

Pengaruh *Habit of Mind* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis melalui Metode Pembelajaran Improve

Tina Sri Sumartini

Program Studi Pendidikan Matematika, Institut Pendidikan Indonesia
Jalan Terusan Pahlawan No. 32 Sukagalih, Tarogong Kidul, Garut, Jawa Barat, Indonesia
tina.srisumartini@gmail.com

Artikel diterima: 28-07-2021, direvisi: 20-01-2022, diterbitkan: 31-01-2022

Abstrak

Habit of mind berperan dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Diperlukan suatu penggunaan metode pembelajaran untuk mengembangkan *habits of mind* dan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik yang salah satunya yaitu metode pembelajaran improve. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis pengaruh *habit of mind* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis melalui metode pembelajaran improve. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuasi eksperimen. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling* dengan mengambil 67 mahasiswa di Program Studi Pendidikan Matematika Institut Pendidikan Indonesia. Pengumpulan data dilakukan dengan angket dan tes tertulis. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan uji korelasi Spearman. Adapun hasil penelitian yaitu terdapat pengaruh *habit of mind* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis melalui metode pembelajaran Improve.

Kata Kunci: *Habits of Mind*, Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis, Metode Pembelajaran Improve.

The Influence of Habit of Mind on Mathematical Creative Thinking Ability through Improve Learning Method

Abstract

The habit of mind plays a role in developing students' creative thinking skills. It is necessary to use a learning method to develop habits of mind and students' mathematical creative thinking skills, one of which is the improved learning method. The purpose of this study is to analyze the effect of the habit of mind on mathematical creative thinking skills through improved learning methods. The research method used is quasi-experimental. The sampling technique was carried out using the purposive sampling technique by taking 67 students in the Mathematics Education Study Program at the Indonesian Institute of Education. Data was collected using a questionnaire and a written test. Data analysis was carried out quantitatively using the Spearman correlation test. The results of the study are that there is an influence of habit of mind on mathematical creative thinking skills through the Improve learning method.

Keywords: *Habits of Mind*, Mathematical Creative Thinking Ability, Improve Learning Method.

I. PENDAHULUAN

Habits of mind matematis merupakan sebuah pengembangan kemampuan berpikir melalui pembiasaan atau pembudayaan berpikir matematis (Miliyawati, 2014; Nurdiansyah, Sundayana, & Sritresna, 2021). *Habits of mind* artinya kebiasaan berpikir. Kebiasaan merupakan proses dalam berperilaku dan bertindak yang dilakukan berulang-ulang hingga menetap dan otomatis dilakukan (Aisyah & Sofyan, 2014; Handayani, 2015; Faqih, Nurdiawan, & Setiawan, 2021).

Habits of mind dikembangkan oleh Costa dan Kallick pada tahun 1885 yang mendefinisikan *habit of mind* sebagai karakteristik dari apa yang dilakukan oleh orang cerdas ketika mereka dihadapkan pada permasalahan yang tidak mudah untuk dipecahkan. *Habits of mind* merupakan kecenderungan perilaku cerdas seseorang untuk menyelesaikan permasalahan yang tidak diketahui segera solusinya (Dwirahayu, Kustiawati, & Bidari, 2018; Altan, Lane, & Dottin, 2019).

Habits of mind merupakan suatu perilaku positif yang ditunjukkan oleh seseorang dan dilakukan secara otomatis dan berulang (Handayani, dkk., 2018). Pada diri peserta didik, *Habits of mind* diartikan sebagai kemampuan siswa untuk mengontrol perilaku positifnya (Nurmaulita, 2014; Simoncini & Lasen, 2018). Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *habits of mind* merupakan perilaku positif yang dilakukan secara berulang sehingga dapat

menumbuhkan kecerdasannya untuk dapat menyelesaikan permasalahan.

Habits of Mind memiliki peran dalam pembelajaran matematika (Miliyawati, 2014; Pei, Weintrop, & Wilensky, 2018) yaitu:

- a. Mengeksplorasi ide-ide matematis yang mencakup identifikasi data, fakta, informasi, atau strategi pemecahan masalah yang sesuai. Eksplorasi ide matematis dapat menggunakan teknik *brainstorming* sebagai strategi pengembangan ide secara kelompok sehingga setiap anggota kelompok dapat mengungkapkan pendapatnya dengan bebas. Kegiatan ini bertujuan untuk menstimulasi ide baru berdasarkan ide yang telah dimiliki sebelumnya. Selama proses ini, semua ide diterima, direkam, dan tidak dikritisi dengan selanjutnya ide-ide tersebut ditinjau kesesuaiannya. Prinsip yang dapat digunakan untuk mengeksplorasi ide-ide matematis yaitu menunda evaluasi, memedulikan kuantitas, memberikan kebebasan berpikir.
- b. Merefleksikan kesesuaian atau kebenaran jawaban. Tahap ini dilakukan ketika proses pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran matematika. Peserta didik terkadang tidak menyadari apa yang mereka pikirkan dan dilakukan. Mereka tidak dapat mentransformasi ide-ide yang dimiliki dalam bentuk kalimat yang jelas dan bisa dipahami orang lain. Untuk mengatasi hal tersebut, pembelajaran

- matematika perlu disertai refleksi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang akan menumbuhkan pengetahuan baru dengan memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik sebelumnya.
- c. Memformulasi pertanyaan merupakan aktifitas pembelajaran yang akan menstimulus kemampuan berpikir peserta didik. Pembelajaran perlu didesain untuk memberi peluang kepada peserta didik untuk banyak bertanya dalam upaya melengkapi ketidaklengkapan berpikir mereka. Mengembangkan kebiasaan bertanya dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif.
- d. Generalisasi memiliki makna bahwa pembelajaran matematika harus menjadikan pengetahuan atau konsep dan strategi pemecahan masalah memiliki sifat umum. Pada saat diberikan permasalahan matematis, peserta didik perlu dimotivasi untuk menggunakan strategi yang tidak formal untuk menyelesaikan masalah tersebut sesuai dengan kemampuan berpikirnya. Selanjutnya peserta didik melakukan proses metakognitif untuk memeriksa kembali strategi penyelesaian masalah yang digunakan dalam skala lebih luas. Proses metakognitif dilakukan untuk mengidentifikasi proses yang dilakukan peserta didik agar mengarah pada penemuan suatu konsep matematis.
- Proses generalisasi dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik untuk menstimulus cara berpikirnya.
- e. Mengkonstruksi contoh berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Pemberian contoh menjadi salah satu cara untuk membuat peserta didik memahami konsep matematika. Peserta didik perlu diberikan kesempatan untuk mengkonstruksi berbagai jenis contoh, baik berupa contoh maupun non-contoh. Mengembangkan kebiasaan mengkonstruksi contoh dan non contoh akan berimplikasi pada terbentuknya kemampuan berpikir kreatif.
- Habit of mind* matematis penting dikembangkan untuk memberikan bekal belajar sepanjang hayat (Moma & Dahiana, 2018; Kreijns, dkk., 2019). Kebiasaan positif merupakan kebiasaan berpikir cerdas yang digunakan dalam pemecahan masalah matematis (Albay, 2019; Lestari & Afriansyah, 2021). Pembiasaan ini perlu dilakukan secara terus menerus karena akan menunjang terbentuknya konsep belajar bermakna. *Habit of mind* memfokuskan perhatian terhadap proses yang melibatkan strategi berpikir siswa sehingga terjadi belajar yang efektif (Lippard, dkk., 2019).
- Habits of Mind* memiliki 16 karakteristik (Costa & Kallick, 2012; Al-Ghoweri & Al-Zboun, 2021), yaitu:

Tabel 1.
Karakteristik *Habits of Mind*

No	Habits of Mind	Karakteristik
1	Berteguh hati	Tekun mengerjakan tugas sampai selesai. Tidak mudah menyerah Menggunakan waktu untuk tidak tergesa-gesa bertindak
2	Mengendalikan impulsivitas	Menggunakan waktu untuk tidak tergesa-gesa bertindak
3	Mendengarkan pendapat orang lain dengan empati	Mau menerima pandangan orang lain Mempertimbangkan
4	Berpikir fleksibel	Mempertimbangkan pilihan dan dapat mengubah pandangan
5	Metakognisi	Berpikir tentang berpikir, menjadi lebih peduli terhadap pikiran, perasaan, tindakan dan memperhitungkan pengaruhnya.
6	Bekerja dengan teliti dan tepat	Menetapkan standar yang tinggi dan selalu mencari cara untuk meningkat
7	Bertanya serta mengajukan masalah secara efektif	Menemukan pemecahan masalah. Mencari data dan jawaban
8	Menerapkan pengetahuan masa lalu di situasi baru	Mengakses pengetahuan terdahulu dan mentransfer pengetahuan ini pada konteks baru
9	Berpikir dan berkomunikasi dengan jelas dan tepat	Berusaha berkomunikasi lisan dan tulisan secara akurat.
10	Memanfaatkan indra	Memberikan perhatian terhadap sekeliling melalui rasa, sentuhan bau, pendengaran, dan penglihatan
11	Mencipta, berkhayal, dan berinovasi	Memiliki ide-ide dan gagasan baru
12	Bersemangat dalam merespon	Mempunyai rasa ingin tahu terhadap misteri di alam
13	Berani bertanggung jawab dan mengambil resiko	Mengambil resiko secara bertanggungjawab
14	Humoris	Menikmati ketidaklayakan dan yang tidak diharapkan, menyenangkan
15	Berpikir saling bergantung	Dapat bekerja dan belajar dengan orang lain dalam tim
16	Belajar berkelanjutan	Tetap berusaha terus belajar dan menerima bila ada yang tidak diketahuinya

Kesuksesan seorang individu baru dan inovatif salah satunya dipengaruhi oleh kebiasaan positif yang dilakukannya (Andriani, Kesumawati, & Kristiawan, 2018). Kebiasaan tersebut akan berpotensi membentuk kemampuan yang

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang perlu dimiliki oleh calon guru matematika. Institusi pendidikan jarang membekali peserta didik dengan kemampuan-kemampuan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan salah satunya yaitu kemampuan berpikir kreatif (Mahmudi & Sumarmo, 2015; Handoko & Winarno, 2019).

Kemampuan berpikir kreatif merupakan bentuk lain dari kecerdasan peserta didik (Sumartini, 2019). Kecerdasan ini menjadi pemicu terbentuknya pola pikir yang divergen. Oleh karena itu, upaya pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik perlu dilakukan secara kontinu sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik di bidangnya. Adapun indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu: kelancaran (*fluency*) artinya kemampuan memberikan banyak ide dalam menyelesaikan masalah, orisinalitas (*originality*) artinya kemampuan memberikan tanggapan yang tidak biasa atau unik, elaborasi (*elaboration*) artinya kemampuan untuk mengembangkan gagasan, dan fleksibilitas (*flexibility*) yaitu keterampilan berpikir luwes (Torrance dalam Kim, 2006; Tarlina & Afriansyah, 2016; Masitoh & Fitriyani, 2018).

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong rendah (Karwowski, dkk., 2020). Hal ini didukung oleh beberapa peneliti yang mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis dalam aspek berpikir lancar,

luwes, orisinal, dan elaborasi peserta didik masih tergolong cukup (Ismara & Suratman, 2016; Puspitasari, In'am, & Syaifuddin, 2018). Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengembangkan *habits of mind* dan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik yaitu metode pembelajaran improve. Langkah-langkah metode pembelajaran improve menurut (Mujib, 2016) yaitu:

- a. *Introducing The New Concepts* yaitu memperkenalkan konsep baru kepada peserta didik
- b. *Metacognitive Questioning* yaitu memberikan pertanyaan metakognitif untuk menghubungkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik sebelumnya dengan pengetahuan baru yang akan diperoleh selama proses pembelajaran.
- c. *Practicing* yaitu memberikan latihan dengan pertanyaan yang akan membangun pengetahuan peserta didik.
- d. *Obtaining Reviewing and Reducing Difficulties* yaitu melakukan evaluasi terhadap kesalahpahaman yang dilakukan oleh peserta didik pada tahap latihan dan meringankan kesulitan yang dialami oleh peserta didik.
- e. *Mastery* yaitu memberikan tes kepada peserta didik setelah pembelajaran.
- f. *Verification* yaitu melakukan identifikasi untuk memisahkan peserta didik yang

sudah mencapai kelulusan dengan peserta didik yang belum mencapai kelulusan dalam pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh *habits of mind* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis melalui pembelajaran improve.

II. METODE

Metode penelitian ini dilakukan secara kuantitatif untuk mengetahui pengaruh *habits of mind* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis melalui pembelajaran improve. Desain penelitian yang digunakan yaitu desain kuasi eksperimen (*The One Group Post-Test Only Design*) sebagai berikut:

Eksperimen : X O
(Cohen, Manion, Lecturer, Morrison, & Lecturer, 2007)

Populasi penelitian ini yaitu mahasiswa jurusan pendidikan matematika di Institut Pendidikan Indonesia Garut. Teknik sampling yang digunakan yaitu *purposive sampling* dengan mengambil sampel sebanyak 67 mahasiswa dari tingkat tiga jurusan pendidikan matematika di Institut Pendidikan Indonesia Garut. Perlakuan terhadap sampel dilakukan dengan memberikan pembelajaran Improve.

Instrumen yang digunakan yaitu angket mengenai *habits of mind* dan tes tertulis kemampuan berpikir kreatif matematis. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji statistik yaitu uji korelasi.

Hipotesis penelitian ini yaitu: terdapat pengaruh *habits of mind* terhadap

kemampuan berpikir kreatif matematis melalui pembelajaran improve.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan metode improve, dilakukan pengumpulan data untuk mengetahui *habit of mind* dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

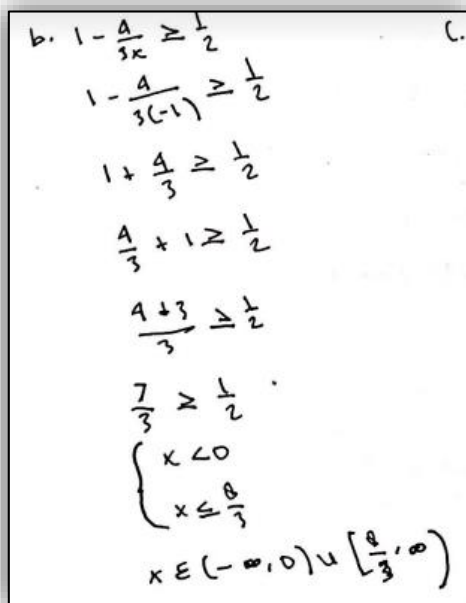
Berdasarkan hasil pengumpulan data, dari 16 indikator *Habits of Mind* terdapat beberapa indikator yang perlu ditingkatkan yaitu: berpikir fleksibel, metakognisi, bekerja dengan teliti, dan berinovasi. Hasil *habits of mind* dari keempat indikator tersebut yaitu:

Tabel 2.
Hasil *Habits of Mind*

Indikator <i>Habits of Mind</i>	Hasil
Berpikir fleksibel	Mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal yang berbeda dari contoh yang diberikan
Metakognisi	Tidak terbiasanya dalam menuliskan secara detail perhitungan matematis, seperti apa yang diketahui, apa yang ditanyakan, dan prosedur perhitungan aljabar
Bekerja dengan teliti	Tidak terbiasanya dalam melakukan refleksi dalam menjawab menyelesaikan masalah matematika
Berinovasi	Tidak terbiasa menyelesaikan masalah dengan menggunakan cara yang tidak biasa.

Selain itu, berdasarkan hasil pengumpulan data mengenai kemampuan berpikir kreatif didapat bahwa secara

keseluruhan peserta didik memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif. Namun ada beberapa indikator yang masih rendah dalam aspek *originality*. Contoh kurangnya aspek *originality* dapat dilihat pada Gambar 1.



$$\begin{aligned}
 & \text{b. } 1 - \frac{A}{3x} \geq \frac{1}{2} \quad \text{c.} \\
 & 1 - \frac{A}{3(-1)} \geq \frac{1}{2} \\
 & 1 + \frac{A}{3} \geq \frac{1}{2} \\
 & \frac{A}{3} + 1 \geq \frac{1}{2} \\
 & \frac{A+3}{3} \geq \frac{1}{2} \\
 & \frac{7}{3} \geq \frac{1}{2} \\
 & \begin{cases} x < 0 \\ x \leq \frac{0}{3} \end{cases} \\
 & x \in (-\infty, 0) \cup \left[\frac{0}{3}, \infty\right)
 \end{aligned}$$

Gambar 1. Kesalahan Jawaban R3

Berdasarkan Gambar 1 terdapat kesalahan merepresentasikan kalimat ke dalam simbol matematis. Hal tersebut diakibatkan rendahnya kemampuan pemahaman dalam konsep aljabar. Hasil angket menunjukkan bahwa terdapat ketidakmampuan dalam memberikan jawaban yang berbeda dari contoh yang telah diberikan di kelas. Hal ini terdapat dalam indikator berpikir fleksibel dalam *habits of mind*.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif perlu dikembangkan dalam setiap aspek pembelajaran. Hal ini tentunya tidak

terlepas dari peran pengajar, metode, dan media pembelajaran. Integrasi ketiganya menjadi unsur penting dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya kemampuan berpikir kreatif matematis yaitu kurangnya pemahaman dalam materi matematika dan *habits of mind*. Hal ini menjadi alasan pentingnya kemampuan pemahaman dan *habits of mind* dalam pembelajaran matematika.

Pengembangan kemampuan berpikir kreatif perlu diawali dengan kemampuan pemahaman matematis sebagai pondasi dasar dalam kemampuan berpikir peserta didik. Selain itu, *habits of mind* menjadi salah satu aspek yang mempengaruhi kemampuan berpikir. Oleh karena itu, pembelajaran perlu melihat aspek lain dari kemampuan siswa.

Adapun hasil analisis deskriptif dari data *habits of mind* dan kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3.
Analisis Deskriptif

	<i>Habits of Mind</i>	Kemampuan Berpikir Kreatif
\bar{x}	2,58	3,30
S	0,63	0,36

Selanjutnya dilakukan analisis inferensial dengan terlebih dahulu melakukan uji normalitas. Adapun hasilnya disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4.
Hasil Uji Normalitas

	Statistic	df	Sig.
<i>Habits of Mind</i>	0,866	33	0,001

Kemampuan berpikir kreatif	0,942	33	0,077
----------------------------	-------	----	-------

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh kesimpulan bahwa data *habits of Mind* tidak berdistribusi normal dengan taraf nyata 0,05. Karena salah satu data tidak berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji korelasi Spearman. Adapun hasilnya disajikan pada Gambar 2.

		HabitOfMind	BerpikirKreatif
HabitOfMind	Correlation Coefficient	1,000	,418*
	Sig. (2-tailed)	.	,015
	N	33	33
BerpikirKreatif	Correlation Coefficient	,418*	1,000
	Sig. (2-tailed)	,015	.
	N	33	33

Gambar 2. Hasil Uji Korelasi Spearman

Berdasarkan Gambar 2 diperoleh nilai $sig. < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *habits of mind* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis melalui pembelajaran improve.

Penggunaan metode pembelajaran improve dapat meningkatkan kebiasaan positif peserta didik (Aggriani & Septian, 2019). Tahap pemberian pertanyaan metakognitif menstimulus *habits of mind* peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematika. Hal ini diperkuat pada tahap pemberian latihan dimana peserta didik menggunakan *habit of mind* yang ada pada dirinya untuk menguasai konsep matematika.

Habits of mind membutuhkan kedisiplinan pikiran yang dilatih secara terus menerus, sehingga dapat melakukan tindakan yang lebih bijak dan cerdas. Pembiasaan berpikir tersebut akan

membentuk kemampuan (*ability*) pada diri seseorang jika dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan (Ahmad, dkk, 2017).

Habit of mind berpengaruh terhadap penguasaan konsep matematika (Qodarsih, 2017). *Habit of mind* berperan dalam mengeksplorasi ide-ide matematis yang mencakup identifikasi data, fakta, informasi, atau strategi pemecahan masalah. Hasil identifikasi akan memicu pertanyaan matematis untuk membuat generalisasi yang pada akhirnya sampai pada pencapaian konsep yang diharapkan. Proses tersebut akan menumbuhkan kelancaran dan keluwesan berpikir.

Penggunaan *habit of mind* lebih mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memproduksi pengetahuan (Kurniasih, 2017). Hal tersebut menumbuhkan orisinalitas dalam penyelesaian masalah matematis. Maka dari itu, *habit of mind* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik.

Habit of mind matematis merupakan sebuah pengembangan kemampuan berpikir melalui pembiasaan atau pembudayaan berpikir matematis (Miliyawati, 2014). Pembiasaan berpikir positif dalam pembelajaran matematika memberikan kelancaran bagi peserta didik untuk menemukan ide-ide baru. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus didesain agar *habit of mind* peserta didik dapat meningkat sehingga dapat mengembnagkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Pengembangan *habit of mind* dan kemampuan berpikir kreatif siswa perlu mendapat perhatian yang optimal dalam pelaksanaan pembelajaran matematika. Pembiasaan pengajuan pertanyaan yang bersifat terbuka memberikan efek yang baik dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Kerjasama antara guru dan peserta didik memicu terjadinya diskusi yang inovatif untuk pengembangan konsep peserta didik.

Peserta didik terkadang melakukan miskonsepsi secara tidak sadar dalam penyelesaian masalah matematis. Dalam hal ini guru perlu melakukan pembiasaan kepada peserta didik untuk melakukan refleksi. Upaya ini akan membantu peserta didik untuk menyadari kesalahannya.

Penggunaan metode pembelajaran *improve* memberikan kontribusi dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan *habits of mind*. Metode ini mengenalkan konsep baru pada peserta didik melalui pertanyaan-pertanyaan metakognitif sehingga peserta didik dapat berpikir kreatif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Selanjutnya dilakukan proses latihan untuk mengasah kemampuan peserta didik dalam pencapaian pembelajaran. Selanjutnya dilakukan evaluasi untuk mendapatkan pencapaian pembelajaran dan ditindaklanjuti dengan program pengayaan. Proses verifikasi ini bertujuan untuk membedakan perlakuan terhadap peserta didik yang telah mencapai

ketuntasan pembelajaran dengan yang belum tuntas.

IV. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh *habits of mind* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis melalui pembelajaran *improve*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aggriani, A., & Septian, A. (2019). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kebiasaan Berpikir Siswa melalui Pembelajaran *Improve*. *Indonesia Mathematics Education*, 2(2), 105–116.
- Ahmad, B. D. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Core dengan Pendekatan Scientific terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Mathematical Habits of Mind Mahasiswa Matematika. *Tarbawi*, 13(2), 33–42.
- Aisyah, E. S., & Sofyan, D. (2014). Perbandingan Prestasi Belajar Matematika Siswa Antara Yang Mendapatkan Model Active Learning Tipe Giving Question and Getting Answer Dengan Konvensional. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 11-24.
- Al-Ghoweri, J. A., & Al-Zboun, M. S. (2021). The Extent of the Impact of Blended Learning on Developing Habits of Mind from the Standpoint of Students of Learning and Scientific Research

- Skills Course at the University of Jordan. *International Journal of Higher Education*, 10(4), 196-206.
- Albay, E. M. (2019). Analyzing the effects of the problem-solving approach to the performance and attitude of first year university students. *Social Sciences & Humanities Open*, 1(1), 100006.
- Altan, S., Lane, J. F., & Dottin, E. (2019). Using habits of mind, intelligent behaviors, and educational theories to create a conceptual framework for developing effective teaching dispositions. *Journal of Teacher Education*, 70(2), 169-183.
- Andriani, S., Kesumawati, N., & Kristiawan, M. (2018). The influence of the transformational leadership and work motivation on teachers' performance. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 7(7), 19-29.
- Cohen, L., Manion, L., Lecturer, P., Morrison, K., & Lecturer, S. (2007). *Research Methods in Education*.
- Costa, A. L., & Kallick, B. (2012). *Belajar dan Memimpin dengan Kebiasaan Pikiran* (I). Jakarta: Indeks.
- Dwirahtayu, G., Kustiawati, D., & Bidari, I. (2018). Pengaruh Habits Of Mind terhadap Kemampuan Generalisasi Matematis. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 11(2).
- Faqih, A., Nurdiawan, O., & Setiawan, A. (2021). Pengembangan Media pembelajaran Multimedia Interaktif Alat Masak Tradisional Berbasis Etnomatematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 301-310.
- Faturohman, I., & Afriansyah, E. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Creative Problem Solving. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 107-118.
- Handayani, A. D. (2015). Mathematical Habits of Mind: Urgensi dan Penerapannya dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara*, 1(2), 223-230.
- Handayani, A. D., Herman, T., Fatimah, S., Setyowidodo, I., & Katminingsih, Y. (2018, May). Inquiry based learning: a student-centered learning to develop mathematical habits of mind. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1013, No. 1, p. 012115). IOP Publishing.
- Handoko, H., & Winarno, W. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika melalui Pendekatan Scaffolding Berbasis Karakter. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 411-422.
- Ismara, L., & Suratman, D. (2016). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Open Ended di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 1-8.

- Karwowski, M., Jankowska, D. M., Brzeski, A., Czerwonka, M., Gajda, A., Lebuda, I., & Beghetto, R. A. (2020). Delving into creativity and learning. *Creativity Research Journal*, 32(1), 4-16.
- Kim, K. H. (2006). Can We Trust Creativity Tests ? A Review of the Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT). *Creativity Research Journal*, 18, 3–14. <https://doi.org/10.1207/s15326934crj1801>
- Kreijns, K., Vermeulen, M., Evers, A., & Meijs, C. (2019). The development of an instrument to measure teachers' inquiry habit of mind. *European Journal of Teacher Education*, 42(3), 280-296.
- Kurniasih, M. D. (2017). Pengaruh Pembelajaran React terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis ditinjau dari Habit of Mind Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 29. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.v0l2no1.2017pp29-38>
- Lestari, A. B., & Afriansyah, E. A. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp Di Kampung Cibogo Pada Materi SPLDV. *SIGMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 92-102.
- Lippard, C. N., Lamm, M. H., Tank, K. M., & Choi, J. Y. (2019). Pre-engineering thinking and the engineering habits of mind in preschool classroom. *Early Childhood Education Journal*, 47(2), 187-198.
- Mahmudi, A., & Sumarmo, U. (2015). Pengaruh Strategi Mathematical Habits of Mind (MHM) Berbasis Masalah terhadap Kreativitas Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, (2), 216–229. <https://doi.org/10.21831/cp.v0i2.4229>
- Masitoh, L. F., & Fitriyani, H. (2018). Improving students' mathematics self-efficacy through problem based learning. *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML)*, 1(1), 26-30.
- Miliyawati, B. (2014). Urgensi Strategi Disposition Habits of Mind Matematis. *Infinity Journal*, 3(2), 174. <https://doi.org/10.22460/infinity.v3i2.62>
- Moma, L., & Dahiana, W. O. (2018). Pengembangan Habits of Mind Matematis Mahasiswa dalam Perkuliahan Geometri Analitik Ruang. In *SEMNAS Matematika & Pendidikan Matematika* (pp. 142–150).
- Mujib, M. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Metode Pembelajaran Improve. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(2), 167–180.
- Nurdiansyah, S., Sundayana, R., & Sritresna, T. (2021). Kemampuan Berpikir Kritis Matematis serta Habits Of Mind Menggunakan Model Inquiry Learning dan Model Creative Problem Solving. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 95-106.

- Nurmaulita. (2014). Pembentukan Habits of Mind Siswa melalui Pembelajaran Salingtemas pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(1).
- Pei, C., Weintrop, D., & Wilensky, U. (2018). Cultivating computational thinking practices and mathematical habits of mind in lattice land. *Mathematical Thinking and Learning*, 20(1), 75-89.
- Puspitasari, L., In'am, A., & Syaifuddin, M. (2018). Analysis of students' creative thinking in solving arithmetic problems. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(1), 49-60.
- Qodarsih, N. D. (2017). Pengaruh Kebiasaan Berpikir (Habits of Mind) terhadap Penguasaan Konsep Matematika. *SAP*, 2(2).
- Simoncini, K., & Lasen, M. (2018). Ideas about STEM among Australian early childhood professionals: how important is STEM in early childhood education?. *International Journal of Early Childhood*, 50(3), 353-369.
- Sumartini, T. S. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa melalui Pembelajaran Mood, Understanding, Recall, Detect, Elaborate, and Review. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 13-24.
- Tarlina, W. H., & Afriansyah, E. A. (2016). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Creative Problem Solving. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 5(2), 42-51.
- Widiyanto, J., & Yunianta, T. N. H. (2021). Pengembangan Board Game TITUNGAN untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 425-436.

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Dr. Tina Sri Sumartini, M.Pd.



Lahir di Garut, 11 Maret 1988. Staf pengajar di Institut Pendidikan Indonesia. Studi S1 Pendidikan Matematika STKIP Garut, lulus tahun 2010; S2 Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, lulus tahun 2014. S3 Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, lulus tahun 2019.