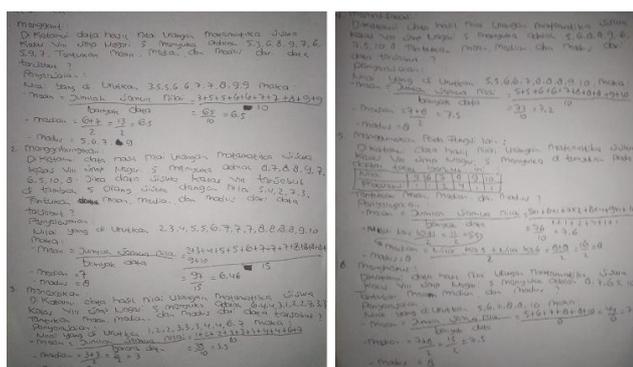
Berdasarkan hasil ulangan akhir semester dari 27 siswa didapatkan nilai rata-rata mereka adalah 64,22. Selanjutnya nilai rata-rata ini digunakan untuk menghitung standar deviasi untuk membagi siswa kedalam tiga kelompok, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Dari hasil perhitungan didapatkan terdapat 6 siswa masuk dalam kelompok berkemampuan tinggi, 18 siswa yang masuk dalam kelompok berkemampuan sedang, dan 3 siswa yang masuk dalam kelompok berkemampuan rendah. Dari hasil tersebut dapat dikatakan siswa lebih dominan berkemampuan sedang. Adapun hasil dari kelompok siswa berkemampuan tinggi yang mengacu pada hasil tes pengajuan masalah berdasarkan ide kreatif *SCAMPER* pada materi ukuran pemusatan data, yaitu adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Tes Pengambilan Keputusan Pengajuan Masalah Siswa Berkemampuan Tinggi

Aspek <i>SCAMPER</i>	Persentase	Kriteria
<i>Subtitute</i>	83,33%	Sangat Baik
<i>Combine</i>	83,33%	Sangat Baik
<i>Adapt</i>	83,33%	Sangat Baik

<i>Modify</i>	83,33%	Sangat Baik
<i>Put to other use</i>	83,33%	Sangat Baik
<i>Eliminate</i>	50%	Cukup Baik
<i>Reverse/rearrange</i>	66,66%	Baik

Dari tabel 3 kelima aspek *SCAMPER* yaitu *subtitute*, *combine*, *adapt*, *modify*, *put to other use* mempunyai kriteria sangat baik. sedangkan untuk kedua aspek lainnya seperti *eliminate* dan *reverse/rearrange* masing-masing mempunyai kriteria cukup baik dan baik. Sehingga dapat dikatakan pengambilan keputusan dalam membuat pengajuan masalah berdasarkan ide kreatif *SCAMPER* pada materi ukuran pemusatan data di kelas VIII SMP Negeri 5 Manyuke untuk kelompok berkemampuan tinggi sudah sangat baik. Hasil ini juga dapat dilihat dari cara siswa mengerjakan tes yang diberikan dan hasil wawancara bersama siswa.



Gambar 1. Hasil Pengerjaan Tes Siswa Berkemampuan Tinggi

Dari Gambar 1 dapat dilihat dalam pengambilan keputusan siswa untuk membuat pengajuan masalah berdasarkan ide kreatif *SCAMPER* sudah benar. Hal ini terlihat dari cara siswa menerapkan ide kreatif *SCAMPER* yaitu untuk *subtitude* pengambilan keputusan dalam membuat pengajuan masalah yang siswa buat mengandung soal berdasarkan informasi kuantitatif baru, dan langkah-langkah yang tidak terputus-putus serta benar, untuk *combine* juga mendapatkan hasil maksimal karena pengambilan keputusan dalam membuat pengajuan masalah yang siswa buat mengandung soal berdasarkan informasi kuantitatif baru dan langkah-langkah yang tidak terputus-putus serta benar, untuk *adapt* siswa mendapatkan hasil maksimal karena pengambilan keputusan dalam membuat pengajuan masalah yang siswa buat mengandung soal berdasarkan informasi kuantitatif baru dan langkah-langkah yang tidak terputus-putus serta benar, untuk *modify* siswa mendapatkan hasil maksimal karena pengambilan keputusan dalam membuat pengajuan masalah yang siswa buat mengandung soal berdasarkan informasi kuantitatif baru dan langkah-langkah yang tidak terputus-putus serta benar, untuk *put to other use* siswa mendapatkan hasil maksimal karena pengambilan keputusan dalam membuat pengajuan masalah yang siswa buat mengandung soal berdasarkan informasi kuantitatif baru dan langkah-langkah yang tidak terputus-putus serta benar, untuk *eliminate* siswa juga bisa mendapatkan hasil maksimal karena pengambilan keputusan dalam membuat pengajuan masalah yang siswa buat mengandung soal berdasarkan informasi kuantitatif baru dan langkah-langkah yang tidak terputus-putus serta benar, dan untuk *reverse/rearrange* siswa tidak memberikan pengajuan masalah dari informasi yang ada, sehingga siswa tersebut tidak mendapatkan hasil dari informasi tersebut.

Dari hasil wawancara siswa peneliti menemukan siswa yang berkemampuan tinggi dapat memberikan gagasan dan langkah-langkah pada pengambilan keputusan dalam membuat pengajuan masalah yang benar dan tidak terputus-putus. Siswa dapat melihat informasi kuantitatif deskripsi mengenai ukuran pemusatan data dari sudut pandang yang berbeda dan menghasilkan pengajuan masalah yang benar dengan *subtitute*, *combine*, *adapt*, *modify*, *put to other use* dan *eliminate*, tetapi untuk *reverse/rearrange* siswa tidak memberikan pengajuan masalah dari informasi yang ada, sehingga siswa tersebut tidak mendapatkan hasil dari

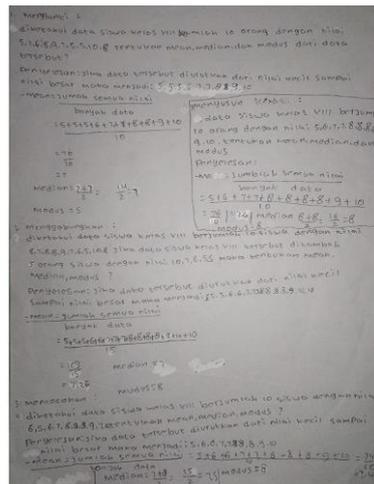
informasi tersebut. Dari hasil wawancara juga diperoleh bahwa rata-rata siswa tersebut memenuhi keenam indikator pengajuan masalah matematika siswa yaitu *subtitude*, *combine*, *adapt*, *modify*, *put to other use* dan *eliminate*.

Selanjutnya hasil dari kelompok siswa berkemampuan sedang yang mengacu pada hasil tes pengajuan masalah berdasarkan ide kreatif SCAMPER pada materi ukuran pemusatan data adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Tes Pengambilan Keputusan Pengajuan Masalah Siswa Berkemampuan Sedang

Aspek SCAMPER	Persentase	Kriteria
<i>Subtitute</i>	66,66%	Baik
<i>Combine</i>	61,11%	Baik
<i>Adapt</i>	55,55%	Cukup Baik
<i>Modify</i>	33,33%	Kurang
<i>Put to other use</i>	22,22%	Kurang
<i>Eliminate</i>	44,44%	Cukup Baik
<i>Reverse/rearrange</i>	66,66%	Baik

Dari tabel 4 dapat dilihat untuk aspek *subtitute*, *combine*, dan *reverse/rearrange* mempunyai kriteria baik. Untuk aspek *adapt* dan *eliminate* sama-sama mempunyai kriteria cukup baik. Sedangkan untuk aspek *modify* dan *put to other use* sama-sama mempunyai kriteria kurang. Jadi dalam hal ini siswa yang mempunyai kemampuan sedang untuk pengambilan keputusan dalam membuat pengajuan masalah berdasarkan ide kreatif SCAMPER pada materi ukuran pemusatan data di kelas VIII SMP Negeri 5 Manyuke dapat dikatakan cukup baik. Hasil ini juga dapat dilihat dari cara siswa mengerjakan tes yang diberikan dan hasil wawancara bersama siswa.



Gambar 2. Hasil Pengerjaan Tes Siswa Berkemampuan Sedang

Dari gambar 2 terlihat untuk *subtitude* pengambilan keputusan dalam membuat pengajuan masalah yang siswa buat mengandung soal berdasarkan informasi kuantitatif baru dan langkah-langkah yang tidak terputus-putus serta benar, untuk *combine* juga mendapatkan hasil maksimal karena pengambilan keputusan dalam membuat pengajuan masalah yang siswa buat mengandung soal berdasarkan informasi kuantitatif baru dan langkah-langkah yang tidak terputus-putus serta benar, untuk *adapt* siswa mendapatkan hasil maksimal karena pengambilan keputusan dalam membuat pengajuan masalah yang siswa buat mengandung soal berdasarkan informasi kuantitatif baru dan langkah-langkah yang tidak terputus-putus serta benar, untuk *modify* siswa tidak memberikan pengajuan masalah dari informasi yang ada, sehingga siswa tersebut tidak mendapatkan hasil dari informasi tersebut, untuk *put to other use* siswa tidak memberikan pengajuan masalah dari informasi yang ada, sehingga siswa tersebut tidak mendapatkan hasil dari informasi tersebut, untuk *eliminate* siswa tidak

memberikan pengajuan masalah dari informasi yang ada, sehingga siswa tersebut tidak mendapatkan hasil dari informasi tersebut, dan untuk *reverse/rearrange* siswa mendapatkan hasil maksimal karena pengambilan keputusan dalam membuat pengajuan masalah yang siswa buat mengandung soal berdasarkan informasi kuantitatif baru dan langkah-langkah yang tidak terputus-putus serta benar.

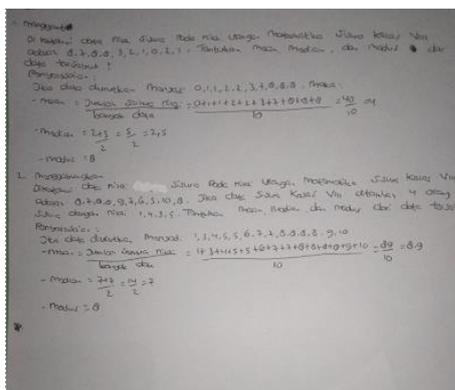
Dari hasil wawancara bersama siswa terkait hasil yang didapatkan siswa peneliti menemukan siswa hanya sebagian dapat memberikan gagasan dan langkah-langkah pada pengambilan keputusan dalam membuat pengajuan masalah yang benar dan tidak terputus-putus. Siswa dapat melihat informasi kuantitatif deskripsi ukuran pemusatan data dari sudut pandang yang berbeda dan menghasilkan pengajuan masalah yang benar dengan *subtitute*, *combine*, *adapt*, dan *reverse/rearrange*, tetapi untuk *modify*, *put to other use* dan *eliminate* siswa tidak memberikan pengajuan masalah dari informasi yang ada, sehingga siswa tersebut tidak mendapatkan hasil dari informasi tersebut. Dari hasil wawancara juga diperoleh bahwa rata-rata siswa tersebut memenuhi keempat indikator pengajuan masalah matematika siswa yaitu *subtitute*, *combine*, *adapt*, dan *reverse/rearrange*.

Terakhir hasil dari kelompok siswa berkemampuan rendah yang mengacu pada hasil tes pengajuan masalah berdasarkan ide kreatif *SCAMPER* pada materi ukuran pemusatan data, dimana hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Tes Pengambilan Keputusan Pengajuan Masalah Siswa Berkemampuan Rendah

Aspek <i>SCAMPER</i>	Persentase	Kriteria
<i>Subtitute</i>	66,66%	Baik
<i>Combine</i>	33,33%	Kurang
<i>Adapt</i>	0%	Sangat Kurang
<i>Modify</i>	0%	Sangat Kurang
<i>Put to other use</i>	0%	Sangat Kurang
<i>Eliminate</i>	0%	Sangat Kurang
<i>Reverse/rearrange</i>	33,33%	Kurang

Dari tabel 5 hanya aspek *subtitute* saja yang mempunyai kriteria baik, sedangkan untuk aspek *combine* dan *reverse/rearrange* mempunyai kategori kurang baik, dan sisanya seperti aspek *adapt*, *modify*, *put to other use*, dan *eliminate* mempunyai kriteria sangat kurang baik. Jadi dari tabel 5 siswa yang mempunyai kemampuan rendah untuk pengambilan keputusan dalam membuat pengajuan masalah berdasarkan ide kreatif *SCAMPER* pada materi ukuran pemusatan data di kelas VIII SMP Negeri 5 Manyuke dapat dikatakan sangat kurang baik. Hasil ini juga dapat dilihat dari cara siswa mengerjakan tes yang diberikan dan hasil wawancara bersama siswa.



Gambar 3. Hasil Pengerjaan Tes Siswa Berkemampuan Rendah

Dari gambar 3 siswa hanya bisa menunjukkan *subtitute* dan *combine* saja dimana pengambilan keputusan dalam membuat pengajuan masalah yang siswa buat mengandung soal berdasarkan informasi kuantitatif baru dan langkah-langkah yang tidak terputus-putus. Untuk aspek-aspek yang

lainnya tidak terlihat. Jadi untuk siswa yang berkemampuan rendah masih sangat kurang dalam pengambilan keputusan dalam membuat pengajuan masalah berdasarkan ide kreatif *SCAMPER* pada materi ukuran pemusatan data.

Dari hasil wawancara peneliti Bersama siswa peneliti menemukan siswa yang memiliki kemampuan rendah sedikit memberikan gagasan dan langkah-langkah pada pengambilan keputusan dalam membuat pengajuan masalah yang benar dan tidak terputus-putus. Siswa dapat melihat informasi kuantitatif deskripsi ukuran pemusatan data dari sudut pandang yang berbeda dan menghasilkan pengajuan masalah yang benar dengan *subtitute*, dan *combine*, tetapi untuk *adapt*, *modify*, *put to other use*, *eliminate* dan *reverse/rearrange* siswa tidak memberikan pengajuan masalah dari informasi yang ada, sehingga siswa tersebut tidak mendapatkan hasil dari informasi tersebut. Dari hasil wawancara juga diperoleh bahwa rata-rata siswa tersebut memenuhi kedua indikator pengajuan masalah matematika siswa yaitu *subtitute*, dan *combine*.

CONCLUSION AND SUGGESTION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dijelaskan, secara umum dapat disimpulkan bahwa pengambilan keputusan siswa dalam membuat pengajuan masalah matematika berdasarkan ide kreatif *SCAMPER* pada materi ukuran pemusatan data dikelas VIII SMP Negeri 5 Menyuke masih terbilang cukup baik. Selain itu untuk kelompok siswa yang berkemampuan tinggi sebanyak 6 siswa dimana pengambilan keputusannya dalam membuat pengajuan masalah sudah sangat baik. Adapun untuk kelompok siswa yang berkemampuan sedang sebanyak 18 siswa dimana pengambilan keputusannya dalam membuat pengajuan masalah sudah cukup baik. Dan terakhir untuk kelompok siswa yang berkemampuan rendah sebanyak 3 siswa masih sangat kurang dalam pengambilan keputusan membuat pengajuan masalah.

REFERENCES

- Afifah, D. S. N. (2020). Profil Pengajuan Masalah Matematika Siswa SMP Berdasarkan Gaya Kognitif. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*. 1(2): 100-111.
- Angga, S. D., Kusumaningsih, W., Albab I. U. (2019). *Desain Pembelajaran Ukuran Pemusatan Data Menggunakan Konteks Game Rating*. Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika. Universitas PGRI Semarang.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cahyati, H., Abdul, M., Eva, M. (2018). Efektivitas Teknik *SCAMPER* dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 2(2): 173-182.
- Creswell, J. (2015). *Perencanaan, Pelaksanaan, Dan Evaluasi Riset Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Belajar.
- Effendi, K. N. S., Farlina, E. (2017). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP kelas VII dalam Penyelesaian Masalah Statistika. *Jurnal Analisa*. 3(2): 130-137.
- Kusmanto & Hadi. (2014). Pengaruh Berpikir Kristis Terhadap Kemampuan Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika (Studi Kasus Di Kelas VII SMP Wahid Hasyim Moga). *Eduma:Mathematics Education Learning and Teaching*. 3(1): 92-106.

- Kusnadi & Dedek. (2017). Pengambilan Keputusan dalam Perilaku Organisasi. *Jurnal Ilmiah Universtias Batanghari Jambi*. 15(2): 52-62.
- Jannah, S. N., Doyan, A., Harjono, A. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan Problem Posing Ditinjau dari Pengetahuan Awal Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*. 1(4): 256-263.
- Pitrianti, E., Usman, N., Hawa, S. (2020). Penggunaan Metode SCAMPER Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*. 7(2): 164-171.
- Rahman, A. (2013). Pengajuan Masalah Matematika Ditinjau dari Gaya Kognitif dan Kategori Informasi. *JIP (Jurnal Ilmu Pendidikan)*. 19(2): 244-251.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*. 17(33): 81-95.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.