

DESKRIPSI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA GAYA BELAJAR VISUAL DALAM MENYELESAIKAN SOAL SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL (SPLDV) PADA SISWA SMP

Sulfikar Asdi¹

Ma'rup^{2*}

Randy Saputra Mahmud³

^{1,2*,3} Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

sulfikarasdi68@gmail.com¹⁾

maruf.mtk02@gmail.com^{2*)}

randy@unismuh.ac.id³⁾

Abstract

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 53 Makassar yang bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa gaya belajar visual dalam menyelesaikan soal sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 53 Makassar yang difokuskan pada 3 kategori siswa gaya belajar visual tertinggi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang dirancang untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa gaya belajar visual khususnya pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa teknik angket, teknik tes dan teknik wawancara. Instrumen yang digunakan berupa angket gaya belajar visual yang berjumlah 15 butir, tes kemampuan berpikir kreatif yang berjumlah 3 soal dan pedoman wawancara. Wawancara dilakukan untuk mengetahui lebih mendalam kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Subjek penelitian terdiri dari 3 siswa yaitu siswa gaya belajar visual tertinggi pertama, siswa gaya belajar visual tertinggi kedua dan siswa gaya belajar visual tertinggi ketiga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) siswa dengan gaya belajar visual tertinggi pertama hanya mampu memenuhi indikator kefasihan dan fleksibilitas yakni berada pada tingkat ke-3 (kreatif). (2) Siswa dengan gaya belajar visual tertinggi kedua hanya memenuhi indikator fleksibilitas yakni berada pada tingkat ke-2 (cukup kreatif). (3) Siswa dengan gaya belajar visual tertinggi ketiga tidak mampu memenuhi ketiga indikator kemampuan berpikir kreatif yakni berada pada tingkat 0 (tidak kreatif).

Keywords: *Kemampuan Berpikir Kreatif, SPLDV, Gaya Belajar Visual*

Published by:



Copyright © 2022 The Author (s)

This article is licensed under CC BY 4.0 License



DESKRIPSI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA GAYA BELAJAR VISUAL DALAM MENYELESAIKAN SOAL SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL (SPLDV) PADA SISWA SMP

1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membawa banyak perubahan pada aspek kehidupan terutama sumber daya manusia. Pendidikan pada hakikatnya merupakan syarat mutlak bagi pengembangan sumber daya manusia dalam menuju masa depan yang lebih baik. Tantangan masa depan yang selalu berubah memerlukan proses yang tidak hanya terampil dalam suatu bidang tertentu, tetapi juga kreatif dalam mengembangkan bidang yang ditekuni. Dengan demikian, meningkatkan kualitas sumber daya manusia menjadi suatu hal yang wajib dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan bangsa. Salah satu media pendidikan adalah pembelajaran di sekolah, dimana terdapat materi ajar dalam pendidikan dasar, menengah dan perguruan tinggi, salah satunya adalah pendidikan matematika.

Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi berdasarkan asal katanya, matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalarnya). Matematika sebagai sarana berpikir ilmiah sangat diperlukan untuk mengembangkan proses berpikir, logis, sistematis dan teliti dalam diri siswa. Berdasarkan Hasil survei *Programme for International Student Assessment (PISA)* 2018 yang diterbitkan pada maret 2019 menunjukkan bahwa kategori kemampuan membaca, sains, dan matematika, skor Indonesia tergolong rendah karena berada di urutan ke-74 dari 79 negara. Survei 2018 menempatkan siswa Indonesia di jajaran nilai terendah terhadap pengukuran membaca, matematika, dan sains. Pada kategori matematika, Indonesia berada di peringkat ke-7 dari bawah (73) dengan skor rata-rata 379. Turun dari peringkat 63 pada tahun 2015. Apabila dilihat dari sudut pengklasifikasian bidang ilmu pengetahuan, matematika termasuk ke dalam ilmu-ilmu eksakta yang lebih banyak memerlukan berpikir kreatif dari pada hafalan (Arifin &

Purwasih dalam Andiyana dkk, 2018). Berpikir kreatif merupakan suatu rangkaian tindakan yang dilakukan orang dengan menggunakan akal budinya untuk menciptakan buah pikiran baru dan kumpulan ingatan yang berisi berbagai ide, keterangan, konsep, pengalaman, dan pengetahuan. Pengertian ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif ditandai dengan menciptakan sesuatu yang baru dari hasil berbagai ide, keterangan, konsep, pengalaman atau pengetahuan yang ada dalam pikirannya. Dalam perkembangan pembelajaran matematika, sudah banyak materi matematika dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari yang harus diartikan kedalam bahasa matematika untuk menyelesaikannya. Pemberian soal matematika bertujuan untuk menumbuhkan rasa ketertarikan siswa terhadap materi matematika dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat diselesaikan dengan menggunakan sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Dalam menyelesaikan soal SPLDV dapat dilakukan dengan berbagai macam metode yakni dengan metode substitusi, eliminasi, gabungan dan metode grafik.

Berdasarkan hasil penelitian Rio Wagian Putra BM, bahwa proses berpikir siswa juga dipengaruhi oleh gaya belajar, karena gaya belajar siswa berbeda antara satu siswa dengan siswa yang lain. De Porter dan Hernacki menyatakan bahwa gaya belajar seseorang adalah kombinasi dari bagaimana seseorang menyerap dan mampu mengatur serta mengolah informasi. Proses menyerap informasi setiap siswa cenderung berbeda berdasarkan modalitas belajarnya. Ada siswa memiliki kecenderungan menyerap informasi lebih maksimal melalui indra penglihatan (Visual), ada juga yang maksimal menyerap informasi melalui indra pendengaran (auditorial), sementara yang lain maksimal menyerap informasi melalui aktifitas fisik atau tubuh (Kinestetik). Apabila gaya belajar siswa diketahui maka guru bisa menentukan strategi mengajar sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki siswa. Setiap siswa memiliki kecenderungan yang kuat pada salah satu gaya belajar, walaupun dimungkinkan untuk memiliki lebih dari satu gaya belajar. Namun yang sering terjadi di lapangan banyak siswa yang sulit memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru khususnya pelajaran matematika yang di dalamnya banyak terdapat konsep-konsep dan perhitungan dan membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam. Apabila guru mengetahui gaya belajar siswa, guru akan lebih mudah menentukan strategi, metode dan pendekatan yang akan digunakan untuk membantu siswa belajar secara optimal. Dengan demikian mengetahui gaya belajar siswa dapat meningkatkan efektivitasnya dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti baca, ada penelitian yang meninjau dari gaya audiotori dan adapula meninjau ketiga gaya belajar dimaksud yakni gaya belajar visual, audiotori, dan kinestetik. Berkenaan dengan hasil pengamatan peneliti pada saat magang dan P2K bahwa dalam proses pembelajaran, siswa cenderung atau dominan menggunakan gaya belajar visual. Adapun gaya belajar yang

dimaksud dalam penelitian ini adalah gaya belajar ditinjau dari gaya visual. Orang dengan gaya belajar visual senang mengikuti ilustrasi, membaca intruksi, mengamati gambar-gambar, meninjau kejadian secara langsung dan sebagainya. Gaya belajar visual merupakan gaya dengan cara melihat sehingga mata sangat memegang peranan penting. Gaya belajar visual dilakukan untuk memperoleh informasi yang disajikan secara tertulis, dalam bentuk bagan, grafik, dan gambar, serta mampu memperoleh informasi dengan memanfaatkan indra penglihatannya.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa kemampuan berpikir kreatif dan mengetahui gaya belajar siswa merupakan salah satu proses yang sangat penting untuk dimiliki oleh siswa. Karena itu diperlukan upaya untuk menyelidiki, mengetahui dan memberikan gambaran tentang kemampuan berpikir kreatif siswa dan gaya belajar siswa, agar menjadi dasar dalam upaya untuk terus meningkatkan kemampuan siswa, utamanya dalam kemampuan berpikir kreatif. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Gaya Belajar Visual dalam Menyelesaikan Soal Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) pada SMP”.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 53 Makassar, yang beralamat di Jln. Samiun No. 15 A Kel. Baru Kec. Ujung Pandang. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 53 Makassar yang berjumlah 19 orang. Adapun pemilihan subjek dilihat berdasarkan hasil tes angket gaya belajar visual, kemudian dipilih 3 siswa dengan perolehan skor tertinggi berdasarkan tes angket gaya belajar visual untuk dijadikan sebagai subjek dalam penelitian ini. Selanjutnya subjek diberikan tes kemampuan berpikir kreatif berbentuk soal cerita pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) serta dilakukan wawancara kepada setiap subjek. Instrumen penelitian ini terdiri dari instrumen utama yaitu peneliti sendiri dan instrumen pendukung yaitu tes angket gaya belajar visual, tes kemampuan berpikir kreatif dan wawancara. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari tahap kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan

3. Hasil dan Pembahasan

Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan melalui tes angket gaya belajar visual, tes kemampuan berpikir kreatif dan wawancara. Tes angket gaya belajar visual digunakan untuk menentukan subjek penelitian. Berdasarkan hasil tes angket gaya belajar visual siswa,

diperoleh bahwa terdapat 1 orang yang memperoleh skor 11, 7 orang memperoleh skor 10, 4 orang memperoleh skor 9, 2 orang memperoleh skor 8, 4 orang memperoleh skor 7 dan 1 orang memperoleh skor 6. Berdasarkan perolehan skor masing-masing siswa maka dipilih 3 siswa dengan perolehan skor tertinggi dan berdasarkan pertimbangan dari guru bidang studi pendidikan matematika sebagai subjek penelitian. Siswa yang berinisial CFM dengan perolehan skor 11 sebagai subjek 1, siswa berinisial DSA dengan perolehan skor 10 sebagai subjek 2 dan siswa berinisial MWM dengan perolehan skor 10 sebagai subjek 3. Selanjutnya masing-masing subjek 1, 2, dan 3 diberikan kode S1, S2 dan S3 sebagaimana yang dituliskan pada tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 1. Pengkodean Subjek Penelitian

| No | Subjek | Kode Subjek |
|----|-------------------|-------------|
| 1 | Tertinggi Pertama | S1 |
| 2 | Tertinggi Kedua | S2 |
| 3 | Tertinggi Ketiga | S3 |

Adapun beberapa persamaan dan perbedaan ketiga subjek yakni yakni subjek CFM (S1), DSA (S2), dan MWM (S3) yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Persamaan Hasil Tes dan Wawancara Tiap Subjek

| Subjek | Soal | Tes Kemampuan Berpikir Kreatif | |
|--------|---------|---|--|
| | | Hasil Tes | Hasil Wawancara |
| S1 | Nomor 1 | Subjek mampu menuliskan sebuah persamaan sehingga dapat menyelesaikan soal dengan menggunakan metode eliminasi Subjek hanya mampu memberikan 1 kemungkinan yang terjadi dengan jawaban yang bernilai benar | Subjek mampu menjelaskan bagaimana proses dalam dalam menemukan jawaban dengan memberikan 1 kemungkinan Subjek mampu mengungkapkan secara verbal kemungkinan lain yang digunakan untuk menemukan jawaban yang kedua |
| | Nomor 2 | Subjek mampu menyelesaikan soal dengan mengurangi jumlah umur dengan selisih umur | Subjek mampu menjelaskan bagaimana proses dalam menemukan jawaban sesuai dengan 1 cara kerja yang |

| | | | |
|----|---------|---|---|
| | | keduanya, kemudian hasilnya dikurangkan dengan jumlah umur keduanya | diketahuinya Subjek dapat mengungkapkan cara lain selain cara yang digunakan sebelumnya, yaitu dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi |
| | Nomor 3 | Subjek mampu menuliskan sebuah persamaan dengan mengerjakan soal menggunakan metode eliminasi dan substitusi, namun jawaban yang diberikan kurang tepat Subjek mampu membuat pemisalan kemudian menuliskan dalam bentuk persamaan sehingga dapat menyelesaikan soal dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi | Subjek mampu menjelaskan bagaimana mengerjakan soal dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi |
| | Nomor 1 | Subjek hanya mampu memberikan 1 kemungkinan yang terjadi dengan jawaban yang bernilai benar. | Subjek mampu menjelaskan bagaimana proses dalam menemukan jawaban dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi |
| S2 | | | |
| | Nomor 2 | Subjek mampu menyelesaikan soal dengan mengurangi jumlah umur dengan selisih umur keduanya, kemudian hasilnya dikurangkan dengan jumlah umur keduanya | Subjek mampu menjelaskan bagaimana proses dalam menemukan jawaban sesuai dengan 1 cara kerja yang diketahuinya Subjek dapat mengungkapkan cara lain selain cara yang digunakan sebelumnya, yaitu dengan menggunakan perbandingan |
| | Nomor 3 | Subjek mampu membuat pemisalan, kemudian menuliskan dalam bentuk persamaan dengan mengerjakan soal menggunakan metode eliminasi dan substitusi, namun jawaban yang diberikan kurang tepat Subjek mampu membuat pemisalan kemudian menuliskan dalam bentuk persamaan sehingga dapat menyelesaikan soal dengan menggunakan | Subjek mampu menjelaskan bagaimana mengerjakan soal dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi |
| S3 | Nomor 1 | | Subjek mampu menjelaskan bagaimana mengerjakan soal dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi |

| | | |
|---------|--|--|
| | metode eliminasi dan substitusi Subjek hanya mampu memberikan 1 kemungkinan yang terjadi dengan jawaban yang bernilai benar | |
| Nomor 2 | Subjek belum mampu menjawab soal dengan dengan baik dan benar | Subjek belum mampu menjelaskan bagaimana proses dalam menemukan jawaban yang benar |
| Nomor 3 | Subjek mampu membuat pemisalan, kemudian menuliskan dalam bentuk persamaan dengan mengerjakan soal menggunakan metode eliminasi dan substitusi dengan memberikan jawaban yang bernilai benar | Subjek mampu menjelaskan bagaimana mengerjakan soal dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi |

Tabel 3. Perbedaan Tiap Subjek

| Subjek | Perbedaan |
|--------|---|
| S1 | Mampu menjawab semua soal pada tes kemampuan berpikir kreatif Hanya memenuhi indikator kefasihan pada soal nomor 1 dan fleksibilitas pada soal nomor 2, artinya subjek termasuk kreatif (tingkat ke-3) karena mampu memenuhi indikator kefasihan dan fleksibilitas |
| S2 | Mampu menjawab semua soal pada tes kemampuan berpikir kreatif Hanya memenuhi indikator fleksibilitas pada soal nomor 2 artinya subjek termasuk cukup kreatif (tingkat ke-2) karena mampu memenuhi indikator fleksibilitas |
| S3 | Mampu menjawab semua soal pada tes kemampuan berpikir kreatif Belum mampu memenuhi ketiga indikator kemampuan berpikir kreatif, artinya subjek termasuk tidak kreatif (tingkat ke-0) karena tidak mampu memenuhi indikator kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan |

Pembahasan

Berikut diuraikan hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa gaya belajar visual dalam menyelesaikan soal sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 53 Makassar.

1. Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek S1

Berikut paparan hasil dari jawaban tes kemampuan berpikir kreatif dan wawancara pada subjek S1 dengan gaya belajar visual tertinggi pertama adalah sebagai berikut:

a. Indikator Kefasihan

Indikator kefasihan yaitu siswa mampu menyelesaikan soal dengan menuliskan beragam jawaban yang bernilai benar. Berdasarkan paparan data hasil tes kemampuan berpikir kreatif pada soal nomor 1 dan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa, subjek cukup memahami apa yang ditanyakan dalam soal. Subjek S1 hanya mampu menyelesaikan soal dengan memberikan satu kemungkinan jawaban yang bernilai benar. Dapat dilihat pada gambar 4.2 subjek dapat menuliskan apa yang diketahui dalam soal, kemudian subjek mengerjakannya dengan cara kerja yang diketahuinya yakni dengan membuat persamaan kemudian mengerjakannya dengan cara eliminasi. Sehingga subjek dapat memberikan jawaban dengan membuat satu kemungkinan secara tertulis, yakni 3 orang dewasa dan 2 orang anak-anak. Setelah dikonfirmasi melalui wawancara, subjek mampu mengungkapkan kemungkinan lain untuk menemukan jawaban yang kedua, namun subjek hanya mampu menjelaskannya secara verbal dengan bahasa subjek sendiri. Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa subjek S1 mampu memenuhi indikator kefasihan.

b. Indikator Fleksibilitas

Indikator fleksibilitas yaitu siswa mampu memberikan jawaban dengan berbagai cara kerja. Berdasarkan paparan data hasil tes kemampuan berpikir kreatif soal nomor 2, memperlihatkan bahwa subjek S1 mampu mengetahui dan memahami maksud dari apa yang ditanyakan dalam soal, serta mampu memberikan jawaban dengan satu cara kerja saja. Cara pertama adalah dengan mengurangi jumlah umur dan selisih umur keduanya kemudian dibagi dua maka itulah umur Fikrul, kemudian jumlah umur keduanya dikurangkan dengan umur Fikrul maka itulah umur Fikar. Kemudian setelah dikonfirmasi melalui wawancara, subjek S1 mampu mengungkapkan cara kerja lain selain cara kerja pertama yang dituliskan. Namun subjek hanya mampu mengungkapkan secara verbal dengan bahasanya sendiri. Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan wawancara dapat ditarik kesimpulan bahwa subjek mampu menyelesaikan soal dengan berbagai cara sehingga memenuhi indikator fleksibilitas.

c. Indikator Kebaruan

Indikator kebaruan yaitu siswa mampu menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan cara kerja baru yang tidak biasa dilakukan siswa lainnya. Berdasarkan paparan hasil tes kemampuan berpikir kreatif nomor 3, menunjukkan bahwa subjek memahami maksud yang ditanyakan dalam soal. Subjek mampu menyelesaikan soal dan memberikan jawaban dengan menggunakan metode yang umumnya biasa digunakan yakni eliminasi dan substitusi. Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa subjek S1 tidak dapat memenuhi indikator kebaruan karena tidak mampu menyelesaikan soal dengan cara kerja baru.

2. Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek S2

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa subjek S2 dengan hasil gaya belajar visual tertinggi kedua mampu memenuhi indikator fleksibilitas, namun tidak pada indikator kefasihan dan kebaruan. Maka dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif subjek S2 berada pada tingkat ke-2 (cukup kreatif). Paparan hasil dari tes kemampuan berpikir kreatif dan hasil wawancara pada subjek S2 dengan gaya belajar visual tertinggi kedua adalah sebagai berikut:

a. Indikator Kefasihan

Indikator kefasihan yaitu siswa mampu menuliskan beragam macam jawaban. Berdasarkan paparan hasil tes kemampuan berpikir kreatif nomor 1, menunjukkan bahwa subjek mampu memahami apa maksud dari soal. Dimana subjek mampu menyelesaikan soal menggunakan metode eliminasi dan substitusi dengan menuliskan satu kemungkinan jawaban yang bernilai benar. Pada saat wawancara, subjek S2 mampu menjelaskan dengan baik bagaimana proses dalam menemukan jawaban yang telah dituliskan. Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan wawancara dapat disimpulkan bahwa subjek S2 tidak dapat memenuhi indikator kefasihan karena tidak mampu menyelesaikan soal dengan beragam jawaban.

b. Indikator Fleksibilitas

Indikator fleksibilitas yaitu siswa mampu memberikan jawaban dengan berbagai cara kerja. Berdasarkan paparan hasil tes pada soal nomor 2, dapat dikatakan bahwa subjek mampu memahami apa maksud dari soal tersebut. Dari hasil tes, subjek hanya dapat menyelesaikan soal dengan 1 cara kerja dengan jawaban yang benar. Adapun cara yang digunakan oleh subjek yaitu mengurangi antara jumlah umur dan selisih umur

keduanya, setelah itu dibagi 2 maka hasilnya adalah umur Fikrul. Kemudian jumlah umur keduanya dikurangkan dengan umur Fikrul maka hasilnya adalah umur Fikar. Kemudian setelah dikonfirmasi melalui wawancara subjek S2 mampu mengungkapkan bahwa ada cara kerja lain yang diketahui selain cara kerja sebelumnya yakni dengan perbandingan. Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan hasil wawancara menunjukkan bahwa subjek mampu menyelesaikan soal dengan berbagai cara sehingga memenuhi indikator fleksibilitas.

c. Indikator Kebaruan

Indikator kebaruan yaitu siswa mampu menyelesaikan siswa mampu menyelesaikan soal dengan menggunakan cara kerja baru yang tidak biasa dilakukan siswa lainnya. Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan hasil wawancara pada soal nomor 3, subjek S2 mampu memahami maksud dari soal. Subjek mampu menyelesaikan soal dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi, akan tetapi tidak dapat menggunakan cara baru. Terlihat dari hasil tes kemampuan berpikir kreatif soal nomor 3, subjek S2 mengerjakan soal dengan memisalkan x adalah pensil dan y adalah pulpen, kemudian subjek membuat sebuah persamaan sesuai dengan jumlah harga sebuah pensil dan pulpen yang diketahui dalam soal. Selanjutnya subjek mengerjakannya dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi, namun hasil jawaban terakhir yang diberikan kurang tepat. Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa subjek belum memenuhi indikator kebaruan karena tidak dapat menyelesaikan masalah dengan menggunakan cara kerja baru.

3. Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek S3

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa subjek S3 dengan hasil gaya belajar visual tertinggi ketiga tidak mampu memenuhi indikator kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan, maka dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif subjek S3 berada pada tingkat ke-0 (tidak kreatif). Paparan hasil dari jawaban tes kemampuan berpikir kreatif dan hasil wawancara pada subjek S3 dengan gaya belajar visual tertinggi ketiga adalah sebagai berikut:

a. Indikator Kefasihan

Indikator kefasihan yaitu siswa mampu menyelesaikan soal dengan menuliskan beragam macam jawaban yang bernilai benar. Berdasarkan paparan data hasil tes kemampuan berpikir kreatif pada soal nomor 1, subjek mampu memahami apa yang ditanyakan

dalam soal. Subjek mampu mengerjakan soal dengan membuat persamaan dan memisalkan x adalah anak-anak dan y adalah orang dewasa, kemudian subjek mengerjakan soal dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi dengan memberikan 1 kemungkinan jawaban yang bernilai benar. Pada saat wawancara, subjek mampu memaparkan bagaimana proses mengerjakan soal dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi dengan memberikan 1 kemungkinan jawaban yang bernilai benar. Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan hasil wawancara dapat ditarik kesimpulan bahwa subjek hanya mampu memberikan 1 kemungkinan jawaban sehingga belum memenuhi indikator kefasihan.

b. Indikator Fleksibilitas

Indikator fleksibilitas yaitu siswa mampu memberikan jawaban dengan berbagai cara kerja. Berdasarkan paparan data hasil tes kemampuan berpikir kreatif soal nomor 2, subjek S3 belum mampu menyelesaikan soal dengan benar dan belum mampu memberikan jawaban dengan berbagai macam cara. Pada saat wawancara, subjek mampu menuliskan apa yang diketahui dalam soal, akan tetapi subjek tidak mampu menjelaskan bagaimana menyelesaikan soal tersebut dengan berbagai macam cara. Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan hasil wawancara, dapat ditarik kesimpulan bahwa subjek belum mampu menyelesaikan soal dengan berbagai macam cara sehingga tidak memenuhi indikator fleksibilitas.

c. Indikator Kebaruan

Indikator kebaruan yaitu siswa mampu menyelesaikan soal dengan menggunakan cara kerja baru yang tidak biasa dilakukan siswa lainnya. Berdasarkan paparan data hasil jawaban tes kemampuan berpikir kreatif pada soal nomor 3, subjek mampu memahami apa maksud yang ditanyakan dalam soal dan mampu menyelesaikan soal dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi benar. Pada saat wawancara, subjek mampu menjelaskan bagaimana menyelesaikan soal dengan memperoleh jawaban yang bernilai benar namun belum mampu menyelesaikan soal dengan menggunakan cara kerja baru. Berdasarkan tes kemampuan berpikir kreatif dan wawancara dapat ditarik kesimpulan bahwa subjek belum mampu menyelesaikan soal dengan menggunakan cara kerja baru atau belum memberikan solusi yang berbeda dari solusi-solusi yang ada sehingga subjek belum memenuhi indikator kebaruan.

Tabel 4. Matriks Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

| Subjek | Ketercapaian Indikator | Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif |
|--------|--|--|
| S1 | Kefasihan, karena subjek mampu memberikan beragam jawaban dengan menuliskan 1 kemungkinan jawaban bernilai benar dan kemungkinan ke-2 dikonfirmasi melalui wawancara yang diungkapkan secara verbal dengan bahasa subjek sendiri Fleksibilitas, karena subjek mampu memberikan jawaban dengan berbagai cara yaitu menggunakan 2 cara, cara pertama perbandingan dan cara kedua substitusi | Hanya memenuhi indikator kefasihan pada soal nomor 1 dan fleksibilitas pada soal nomor 2, artinya subjek termasuk kreatif (tingkat ke-3) karena mampu memenuhi indikator kefasihan dan fleksibilitas |
| S2 | Fleksibilitas, karena subjek mampu memberikan jawaban dengan berbagai cara yaitu menggunakan 2 cara, cara pertama perbandingan dan cara kedua perbandingan lain selain cara pertama | Hanya memenuhi indikator fleksibilitas pada soal nomor 2 artinya subjek termasuk cukup kreatif (tingkat ke-2) karena mampu memenuhi indikator fleksibilitas |
| S3 | Belum memenuhi indikator kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan | Belum mampu memenuhi ketiga indikator kemampuan berpikir kreatif, artinya subjek termasuk tidak kreatif (tingkat ke-0) karena tidak mampu memenuhi indikator kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan |

4. Kesimpulan

Sesuai dengan rumusan masalah dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- a. Subjek S1 dengan gaya belajar visual tertinggi pertama hanya mampu memenuhi 2 indikator berpikir kreatif, sehingga subjek S1 dapat dikatakan kreatif karena mampu memenuhi indikator kefasihan dan fleksibilitas atau dikategorikan pada tingkat ke-3 (kreatif) dalam tingkatan kemampuan berpikir kreatif.
- b. Subjek S2 dengan gaya belajar visual tertinggi kedua hanya mampu memenuhi 1 indikator berpikir kreatif, sehingga subjek S1 dapat dikatakan cukup kreatif karena

mampu memenuhi indikator fleksibilitas atau dikategorikan pada tingkat ke-2 (cukup kreatif) dalam tingkatan kemampuan berpikir kreatif.

- c. Subjek S3 dengan gaya belajar visual tertinggi ketiga belum mampu memenuhi ketiga indikator berpikir kreatif, sehingga subjek S1 dapat dikatakan tidak kreatif atau dikategorikan pada tingkat ke-0 (tidak kreatif) dalam tingkatan kemampuan berpikir kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bobbi DePorter, Dkk. 2007. *Quantum Teaching: Mempraktikan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*, Bandung: Kaifa.
- Direktorat Pembinaan SMP. 2017. *Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2008, hal. 41-52
- Dunn, R.S. & Dunn, K. 1992. *Teaching Elementary Students Through Their Individual Learning Styles: Practical Approaches for Grades 3-6*. Needham Heights, MA: Allyn and Bacon.
- Evans, James R. 1991. *Creative Thinking in the Decision and Management Sciences*. Cincinnati: South-Western Publishing Co.
- Ghufron, M. Nur & Rini Risnawita, S. 2013. *Gaya Belajar Kajian Teoretik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gulo, W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grasindo.
- Gie, The Liang. 2000. *Tehnik Berpikir Kreatif*. Yogyakarta: Sabda Persada Yogyakarta.
- Hudojo, Herman. 1998. *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- James & James, Van. 1976. *Mathematic Dictionary*. Nostrand Reinhold.
- Johson & rising. 1972. *Math on Call: A Mathematics Hanbook*, Great Source Education Grou, Inc./Houghton Mifflin Co.
- Jonassen, D. H., & Grabowski, B. L. 1993. *Handbook of individual differences, learning and instruction*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Keefe, J. W. 1979. *An Overview In NASSP's Student Learning Style: Diagnosis and Prescribing Program*. Reston, VA: National Association of Secondary School Principals.
- Keraf, Gorys. 1981. *Eksposisi dan Deskripsi*. Jakarta: Nusa Indah.
- Kline, 1973. *Kurikulum Berbasis Kompetensi dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika*. Jakarta: Puskur.
- Kolb, A. Y. & Kolb. D. A. 2003. *Experimental Learning Theory Bibliography*. Cleveland, OH: Experience Based Learning System Inc.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. 2009. *Experiential learning theory: A dynamic, holistic approach to management learning, education and development*. *The SAGE Handbook of Management Learning, Education and Development*, April, 42–68. [htS1s://doi.org/10.4135/9780857021038.n3](https://doi.org/10.4135/9780857021038.n3).

- Kurniasari, Anna Nurlaila. 2014. *Sarikata Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: Solusi Distribusi.
- Munandar, S.C. Utami. 1999. *Kreativitas & Keberbakatan. Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nasution. 2008. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Pehkonen, Erkki. 1997. The state of art in mathematical creativity. *Zentralblatt fur Didaktik de Mathematik*, 29(3): 63-67.
- Rahayu, E. 2007. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Depdiknas.
- Reys, R. dkk. 2014. *Helping Children Learn Mathematics*. New Jersey: John Wiley r Sons.
- Putra R.W. 2020. *Proses Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Gaya Belajar*. Skripsi tidak diterbitkan. BadikAceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Ruggiero, Vincent R. 1998. *The Art of Thinking. A Guide to Critical and Creative Thought*. New York: Longman, An Imprint of Addison Wesley Longman, Inc.
- Rusefendi E.T. 1988. *Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Mataematika*. Bandung: Tarsito.
- Ruseffendi, dkk. 1994. *Pendidikan Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ruseffendi, E.T. 1988. *Pengajaran Matematika Modern dan Masa Kini Untuk Guru dan SPG*. Bandung: Tarsito.
- Silver, Edward, A. 1997. Fostering Creativity through Instruction Rich in Mathematical Problem Solving and Thinking in Problem Posing, 29(3), 120-127.
- Siswono, Tatag, Y.E. 2008. Penjenjangan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Identifikasi Tahap Berpikir Kreatif Peserta didik dalam Memecahkan dan Mengajukan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika "Mathedu"*. ISSN Silver 1858-344X, Volume 3 Nomer 1 Januari 2008, hal. 41-52.