

**KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM  
MENYELESAIKAN SOAL MATEMATIKA DENGAN GAYA  
BELAJAR VISUAL**

Nur Cholis;

e-mail: [nurcholisnc.0584@gmail.com](mailto:nurcholisnc.0584@gmail.com)

*Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung*

**ABSTRAK**

Berpikir kreatif merupakan gejala jiwa yang dapat menetapkan hubungan-hubungan antara ketahuan-ketahuan kita. Selama kita berpikir, pikiran kita mengadakan tanya jawab antara pikiran kita, untuk dapat meletakkan hubungan-hubungan antara ketahuan kita dengan tepat. Ada macam-macam bentuk berpikir, salah satu bentuk berpikir adalah berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu point penting dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah. Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, maka perlu diketahui gaya belajar masing-masing siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat berpikir kreatif

siswa dengan gaya belajar visual dalam menyelesaikan soal matematika. Pola penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas dasar dan guru matematika. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, tes, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Temuan dalam penelitian ini yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa dengan gaya belajar visual dapat mencapai tingkat kreatif yaitu tingkat kemampuan berpikir kreatif 3 (TKBK 3) yang memenuhi indikator berpikir kreatif kefasihan dan fleksibilitas.

**Kata kunci:** Kemampuan, Berpikir Kreatif, Matematika, Gaya Belajar.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan guna membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu mengikuti arus perkembangan jaman yang semakin maju. Pendidikan berfungsi untuk membantu siswa dalam pengembangan dirinya. Matematika merupakan subjek yang sangat penting dalam sistem pendidikan di seluruh dunia. Negara yang mengabaikan pendidikan matematika sebagai prioritas utama akan tertinggal dari kemajuan segala bidang (terutama sains dan teknologi), dibanding dengan negara lainnya yang memberikan tempat bagi matematika sebagai subjek yang sangat penting.

Istilah matematika berasal dari kata Yunani “mathein” atau “manthenein”, yang artinya “mempelajari”. Mungkin juga, kata tersebut erat hubungannya dengan kata Sansekerta “medha” atau “widya” yang artinya “kepandaian”, “ketahuan”, atau “intelegensi”.<sup>1</sup> Matematika itu berbeda dengan disiplin ilmu yang lain. Matematika memiliki bahasa sendiri, yakni bahasa yang terdiri atas simbol-simbol dan lambang.<sup>2</sup>

Dalam dunia pendidikan, matematika merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua peserta didik dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, dan bahkan sampai ke perguruan tinggi. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu point penting dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah. Melalui berpikir kreatif

---

<sup>1</sup> Moch. Masykur Ag dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelegence*, (Jogjakarta : AR-RUZZ MEDIA ,2008), 42

<sup>2</sup> *Ibid.*, hal. 44

siswa diharapkan juga dapat menyelesaikan masalahnya dalam kehidupan sehari-hari secara kreatif.

Berpikir adalah suatu proses dialektis. Artinya, selama kita berpikir, pikiran kita mengadakan tanya jawab dengan pikiran kita, untuk dapat meletakkan hubungan-hubungan antara ketahuan kita itu dengan tepat.<sup>3</sup> Ada macam-macam bentuk berpikir, salah satu bentuk berpikir adalah berpikir kreatif. Berpikir kreatif yaitu berpikir untuk menentukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menemukan pemecahan baru dari suatu soal, menemukan sistem baru, menemukan artistik baru, dan sebagainya.<sup>4</sup> Dengan berpikir kreatif, kita dapat menghasilkan sesuatu yang baru, menghasilkan penemuan-penemuan baru.<sup>5</sup> Seni berpikir kreatif dalam matematika tidak hanya berhenti pada konsep-konsep matematika yang abstrak, melainkan lebih pada penerapan, pengembangan dan penemuan ide matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Silver menjelaskan salah satu instrument untuk menilai kemampuan berpikir kreatif anak-anak dan orang dewasa adalah “*The Torrance Tests of Creativity Thinking (TTCT)*”. Melalui test ini ada tiga komponen kunci yang dinilai dalam kreativitas. Komponen tersebut meliputi kefasihan (fluency), fleksibilitas, serta kebaruan (novelty). Dari ketiga komponen tersebut yang kemudian diadaptasi oleh beberapa ahli

---

<sup>3</sup> Agus Sujanto, *Psikologi Umum*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2009), 56

<sup>4</sup> Ahmad Fauzi, *Psikologi Umum*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2004), 48

<sup>5</sup> Abu Ahmadi, *Psikologi Umum*, (Jakarta : PT Asdi Mahasatya, 2003), 179

matematika dan digunakan sebagai indikator untuk menilai kemampuan berpikir kreatif matematis.<sup>6</sup>

Berikut ini merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai indikator kemampuan berpikir kreatif matematis : (a) Kefasihan dalam pemecahan masalah mengacu pada kemampuan siswa memberi jawaban masalah yang beragam dan benar. Beberapa jawaban masalah dikatakan beragam, bila jawaban – jawaban tampak berlainan dan mengikuti pola tertentu. (b) Fleksibilitas dalam pemecahan masalah mengacu pada kemampuan siswa memecahkan masalah dengan cara yang berbeda. (c) Kebaruan dalam pemecahan masalah mengacu pada kemampuan siswa menjawab masalah dengan berbagai jawaban yang berbeda namun benar atau dapat pula dilihat dari kemampuan siswa menjawab masalah dengan satu jawaban yang “tidak biasa” dilakukan oleh individu (siswa) pada tingkat pengetahuannya. Beberapa jawaban dikatakan berbeda, bila jawaban itu tampak berlainan dan tidak mengikuti pola tertentu.<sup>7</sup> Ketiga indikator tersebut yang akan digunakan dalam penelitian ini, dimana instrumen penelitian ini adalah soal uraian materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).

---

<sup>6</sup> Tatag Yuli Eko Siswono, “Desain Tugas untuk Mengidentifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika”, hlm. 2-3. Dalam [http://tatagyes.files.wordpress.com/2007/10/tatag\\_jurnal\\_unej.pdf](http://tatagyes.files.wordpress.com/2007/10/tatag_jurnal_unej.pdf) Diakses 22 November 2018.

<sup>7</sup> Tatag Yuly Eko Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*, (Surabaya: Unesa University Press, 2008), 45

Menurut Tatag Yuli Eko Siswono tingkat kemampuan berpikir kreatif (TKBK) terdiri dari 5 tingkat, yaitu tingkat 4 (sangat kreatif), tingkat 3 (kreatif), tingkat 2 (cukup kreatif), tingkat 1 (kurang kreatif), tingkat 0 (tidak kreatif). Adapun penjelasan lebih lanjut mengenai tingkat berpikir kreatif adalah sebagai berikut:<sup>8</sup>

**Tabel 1** Penjenjangan Kemampuan Berpikir Kreatif

<b>Tingkat</b>	<b>Karakteristik</b>
Tingkat 4 (Sangat Kreatif)	Siswa mampu menunjukkan kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan atau kebaruan dan fleksibilitas dalam memecahkan maupun mengajukan masalah.
Tingkat 3 (Kreatif)	Siswa mampu menunjukkan kefasihan dan kebaruan atau kefasihan dan fleksibilitas dalam memecahkan maupun mengajukan masalah.
Tingkat 2 (Cukup Kreatif)	Siswa mampu menunjukkan kebaruan atau fleksibilitas dalam memecahkan maupun mengajukan masalah.
TKBK 1 (Kurang Kreatif)	Siswa mampu menunjukkan kefasihan dalam memecahkan maupun mengajukan masalah.
TKBK 0 (Tidak Kreatif)	Siswa tidak mampu menunjukkan ketiga aspek indikator berpikir kreatif.

---

<sup>8</sup> *Ibid.*, 31

Gaya belajar adalah satu cara yang disukai untuk memikirkan, mengolah, dan memahami informasi.<sup>9</sup> Gaya belajar adalah cara seseorang merasa mudah, nyaman, dan aman saat belajar, baik dari sisi waktu maupun secara indra.<sup>10</sup> Hal tersebut menjelaskan bahwa siswa memiliki kebutuhan belajarnya sendiri, belajar dengan caranya sendiri yang berbeda satu sama lain, dan memproses dengan cara yang berbeda pula.

De Porter dan Hernaki menyatakan bahwa seseorang dapat mempunyai tiga jenis gaya belajar yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik (V-A-K). Orang visual belajar melalui apa yang mereka lihat, pelajar auditorial melakukannya melalui apa yang mereka dengar, dan pelajar kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan.<sup>11</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dengan gaya belajar visual dalam menyelesaikan soal matematika.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai

---

<sup>9</sup>Eric Jensen, *Guru Super dan Super Teaching*, (Jakarta: PT Indeks, 2010 ), 54

<sup>10</sup>Nini Subini, *Rahasia Gaya Belajar Orang Besar*, (Jogjakarta: Javalitera, 2011), 12

<sup>11</sup>Bobbi DePorter & Mike Hernacki, *Quantum Learning*, (Bandung:Kaifa, 2000), 112

lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan *makna* dari pada *generalisasi*.<sup>12</sup> berdasarkan pendekatan tersebut, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif. Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Asror Tulungagung, yang beralamatkan di jalan Iswahyudi no.24 Ringinpitu Kedungwaru Tulungagung Jawa Timur. Subjek pada penelitian kali ini adalah siswa kelas VI A. metode pengumpulan data yaitu kuesioner (angket), observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil angket, tes dan wawancara terhadap subjek penelitian. Sumber data awal dalam penelitian ini adalah hasil dari observasi langsung terhadap aktifitas belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Asror.

Untuk memproses analisis data dalam model *Miles* dan *Gubermen*, dapat melalui tiga proses, yaitu 1) *proses* reduksi data, reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menjamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasikan data dengan sedemikian rupa hingga kesimpulan – kesimpulan finalnya dapat ditarik. 2) *proses* penyajian data, merupakan sekumpulan informasi yang tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. 3) *proses* menarik kesimpulan, kesimpulan yang

---

<sup>12</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2014), 1

disediakan dari mula belum jelas, kemudian meningkat menjadi lebih rinci dan mengakar lebih kuat.

Adapun teknik pemeriksaan kebasahan data yang digunakan yaitu: 1) ketekuan atau keajegan pengamatan, berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Peneliti dapat melakukan pengecekan kembali apakah data yang telah ditemukan itu salah atau tidak. 2) Triangulasi, peneliti dapat melakukan chek dan recheck hasil temuannya dengan membanding – bandingkan berbagai sumber, metode, dan teori. 3) pemeriksaan teman sejawat (*peer debriefing*), teknik ini bermanfaat dalam pembentukan kepercayaan melalui diskusi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam penelitian ini, ditemukan beberapa yang unik yang disebut sebagai temuan penelitian. Berdasarkan temuan penelitian maka dapat kita ketahui bahwa penelitian tentang kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal matematika dengan gaya belajar visual siswa kelas VI Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Asror mendapatkan hasil yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

**Soal nomor 1**

a) Subjek kode ADA

**Jawaban nomor 1**

①  $x = \text{buku tulis}$   
 $y = \text{pensil}$

$$\begin{array}{l} 3x + 4y = 13.500 \quad / \times 2 \\ 2x + 5y = 12.500 \quad / \times 3 \end{array} \quad \left| \begin{array}{l} 6x + 8y = 27.000 \\ 6x + 15y = 37.500 \\ \hline -7y = -10.500 \\ y = \frac{-10.500}{-7} \\ y = 1.500 \end{array} \right.$$

$3x + 4y = 13.500$   
 $3x + 4 \cdot 1.500 = 13.500$   
 $3x + 6000 = 13.500$   
 $3x = 13.500 - 6000$   
 $3x = 7.500$   
 $x = \frac{7.500}{3}$   
 $x = 2.500$

$1 \text{ buku tulis} = 2.500$   
 $1 \text{ pensil} = 1.500$

**Gambar 1.** Jawaban siswa pada soal pertama

Subjek ADA mengerjakan soal nomor 1 ini dengan langkah membuat model matematika dan menggunakan 1 metode yaitu metode campuran (eliminasi-substitusi).

Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui subjek ADA lebih mudah mempelajari materi SPLDV dengan melihat secara langsung guru menjelaskan Subjek ADA mampu memahami masalah dan menjelaskan jawaban soal nomor 1 dengan lancar dengan hasil perhitungan yang diperoleh sudah tepat. Subjek ADA menunjukkan cara atau metode penyelesaian yang lain yaitu metode eliminasi pada

saat wawancara dengan perhitungan hasil yang tepat. Sehingga memunculkan *kefasihan* dan *fleksibilitas*.

Subjek ADA menyelesaikan soal nomor 1 dengan jawaban yang umum digunakan oleh siswa lainnya, dan tidak mampu memberikan contoh soal lain beserta penyelesaiannya. Sehingga tidak memunculkan *kebaruan*. Berdasarkan hasil tes tulis dan wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa indikator berpikir kreatif yang dipenuhi subjek ADA untuk soal nomor 1 yaitu *kefasihan* dan *fleksibilitas*, sehingga tingkat kemampuan berpikir kreatifnya pada **tingkat 3 (kreatif)**.

b) Subjek kode NDN

### Jawaban nomor 1

① a. Gabungan

1) 3 buku tulis dan 4 pensil dengan harga Rp. 13.500,-  
2 buku tulis dan 5 pensil dengan harga Rp. 12.500,-

2)  $x = \text{buku}, y = \text{pensil}$

3)  $3x + 4y = 13.500$   
 $2x + 5y = 12.500$

4)  $3x + 4y = 13.500 \quad / \times 2$   
 $2x + 5y = 12.500 \quad / \times 3$

$$\begin{array}{r} 6x + 8y = 27.000 \\ 6x + 15y = 37.500 \\ \hline -7y = -10.500 \\ y = \frac{-10.500}{-7} \\ y = 1500 \end{array}$$

5) Eliminasi

$$\begin{array}{r} 3x + 4y = 13.500 \quad / \times 2 \quad 6x + 8y = 27.000 \\ 2x + 5y = 12.500 \quad / \times 3 \quad 6x + 15y = 37.500 \\ \hline -7y = -10.500 \\ y = \frac{-10.500}{-7} \\ y = 1500 \end{array}$$

6) Jadi HP dr SPLDV di atas adalah  $\{(2500, 1500)\}$

7)  $3x + 4y = 13.500 \quad / \times 5 \quad 15x + 20y = 67.500$   
 $2x + 5y = 12.500 \quad / \times 4 \quad 8x + 20y = 50.000$   
 $\hline 7x = 17.500$   
 $x = 2500$

8)  $2x + 5y = 12.500$   
 $2x = 12.500 - 7500$   
 $2x = 5000$   
 $x = \frac{5000}{2}$   
 $x = 2500$

**Gambar 2.** Jawaban siswa pada soal cerita nomor satu yang diberikan peneliti

Subjek NDN terlihat memahami masalah pada soal nomor 1, dapat dilihat dari langkahnya menuliskan yang diketahui. Kemudian NDN membuat model matematika dengan lancar, dan menyelesaikan soal nomor 2 menggunakan 2 metode, yaitu metode campuran (eliminasi-substitusi) dan metode eliminasi.

Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui subjek NDN merasa lebih mudah mempelajari materi SPLDV dengan membaca, dan mudah terganggu dengan adanya keributan. Subjek NDN mampu menjelaskan jawaban nomor 1 dengan lancar dan menyelesaikannya dengan menggunakan dua metode yaitu metode campuran dan metode eliminasi dengan hasil yang sama. Sehingga subjek NDN memenuhi indikator *kefasihan* dan *fleksibilitas*. Subjek NDN menyelesaikan soal nomor 1 dengan jawaban yang umum digunakan oleh siswa lainnya, dan tidak mampu memberikan contoh soal lain beserta penyelesaiannya. Sehingga tidak memunculkan *kebaruan*. Berdasarkan hasil tes dan wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa indikator berpikir kreatif yang dipenuhi subjek NDN untuk soal nomor 1 yaitu *kefasihan* dan *fleksibilitas*, sehingga tingkat kemampuan berpikir kreatifnya pada **tingkat 3 (kreatif)**.

**Soal nomor 2**

a) Subjek kode ADA

**Jawaban nomor 2**

2)  $x = \text{sabun mandi}$   
 $y = \text{sabun cuci}$

$$\begin{aligned} x + y &= 20 \\ 2000x + 1500y &= 36.000 \end{aligned} \quad \left| \begin{array}{l} \times 2000 \\ \times 1 \end{array} \right. \begin{aligned} 2000x + 2000y &= 40.000 \\ 2000x + 1500y &= 36.000 \end{aligned}$$
$$\hline 500y = 4000$$
$$y = \frac{4000}{500}$$
$$y = 8$$

Jadi, yg dibeli Susi adl  
12 sabun mandi  
8 sabun cuci

**Gambar 3.** Jawaban siswa pada soal cerita nomor dua yang diberikan peneliti

Subjek ADA mengerjakan soal nomor 2 ini dengan langkah membuat model matematika dan menyelesaikan soal menggunakan 1 metode yaitu metode campuran (eliminasi-substitusi).

Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa subjek ADA memahami soal nomor 2 dengan baik, hal ini ditunjukkan dengan kemampuannya menyebutkan apa yang diketahui dan ditanyakan dari soal. ADA mampu menjelaskan jawaban soal nomor 2 dan melakukan perhitungan dengan tepat. Subjek ADA mampu menunjukkan cara atau metode penyelesaian yang lain yaitu metode substitusi, tetapi penyelesaian yang dia peroleh kurang benar, dikarenakan tidak teliti dalam operasi pengurangan. Sehingga subjek

ADA memenuhi indikator *fleksibilitas* tetapi tidak memenuhi *kefasihan*. Cara yang digunakan subjek ADA juga masih bersifat umum seperti siswa lainnya dan tidak mampu memberikan contoh soal lain beserta penyelesaiannya. Sehingga tidak memunculkan *kebaruan*. Berdasarkan hasil tes tulis dan wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa indikator berpikir kreatif yang dipenuhi subjek ADA untuk soal nomor 2 yaitu *fleksibilitas*, sehingga tingkat kemampuan berpikir kreatifnya pada **tingkat 2 (cukup kreatif)**.

b) Subjek kode NDN

### Jawaban nomor 2

②. a. Eliminasi

$$\begin{array}{r} x + y = 20 \\ 2000x + 1500y = 36000 \end{array} \quad \begin{array}{l} \times 2000 \\ \times 1 \end{array} \quad \begin{array}{r} 2000x + 2000y = 40.000 \\ 2000x + 1500y = 36.000 \end{array} \quad \begin{array}{r} - \\ - \end{array}$$
$$500y = 4000$$
$$y = \frac{4000}{500}$$
$$y = 8$$

$\Rightarrow x = \text{sabun mandi}$   
 $y = \text{sabun cuci}$

$$\begin{array}{r} x + y = 20 \\ 2000x + 1500y = 36000 \end{array} \quad \begin{array}{l} \times 1500 \\ \times 1 \end{array} \quad \begin{array}{r} 1500x + 1500y = 30.000 \\ 2000x + 1500y = 36.000 \end{array} \quad \begin{array}{r} - \\ - \end{array}$$
$$-500x = -6000$$
$$x = \frac{-6000}{-500}$$
$$x = 12$$

Jadi jumlah sabun mandi = 12  
— 12 — sabun cuci = 8

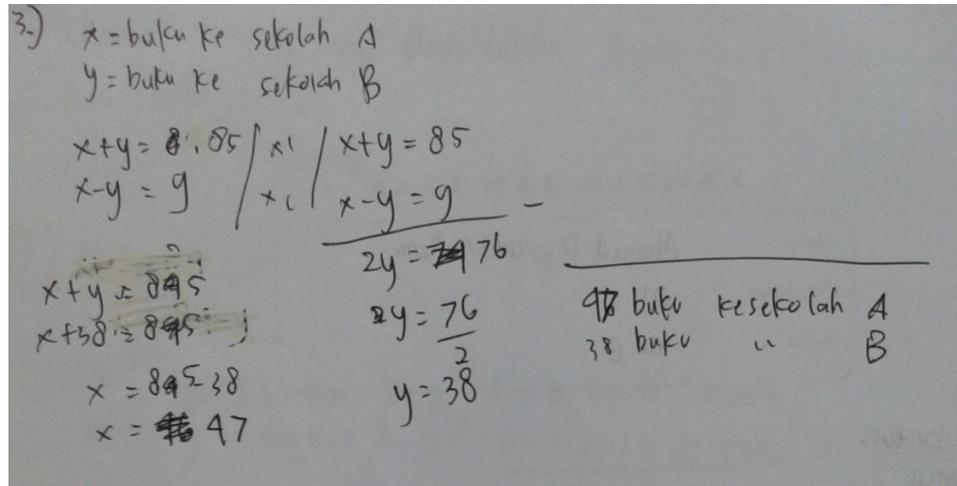
**Gambar 4.** Jawaban siswa pada soal cerita nomor dua yang diberikan peneliti

Subjek NDN mengerjakan soal nomor 2 ini dengan langkah membuat model matematika dan menyelesaikan soal menggunakan 1 metode yaitu metode eliminasi. NDN mencari nilai  $x$  untuk sabun mandi dengan hasil  $x = 12$  dan  $y$  untuk sabun cuci dengan hasil  $y = 8$ .

Berdasarkan Subjek NDN mampu memahami soal nomor 2, hal ini ditunjukkan oleh kemampuannya untuk menyebutkan apa yang diketahui dan ditanyakan dari soal. NDN mampu menjelaskan soal nomor 2 dengan lancar dan menyelesaikan soal dengan tepat. Subjek NDN mampu menunjukkan cara atau metode penyelesaian yang lain yaitu metode campuran (eliminasi-substitusi), dan penyelesaian yang dia peroleh benar. Sehingga memenuhi indikator *kefasihan* dan *fleksibilitas*. Cara yang digunakan subjek NDN juga masih bersifat umum seperti siswa lainnya dan tidak mampu memberikan contoh soal lain beserta penyelesaiannya. Sehingga tidak memunculkan *kebaruan*. Berdasarkan hasil tes dan wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa indikator berpikir kreatif yang dipenuhi subjek NDN untuk soal nomor 2 yaitu *kefasihan* dan *fleksibilitas*, sehingga tingkat kemampuan berpikir kreatifnya pada **tingkat 3 (kreatif)**.

**Soal nomor 3**

a) Subjek kode ADA



**Jawaban nomor 3**

**Gambar 5.** Jawaban siswa pada soal cerita nomor tiga yang diberikan peneliti

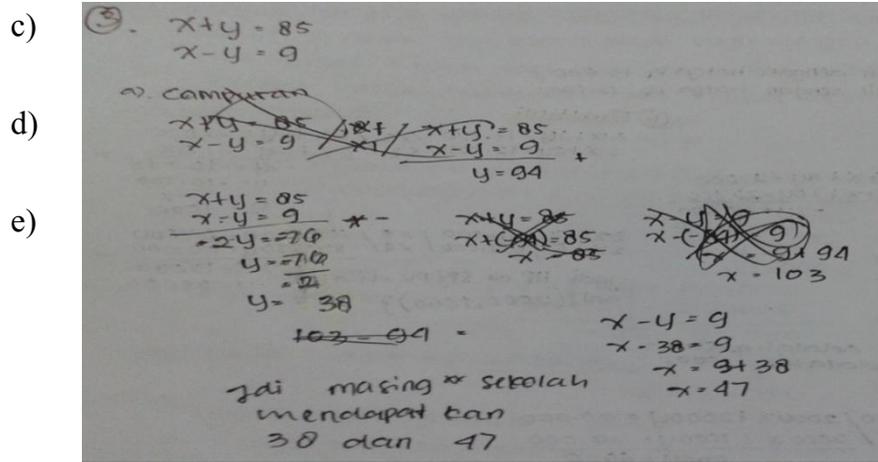
Subjek ADA mengerjakan soal nomor 3 ini menggunakan metode campuran (eliminasi-substitusi). ADA tidak lancar dalam menyelesaikan soal nomor 3. Ada langkah yang kurang tepat saat proses pengerjaan soal, yaitu mengalikan kedua persamaan dengan bilangan bulat 1. Padahal koefisien kedua persamaan sudah sama. ADA mencari nilai  $x$  untuk buku ke sekolah A dengan metode eliminasi dengan hasil  $x = 47$ . Kemudian mensubstitusikan nilai  $x = 47$  ke dalam persamaan  $x + y = 85$  untuk menemukan nilai  $y = 38$  yaitu buku untuk sekolah B.

Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa subjek ADA mampu menjelaskan jawabannya untuk soal nomor 2. Namun dia tidak begitu lancar dalam menjelaskan langkah penyelesaiannya. Subjek ADA mampu menunjukkan cara atau metode penyelesaian yang lain pada saat wawancara, tetapi dia masih melakukan kesalahan pada saat menerapkan metode eliminasi yaitu mengalikan persamaan dengan bilangan bulat 1 yang seharusnya langkah itu tidak perlu dilakukan, karena koefisien kedua persamaan sudah sama. ADA tidak mampu menjelaskan alasannya mengalikan persamaan dengan bilangan bulat 1. Sehingga subjek ADA memunculkan *fleksibilitas*, tetapi tidak memunculkan *kefasihan*.

Jawaban yang diberikan Subjek ADA juga sama dengan siswa lainnya dan tidak mampu memberikan contoh soal lain beserta penyelesaiannya. Sehingga tidak memunculkan *kebaruan*. Berdasarkan hasil tes dan wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa subjek ADA memenuhi indikator berpikir kreatif untuk soal nomor 3 yaitu *fleksibilitas*, sehingga tingkat kemampuan berpikir kreatifnya pada **tingkat 2 (cukup kreatif)**.

b) Subjek kode NDN

**Jawaban nomor 3**



**Gambar 6.** Jawaban siswa pada soal cerita nomor tiga yang diberikan peneliti

Subjek NDN mengerjakan soal nomor 3 ini dengan langkah membuat model matematika dan menyelesaikan soal menggunakan metode campuran (eliminasi-substitusi). NDN tidak memberikan penjelasan pemisalan variabel dan kesimpulan yang dia tuliskan juga tidak ada penjelasan.

Subjek NDN memahami soal nomor 3, hal ini ditunjukkan pada percakapan 4 dia mampu menunjukkan apa yang diketahui dan ditanyakan dari soal. NDN mampu menjelaskan jawabannya, tetapi

penjelasan hasil jawabannya terbalik. Seharusnya sekolah A mendapatkan 47 buku dan sekolah B mendapatkan 38 buku. Subjek NDN mampu menunjukkan cara atau metode penyelesaian yang lain yaitu metode substitusi. Sehingga memunculkan *fleksibilitas*, tetapi tidak memunculkan *kefasihan*. Jawaban yang diberikan Subjek NDN juga sama dengan siswa lainnya dan tidak mampu memberikan contoh soal lain beserta penyelesaiannya. Sehingga tidak memunculkan *kebaruan*. Berdasarkan hasil tes tulis dan wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa subjek NDN memenuhi indikator berpikir kreatif *fleksibilitas* untuk soal nomor 3, sehingga tingkat kemampuan berpikir kreatifnya pada **tingkat 2 (cukup kreatif)**.

Berdasarkan serangkaian kegiatan yang dilakukan dalam penelitian, peneliti mendapatkan temuan dalam penelitian hasil tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dengan gaya belajar visual yang disajikan dalam tabel 1.

**Tabel 1.** Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif (TKBK) Siswa dengan Gaya Belajar Visual

INDIKATOR SOAL	SOAL	TINGKAT KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA	
		ADA	NDN
Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel.	1	TKBK 3	TKBK 3
	2	TKBK 2	TKBK 3
	3	TKBK 2	TKBK 2

Dari data diatas dapat diketahui siswa dengan gaya belajar visual belum mampu memehuni indikator kebaruan, karena metode yang mereka gunakan masih bersifat umum seperti siswa lainnya. Siswa dengan gaya belajar visual mampu mencapai tingkat kemampuan berpikir kreatif 3 yang memenuhi indikator *kefasihan* dan *fleksibilitas*.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan dari hasil observasi, angket, tes, dan wawancara, dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal matematika ditinjau dari gaya belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Asror, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

Kemampuan berpikir kreatif siswa dengan gaya belajar visual dapat mencapai tingkat kreatif yaitu tingkat kemampuan berpikir kreatif 3 (TKBK 3). Pada TKBK 3 ini siswa dapat memenuhi indikator berpikir kreatif kefasihan dan fleksibilitas yang ditunjukkan dengan siswa dapat memunculkan lebih dari satu alternatif jawaban dan menyelesaikan maupun menjelaskan jawabannya dengan lancar. Siswa dengan gaya belajar ini dalam mempelajari materi Persamaan Linear Dua variabel (SPLDV) adalah dengan lebih suka duduk di depan melihat secara rinci penjelasan dari guru dan menulis penjelasan dari guru.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka saran yang dikemukakan peneliti untuk guru dan siswa, alangkah baiknya mengenali gaya belajar dari masing-masing siswa. Sehingga dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai agar informasi dapat diterima dengan maksimal. Selain itu dengan mengenali gaya belajarnya, kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa dapat dikembangkan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, Abu. (2003). *Psikologi Umum*. Jakarta : PT Asdi Mahasatya.
- DePorter , Bobbi & Hernacki, Mike. (2000). *Quantum Learning*. Bandung:Kaifa.
- Fauzi, Ahmad. (2004). *Psikologi Umum*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Jensen, Eric. (2010). *Guru Super dan Super Teaching*, Jakarta: PT Indeks.
- Masykur, Moch. dan Fathani, Abdul Halim. (2008). *Mathematical Intelegence*. Jogjakarta : AR-RUZZ MEDIA.
- Siswono, Tatag Yuli Eko . “Desain Tugas untuk Mengidentifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika”, hlm. 2-3 dalam [http://tatagyes.files.wordpress.com/2007/10/tatag\\_jurnal\\_unej.pdf](http://tatagyes.files.wordpress.com/2007/10/tatag_jurnal_unej.pdf) diakses 22 Nopember 2016.
- \_\_\_\_\_ . (2008). *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Subini, Nini. (2011). *Rahasia Gaya Belajar Orang Besar*. Jogjakarta: Javalitera.
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.

Nur Cholis: Kemampuan Berpikir...

Sujanto, Agus. (2009). *Psikologi Umum*, Jakarta : PT Bumi Aksara.