

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model RICOSRE

a. Pengertian model pembelajaran

Proses belajar tentunya memerlukan model sebagai acuan dalam proses pembelajaran. Menurut Jediut et al., (2021) model pembelajaran yang diterapkan selama proses pembelajaran berfungsi sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar (KBM). Adapun pendapat lain yang diungkapkan oleh Khoerunnisa & Aqwal, (2020) kegiatan belajar yang terstruktur bisa terlaksana jika kurikulum dibentuk dengan menggunakan konsep model pembelajaran. Menurut Joyce et al. (2009), tenaga pendidik bisa mengacu pada model pembelajaran sebagai dasar konsep yang menggambarkan langkah-langkah yang runtut dalam mengelompokkan keahlian guna mencapai tujuan belajar tertentu.

Berdasarkan pendapat Abdullah, (2017) model pembelajaran yang mengakibatkan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran disusun berdasarkan beberapa prinsip atau teori belajar. Berdasarkan pendapat Afandi et al., (2013), model pembelajaran dikelompokkan menjadi model pembelajaran

langsung, berbasis masalah, pendidikan matematika *realistic* Indonesia (PMRI), kontekstual, *Index Card Match* (Mencari Pasangan), dan kooperatif. Guru telah menerapkan semua model pembelajaran tersebut sudah selama proses pembelajaran selaras dengan kebutuhan guru.

Kesimpulan dari pendapat di atas adalah model pembelajaran merupakan sebuah penunjang atau acuan yang berisi tentang rencana pembelajaran yang dipergunakan selama kegiatan belajar mengajar (KBM). Model pembelajaran terdiri dari banyak jenis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru selama pelaksanaan pembelajaran.

b. Pengertian model pembelajaran RICOSRE

Model pembelajaran mempunyai banyak kategori dan dapat dipergunakan sesuai dengan kebutuhan guru. Sesuai yang diungkapkan oleh Afandi et al., (2013) bagian dari kelompok model pembelajaran yang bisa dipergunakan yakni model pembelajaran dengan basis permasalahan. Model pembelajaran RICOSRE dapat digunakan selama proses pembelajaran jika memerlukan model dengan basis permasalahan. Susriyati Mahanal dan Siti Zubaidah merupakan peneliti yang mengembangkan model RICOSRE sebagai solusi siswa dalam kesulitan belajar sains (Mahanal & Zubaidah 2017). Menurut Siahaan et al., (2023) *Reading, Identifying The Problem, Constructing The Solution, Solving The Problem,*

Reviewing The Problem, Extending The Problem Solution merupakan kepanjangan dari RICOSRE. Menurut Mahanal & Zubaidah, (2017) model pembelajaran RICOSRE yaitu model pembelajaran basis masalah yang dikembangkan untuk mata pelajaran sains. Sedangkan menurut Siahaan et al., (2023) fokus dari model pembelajaran RICOSRE adalah sebuah permasalahan. Berdasarkan pendapat Mahanal et al., (2019) kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dikembangkan melalui hasil perancangan model pembelajaran RICOSRE. Hal ini sehubungan dengan pendapat Manisa et al., (2020) jika kemampuan berpikir siswa dapat ditingkatkan dengan memperkuat keterampilan pemecahan masalah melalui model pembelajaran RICOSRE sebagai model pembelajaran berbasis masalah.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dapat ditingkatkan dengan model pembelajaran RICOSRE. Karakteristik model pembelajaran RICOSRE yang berbasis permasalahan dapat membantu siswa menyelesaikan permasalahan selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Kelebihan model RICOSRE

Model pembelajaran tentunya memiliki kelebihannya masing-masing. Begitupun dengan model pembelajaran RICOSRE yang mempunyai kelebihan tersendiri. Menurut Mahanal &

Zubaidah, (2017) bahwa kelebihan model pembelajaran RICOSRE yakni membantu siswa merangsang keterampilan berpikir kreatif melalui proses keterampilan pemecahan masalah. Sehubungan dengan pendapat Haka et al. (2022) bahwa model pembelajaran RICOSRE dapat memicu proses berpikir siswa melalui kemampuan siswa dalam proses penyelesaian masalah. Adapun pendapat lain yang diungkapkan oleh Nurhalizah et al. (2020) bahwa model pembelajaran RICOSRE ditingkatkan untuk meningkatkan kapasitas siswa dalam berpikir kreatif. Selain itu, berdasarkan langkah-langkah pembelajarannya model pembelajaran RICOSRE memiliki perbedaan sebagai kelebihannya. Perbedaan tersebut terletak pada akhir prosesnya yang berupa memperluas proses pemecahan masalah. Hal ini juga disampaikan oleh Nurhalizah et al., (2020) model pembelajaran RICOSRE memiliki perbedaan dari model pembelajaran dengan basis masalah lainnya yaitu pada proses *extending the problem-solving process*.

Dari uraian kelebihan model pembelajaran RICOSRE diambil kesimpulan jika model pembelajaran RICOSRE memiliki kelebihan menjadi model pembelajaran yang dapat memicu keaktifan keterampilan berpikir siswa melalui proses pemecahan masalah. Berbeda dengan hal tersebut, terdapat juga perbedaan langkah-langkah pembelajaran RICOSRE dan model pembelajaran

berbasis masalah lainnya yaitu memperluas proses pemecahan masalah.

d. Kelemahan model pembelajaran RICOSRE

Model pembelajaran pastinya mempunyai kekurangan masing-masing. Disamping kelebihan yang dimiliki, model pembelajaran RICOSRE juga memiliki kekurangan. Model pembelajaran dengan basis permasalahan salah satunya adalah model pembelajaran RICOSRE. Hal ini searah dengan pendapat Mahanal & Zubaidah, (2017) model pembelajaran RICOSRE ialah model pembelajaran dengan basis permasalahan yang dikembangkan untuk mata pelajaran sains. Secara umum, model pembelajaran RICOSRE memiliki kelemahan seperti model pembelajaran berbasis masalah lainnya.

Kelemahan model pembelajaran dengan basis permasalahan menurut Sujana & Sopandi, (2020) yang menyatakan bahwa berdasarkan penerapannya pembelajaran berbasis permasalahan memiliki kelemahan sebagai berikut:

- 1) Siswa dengan usia yang lebih muda mungkin tidak siap untuk memecahkan masalah secara kompleks. Hal ini diakibatkan oleh model pembelajaran berbasis masalah belum menangani secara signifikan pada faktor yang berhubungan dengan karakter siswa seperti tingkat kepercayaan, kepercayaan epistemologis, kontrol kognitif, kedewasaan, dan kemampuan membaca.

- 2) Memerlukan waktu untuk membiasakan guru dan siswa mengubah sistem pembelajaran yang sebelumnya memiliki titik pusat pada guru menjadi siswa sebagai titik pusatnya.
- 3) Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran dengan basis masalah memerlukan waktu lebih banyak dibandingkan dengan metode belajar ceramah.
- 4) Kurangnya ketersediaan sumber belajar, terutama bagi sekolah yang berada didaerah terpencil.

Pendapat lain juga disampaikan oleh Sanjaya (dalam Tyas, 2017) bahwa model pembelajaran berbasis permasalahan memiliki kelemahan sebagai berikut:

- 1) Siswa merasa enggan untuk mencoba memecahkan permasalahan apabila diawal siswa sudah tidak percaya diri dan merasa jika masalah sulit dipecahkan.
- 2) Selama proses pembelajaran memerlukan buku sebagai penunjang pembelajaran.
- 3) Diperlukan durasi yang relatif lama pada pelaksanaan model pembelajaran dengan basis masalah.
- 4) Tidak semua mata pelajaran matematika diaplikasikan dalam model pembelajaran dengan basis masalah.

e. Langkah-langkah pembelajaran model RICOSRE

Sintaks model pembelajaran RICOSRE oleh Mahanal & Zubaidah, (2017) disajikan pada tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Langkah-langkah Model Pembelajaran RICOSRE

Prototype Sintaks Model Pembelajaran RICOSRE	Kegiatan Pembelajaran
<i>Read</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca
<i>Identifying the Problem</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi masalah • Menetapkan masalah
<i>Construction the Solution</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang investigasi atau memilih strategi
<i>Solving the Problem</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan penyidikan atau pengumpulan data
<i>Reviewing the Problem Solving, and Extending the Problem Solution</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengecek ketepatan solusi, dan • Menyelesaikan masalah lain yang mirip pada situasi lain

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

a. Pengertian kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *HOTS*

(Higher Order Thinking Skill)

Kemampuan berpikir merupakan kemampuan naluri manusia untuk menemukan sebuah keterbaruan. Bagian dari kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* salah satunya bernalar kreatif. Menurut Saraswati & Agustika, (2020) *HOTS* dapat diartikan sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dan tidak hanya menerka pengalaman, namun juga diharapkan mampu untuk dapat meningkatkan sebuah konsep atau ide. Selain itu, menurut pendapat Gunawan & Genius, (2003) Kemampuan berpikir tingkat tinggi ialah memandang siswa guna memunculkan ide baru melalui perubahan fakta lama dengan

konsep tertentu. Kemampuan berpikir tingkat tinggi dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Seperti yang diungkapkan oleh Pratiwi & Puspito Hapsari, (2020) bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi sebagai proses memecahkan masalah dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. sebab memecahkan masalah pada soal merupakan arah keterampilan berpikir tingkat tinggi yang tidak bisa dilepaskan dari kombinasi keterampilan berpikir. Menurut Saraswati & Agustika (2020) kemampuan memecahkan masalah, bernalar kritis, dan bernalar kreatif merupakan bagian dari kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Kesimpulan yang diambil dari uraian di atas ialah kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* diartikan sebagai kemampuan naluriah untuk menemukan sebuah ide baru atau menemukan keterbaruan pada konsep yang sudah ada sebagai proses pemecahan pada sebuah masalah atau persoalan. Kemampuan memecahkan masalah, bernalar kritis, dan bernalar kreatif merupakan bagian dari berpikir tingkat tinggi.

b. Pengertian kemampuan berpikir kreatif

Kemampuan bernalar kreatif adalah bagian dari kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *HOTS (Higher Order Thinking Skill)*. Menurut Wahyuni & Kurniawan (2018) kemampuan berpikir kreatif diartikan sebagai kemampuan yang menyuguhkan

konsep baru melalui cara berpikir dan merealisasikan bentuk konsep yang ditemukan, serta memberikan kesempatan sesuai indikator dari kemampuan bernalar kreatif. Selain itu, menurut Eragamreddy (2013), berpikir kreatif merupakan proses mengungkapkan ide, konsep, atau pemikiran yang menuju pada pengetahuan baru, pendekatan baru, perspektif segar, utuh menggunakan cara-cara baru guna memahami suatu hal. Menurut Hadar & Tirosh, (2019) proses berpikir kreatif didasari oleh sebuah kemampuan untuk memberikan ide atau proses jalan keluar baru ketika proses pemecahan masalah.

Kesimpulan yang diambil dari uraian di atas ialah kemampuan berpikir kreatif merupakan sebuah kemampuan dimana siswa dapat menemukan solusi dalam proses memecahkan masalah yang disajikan dalam sebuah konsep baru. Kemampuan berpikir kreatif merupakan bagian dari kemampuan berpikir dengan tingkat tinggi dan harus dikuasai oleh siswa yang bisa diperoleh melalui proses pemecahan masalah dalam bentuk baru.

c. Indikator kemampuan berpikir kreatif

Indikator dan perilaku kemampuan berpikir kreatif menurut D.J.Treffinger, G.C. Young, E.C Selby, (2002) disajikan dalam tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Indikator dan perilaku berpikir kreatif

Indikator	Perilaku
<i>Fluency</i> (kelancaran)	<ul style="list-style-type: none"> mampu menghasilkan ide, cara, saran, pertanyaan, dan alternatif jawaban lancar dalam waktu tertentu
<i>Flexibility</i> (fleksibilitas)	<ul style="list-style-type: none"> mampu menghasilkan berbagai ide, jawaban, atau pertanyaan, dimana ide atau jawaban diperoleh dari sudut pandang yang berbeda dengan cara berubah-ubah cara berpikir dan pendekatan yang digunakan
<i>Originality</i> (orisinalitas)	<ul style="list-style-type: none"> mampu menghasilkan frasa, cara, atau gagasan untuk memecahkan suatu masalah atau membuat kombinasi bagian-bagian atau unsur-unsur yang tidak biasa dan uniknya yang tidak terpikirkan oleh orang lain
<i>Elaboration</i> (elaborasi)	<ul style="list-style-type: none"> mampu memperkaya, mengembangkan, menambah, menggambarkan atau menentukan rincian objek, ide, produk, atau situasi untuk menjadikannya lebih menarik
<i>Metaphorical thinking</i> (berpikir metaforis)	<ul style="list-style-type: none"> mampu menggunakan perbandingan atau analogi untuk membuat koneksi baru

Pendapat lain dikemukakan oleh Silver (1997) mengenai aspek berpikir kreatif sebagai berikut:

- 1) Kelancaran, yaitu siswa memecah permasalahan menggunakan berbagai cara, banyak ide yang dihasilkan, dan mempunyai beragam alternatif jawaban untuk memecahkan masalah.
- 2) Fleksibilitas, yaitu keahlian siswa untuk memecah permasalahan dengan memanfaatkan berbagai pendekatan dan metode.
- 3) Orisinalitas, ialah kemampuan siswa untuk menemukan ide dan kreasi dalam menyelesaikan permasalahan.

- 4) Elaborasi, Siswa dapat menguraikan penyelesaian secara rinci dan benar terhadap permasalahan yang diberikan.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Ahmad et al., (2018) bahwa berpikir kreatif memiliki indikator yaitu menolak teknik standar atau yang biasa digunakan, mengoptimalkan pengetahuan, memiliki motivasi tinggi, kegunaan yang luas, optimis, suka tantangan/ ide baru, berpikir bebas, tidak kaku, mengembangkan konsep, memodifikasi konsep, suka mencoba hal baru, mempunyai ide orisinal, dan mempunyai ide baru.

Aspek kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *fluency* (kelancaran) dan *elaboration* (elaborasi). Aspek dan Indikator kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. 3 Aspek dan Indikator Kemampaun Berpikir Kreatif Dalam Penelitian

Aspek Keterampilan Berpikir Kreatif	Indikator
<i>Fluency</i> (Kelancaran)	a. Memberikan ide jawaban yang tepat b. Memberikan ide jawaban lebih dari satu pada permasalahan. c. Memberikan solusi penyelesaian masalah yang berbeda dalam memecahkan permasalahan.
<i>Elaboration</i> (elaborasi)	a. Melakukan prosedur terperinci dalam memecahkan permasalahan. b. Melakukan detail secara terperinci dalam melakukan proses penyelesaian masalah yang akan ditempuh.

3. Matematika

a. Pengertian pembelajaran matematika

Menurut Nila, (2008) pembelajaran merupakan proses komunikasi siswa dan guru maupun sebaliknya. Sedangkan proses matematis menurut Voigt, (1994) merupakan transformasi situasi empiris menjadi pernyataan matematis (simbol, makna, serta angka) dan sebaliknya. Pembelajaran biasa terjadi di dalam ruang kelas termasuk pada pembelajaran matematika. Menurut Bauersfeld, (1980) pembelajaran matematika adalah sebuah proses interaktif oleh siapapun yang aktif baik siswa maupun guru yang berkaitan erat dengan dunia manusia seperti simbol dan makna, akal sehat, dan dalam kehidupan sehari-hari manusia. Menurut Nila, (2008) Pembelajaran matematika sangat penting, sebab melalui pembelajaran matematika kita dapat menanamkan konsep berpikir matematis kepada siswa. menurut Schoenfeld, (1992) berpikir matematis memiliki arti memperluas pandangan matematis, menilai proses matematis dan teoritis, memiliki ketertarikan dalam proses penerapannya, memperluas kompetensi, dan menerapkannya dalam kemampuannya secara matematis.

Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan sebuah langkah-langkah interaksi antara seorang guru dan siswa dalam belajar tentang hal-hal yang selaras dengan matematika merupakan pengertian pembelajaran matematika. Simbol dan makna, angka,

serta proses empiris yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari manusia memiliki keterkaitan dengan matematika.

**b. Capaian pembelajaran dan tujuan capaian pembelajaran
Dalam Penelitian Materi Pengukuran Unit 12 Luas Sub Unit
Luas Persegi Panjang dan Persegi Semester 2 kelas 4**

Penyajian capaian pembelajaran dan tujuan capaian pembelajaran dalam penelitian pada materi Pengukuran Unit 12 Luas Sub Unit Luas Persegi Panjang dan Persegi Semester 2 kelas 4 terdapat dalam tabel 2.4.

Tabel 2. 4 Capaian pembelajaran dan Tujuan Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran	Tujuan Capaian Pembelajaran
1. Pada akhir pembelajaran, siswa dapat membuat bangun datar persegi dan persegi panjang beserta ukuran dimensinya.	Siswa dapat: 1.1 Membuat bangun datar persegi dan persegi panjang beserta dimensinya dengan tepat.
2. Pada akhir pembelajaran, siswa dapat membuat bentuk bangun kombinasi persegi dan persegi panjang.	2.1 Membuat bentuk bangun kombinasi persegi dan persegi panjang dengan benar.
3. Pada akhir pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan proses berpikir kreatifnya mengenai keliling dan luas bangun datar persegi dan persegi panjang.	3.1 Menyelesaikan masalah dengan menggunakan proses berpikir kreatif mengenai keliling dan luas bangun datar persegi dan persegi panjang dengan benar.

4. Penelitian Yang Relevan

Penelitian model pembelajaran RICOSRE tentunya dilaksanakan oleh peneliti terdahulu. Seperti penelitian yang

dilaksanakan oleh Putri et al., (2020) memberikan hasil jika potensi pada model pembelajaran RICOSRE terhadap kecakapan penalaran ilmiah siswa dalam kemampuan kognitif yang berbeda memiliki potensi. Penelitian lain dilakukan oleh Rizkiyah, (2021) memberikan hasil jika model pembelajaran RICOSRE dapat memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa. Terdapat juga penelitian yang dilaksanakan oleh Mahanal et al., (2020) yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran RICOSRE bisa diterapkan untuk memberdayakan literasi sains pada mahasiswa. Menurut Aji Fahruli et al., (2023) model pembelajaran RICOSRE terbukti lebih efektif dalam Upaya peningkatan kemampuan literasi sains siswa dibandingkan dengan model pembelajaran PBL dan konvensional. Penelitian lain dilaksanakan oleh Setiawan et al., (2020) yang menyarankan jika model pembelajaran RICOSRE bisa dipergunakan dalam Upaya peningkatan keterampilan proses sains pada siswa.

Mengacu pada penelitian terdahulu, tentu saja terdapat perbedaan dan persamaan penggunaan model RICOSRE dengan penelitian ini. Perbedaan dan persamaan penelitian tersebut disajikan pada tabel 2.4 berikut:

Tabel 2. 5 Perbedaan dan Persamaan Hasil Penelitian

Penelitian terdahulu	Perbedaan dan persamaan
Putri et al., (2020) dengan hasil terdapat potensi pada model pembelajaran RICOSRE terhadap kemampuan penalaran ilmiah	– Perbedaan Penelitian dilakukan terhadap kemampuan penalaran ilmiah sedangkan penelitian ini

Penelitian terdahulu	Perbedaan dan persamaan
siswa pada kemampuan akademik yang berbeda.	<p>terhadap kemampuan berpikir kreatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Persamaan Terdapat persamaan pada model pembelajaran yang digunakan
Rizkiyah, (2021) dengan hasil model RICOSRE dapat meningkatkan hasil belajar siswa.	<ul style="list-style-type: none"> - Perbedaan Penelitian ini tentunya berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian sebelumnya menggunakan model RICOSRE guna meningkatkan hasil belajar siswa. sementara penelitian ini menguji keefektifannya terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. - Persamaan Model pembelajaran yang digunakan sama
Mahanal et al., (2020) yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran RICOSRE dapat diterapkan untuk memberdayakan literasi sains pada mahasiswa.	<ul style="list-style-type: none"> - Perbedaan Penelitian terdahulu menguji model RICOSRE pada pemberdayaan literasi sains bagi mahasiswa. Pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifaannya pada kemampuan berpikir kreatif bagi siswa sekolah dasar. - Persamaan Memiliki kesamaan yaitu menggunakan model pembelajaran RICOSRE
Aji Fahruli et al., (2023) mengungkapkan bahwa, pada hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran RICOSRE terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi sains siswa dibandingkan dengan model pembelajaran PBL dan konvensional.	<ul style="list-style-type: none"> - Perbedaan Penelitian terdahulu dilakukan untuk menguji keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan literasi sains. Penelitian ini dilakukan guna mengetahui keefektifaannya pada kemampuan berpikir kreatif bagi siswa. - Persamaan Penelitian ini memanfaatkan model RICOSRE yang sama dengan penelitian sebelumnya.

Penelitian terdahulu	Perbedaan dan persamaan
Setiawan et al., (2020) yang menyarankan bahwa model pembelajaran RICOSRE dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan proses sains pada siswa.	<ul style="list-style-type: none"> – Perbedaan Penelitian terdahulu dilakukan untuk mengetahui apakah model RICOSRE dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan proses sains. Dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifaannya pada kemampuan berpikir kreatif bagi siswa. – Persamaan Terdapat persamaan pada model pembelajaran yang digunakan, yaitu model pembelajaran RICOSRE

B. Kerangka Berpikir

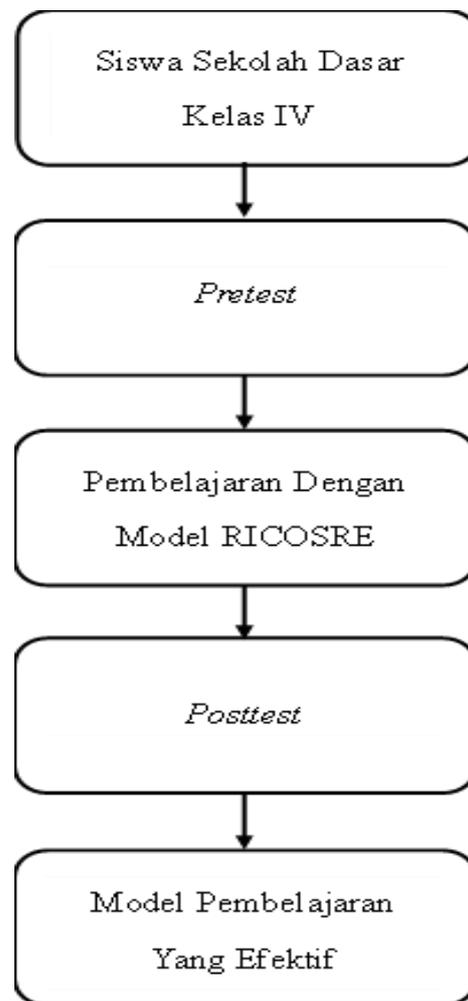
kemampuan berpikir kreatif ialah sebuah kemampuan dimana siswa dapat memperoleh solusi dalam proses memecahkan masalah yang disajikan dalam bentuk konsep atau ide baru. Kemampuan berpikir kreatif bisa ditingkatkan melalui pemecahan masalah. Melalui model pembelajaran yang dengan basis pemecahan masalah diberikan sebuah proses dalam memecahkan masalah.

Model pembelajaran dengan basis pemecahan masalah terdiri dari banyak jenis termasuk model pembelajaran RICOSRE. Model pembelajaran RICOSRE merupakan pengembangan model pembelajaran dengan basis pemecahan masalah guna memberdayakan bernalar kreatif (Mahanal & Zubaidah, 2017). Pendapat tersebut diperkuat dengan adanya penelitian dari Nurhalizah et al., (2020) yang memberikan hasil bahwa model pembelajaran

RICOSRE terbukti lebih efektif untuk meningkatkan pemikiran kreatif siswa.

Penelitian terdahulu membuktikan bahwa model RICOSRE efektif dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi termasuk bernalar kreatif. Berdasarkan bukti tersebut, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian tentang keefektifan model pembelajaran RICOSRE terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika tingkat SD. Penelitian ini diharapkan memberikan hasil jika model pembelajaran RICOSRE efektif digunakan dalam meningkatkan bernalar kreatif siswa pada pembelajaran matematika tingkat SD.

Dari uraian tersebut, maka diperoleh skema kerangka berpikir penelitian ini dalam bentuk gambar sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Skema Penggunaan Model Pembelajaran RICOSRE

C. Hipotesis Penelitian

Menurut Lolang, (2014) hipotesis merupakan sebuah pernyataan jika asumsi terhadap sesuatu yakni benar. Berlandaskan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dijabarkan maka hipotesis pada penelitian ini yaitu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran RICOSRE efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika SD.