

ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DITINJAU DARI GAYA BELAJAR

Muhammad Fuad Hidayatulloh¹, Denok Julianingsih²

STKIP Bina Insan Mandiri

muhammadfuadhidayatulloh69@gmail.com

denokjulianingsih@stkipbim.ac.id

ABSTRAK

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang dalam memproses dan memikirkan solusi baru berupa gagasan ataupun hasil nyata. Dalam memproses gagasan baru seseorang memiliki cara yang berbeda-beda sesuai gaya belajar yang dimilikinya. Analisis kemampuan berpikir kreatif ini bertujuan mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari gaya belajar siswa. Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan subjek dari siswa kelas VIII-A SMP NU Bahrul Ulum-Menganti-Gresik pada semester genap di tahun ajaran 2020/ 2021. Ada tiga instrumen dalam penelitian ini yaitu angket gaya belajar, tes kemampuan berpikir kreatif dan pedoman wawancara. Angket gaya belajar diberikan kepada semua siswa kelas VIII-A, sedangkan tes berpikir kreatif dan wawancara hanya diberikan kepada tiga siswa yang mewakili pada masing-masing gaya belajar. Pengukuran kemampuan berpikir kreatif menggunakan tiga indikator yaitu indikator kefasihan, indikator keluwesan, dan indikator kebaruan, serta terdapat lima level dalam tingkat kemampuan berpikir kreatif yaitu level 4 dikatakan sangat kreatif, level 3 dikatakan kreatif, level 2 dikatakan cukup kreatif, level 1 dikatakan kurang kreatif dan level 0 dikatakan tidak kreatif. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa subjek dengan gaya belajar visual mencapai pada level 2 yaitu cukup kreatif, subjek dengan gaya belajar auditori mencapai pada level 3 yaitu kreatif, dan subjek dengan gaya belajar kinestetik mencapai pada level 4 yaitu sangat kreatif. Pada setiap gaya belajar memiliki level berpikir kreatif yang berbeda.

Kata Kunci: analisis, berpikir kreatif, gaya belajar, kemampuan berpikir kreatif.

ABSTRACT

The ability to think creatively is a person's ability to process and think of new solutions in the form of ideas or real results. In processing new ideas, a person has different ways according to his learning style. Analysis of creative thinking skills aimed to describe students' creative thinking skills concerned of student learning styles. The method of this study used qualitative. The subject of this research was VIII-A SMP NU Bahrul Ulum, Menganti, Gresik 2020-2021 academic year. There are three instruments such as learning style questionnaire, creative thinking ability test and interview guidelines. Learning style questionnaires were given to all students in grades VIII-A, at the same time creative thinking tests and interviews were only given to three students representing each learning style. The measurement of creative thinking skills uses three indicators, there are fluency indicators, flexibility indicators, and novelty indicators. There are five levels in creative thinking ability level, that is level 4 it said very creative, level 3 is creative, level 2 said to quite creative, level 1 it said less creative and level 0

stated uncreative. Based on the results of the study, the researcher concluded that subjects with visual learning styles reached level 2 which was quite creative, subjects with auditory learning styles accomplished level 3 which is creative, and subjects with kinesthetic learning styles attained level 4 which was very creative. Therefore, each learning style has a different level of creative thinking.

Keywords: analysis, creative thinking, learning style, creative thinking ability.

A. PENDAHULUAN

Pada periode yang akan datang tentunya persaingan di masyarakat akan semakin berat sebagai dampak dari era globalisasi yang sebagian telah dirasakan. Ditambah lagi dengan adanya masyarakat ekonomi ASEAN atau biasa di singkat dengan MEA. Informasi ini diambil dari kementerian luar negeri republik Indonesia (2019).

Dari informasi tersebut, ada beberapa komoditi yang dibahas salah satunya adalah pertukaran tenaga ahli. Tentunya ada parameter regulasi didalamnya tetapi garis besarnya kita harus segera meningkatkan baik kualitas dan kuantitas tenaga ahli yang tersedia sehingga dengan adanya MEA masyarakat Indonesia yang sangat diuntungkan dari persaingan antar negara di Asia. Dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia tentunya terdapat beberapa aspek salah satunya adalah berpikir kreatif.

Menurut (Irbah et al., 2018) manusia sejak kecil sudah memiliki potensi dalam kemampuan berfikir kreatif, tetapi akan tumpul jika tidak pernah dilatih. Maka dari itu kemampuan berfikir kreatif perlu dibentuk melalui jenjang pendidikan.

Berdasarkan UU No 20 tahun 2003 Bab X Pasal 37, matematika merupakan mata pelajaran yang harus termuat pada semua jenjang pendidikan. Salah satu tujuan mata pelajaran matematika dimuat pada semua jenjang yakni demi mengembangkan kemampuan berpikir kreatif (Firdausi & Asikin, 2018).

Kreativitas bisa dianggap seperti hasil dari berpikir kreatif dan berfikir kreatif sendiri perlu dorongan dan arahan agar menghasilkan kreativitas (Siswono & Novitasari, 2007). Sedangkan Coleman dan Hamen (dalam Restanto & Mampouw, 2018) mengungkapkan bahwa berpikir kreatif bisa digambarkan sebagai alur berpikir yang dapat menemukan solusi baru, ilmu baru, pengalaman baru, dan pencapaian baru dalam kehidupan yang artinya bahwa berpikir kreatif merupakan nilai tambah yang cukup penting untuk di kembangkan.

Richardo et al., (2014) berpendapat bahwa kreativitas siswa dapat diamati dengan cara melihat solusi siswa dalam menyelesaikan masalah menggunakan dugaan-dugaan dan kemungkinan pemikiran-pemikiran yang jangkauannya luas. Pemikiran-pemikiran yang jangkauannya luas terdapat pada pemikiran divergen, dimana pemikiran divergen bersifat terbuka (Husamah et al., 2018).

Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh (Rachmawati & Kurniati, 2011) bahwa pola berpikir divergen itu bisa dikatakan berpikir alternatif. Dimana kemampuan berpikirnya tidak hanya membutuhkan ketepatan dan kecepatan, melainkan dapat menentukan berbagai penyelesaian yang benar dan tidak bersifat umum.

Pemikiran divergen dapat terbentuk apabila siswa mampu mengerjakan tipe soal *open ended*. Hal ini sependapat dengan (Restanto & Mampouw, 2018) yang menyatakan bahwa salah satu cara mengidentifikasi kemampuan berpikir kreatif yaitu dengan cara memberikan tipe soal *open ended*. Tipe soal *open ended* adalah soal yang memiliki banyak kemungkinan

alternatif/ solusi dalam memecahkan masalah tersebut (Foong dalam Restanto & Mampouw, 2018).

Kriteria penilaian yang digunakan dalam pengukuran kemampuan berpikir kreatif yaitu kefasihan, keluwesan, dan kebaruan. Kefasihan adalah kemampuan siswa memberikan berbagai macam jawaban yang sesuai. Keluwesan adalah kemampuan siswa dalam menemukan berbagai macam cara dalam penyelesaian masalah. Kebaruan adalah apabila siswa mampu mengajukan masalah atau cara penyelesaian yang baru dan benar (Silver dalam Restanto & Mampouw, 2018).

Berdasarkan penelitian (Irbah et al., 2018) terdapat sebab yang mengakibatkan tingkat kreativitas siswa berbeda-beda. Salah satunya yakni gaya belajar. De Porter dan Hernacki (dalam Irbah et al., 2018) mengemukakan bahwa gaya belajar siswa adalah kombinasi dari cara siswa menyerap dan mengolah informasi menjadi pengetahuan bermakna. Kemampuan siswa dalam penyerapan informasi memiliki perbedaan sesuai gaya belajar individu.

Hal tersebut sejalan dengan (Bire et al., 2014) yang menyatakan bahwa gaya belajar adalah alternatif termudah yang dapat membantu siswa dalam penyerapan dan pengolahan informasi, serta gaya belajar yang tepat dengan individu bisa memudahkan pada pembelajaran.

De Porter dan Hernacki (dalam Bire et al., 2014) berpendapat bahwa terdapat 3 karakter dalam gaya belajar yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. Gaya belajar visual adalah gaya belajar yang menggantungkan penglihatan. Gaya belajar auditorial adalah gaya belajar yang menggantungkan indra pendengaran. Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar yang menggantungkan dengan gerakan, sentuhan dan praktek secara langsung. Sebagian besar seseorang punya ketiga gaya belajar tersebut, namun hanya ada satu gaya belajarnya yang lebih dominan.

Untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa, peneliti menggunakan peninjauan dari segi gaya belajar dan menggunakan soal *open ended*. Menurut (Restanto & Mampouw, 2018) pada perbedaan gaya belajar setiap individu, diduga dapat mempengaruhi tingkat kemampuan berpikir kreatif individu. Dengan demikian peneliti akan menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari gaya belajar.

Dalam penelitian ini, materi soal *open ended* yang digunakan adalah materi bangun datar/ dimensi dua. Dimana materi tersebut merupakan salah satunya bagian dari ilmu geometri pada matematika. Penggunaan materi geometri bisa mengenali kemampuan berpikir kreatif (Siswono dalam Restanto & Mampouw, 2018).

Dalam wawancara dengan siswa di MA Bustanul Arifin Gresik, saya menyadari bahwa kegiatan belajar mengajar kurang mepedulikan ranah kemampuan berpikir kreatif padahal sangat membantu dalam menyelesaikan masalah seperti yang sudah saya jelaskan diatas. Disinilah perlunya analisis kreativitas siswa yang dapat dipakai untuk mendorong siswa menjadi lebih kreatif dalam memecahkan masalah. Hal Ini sejalan dengan (Siswono, 2005) yang mengatakan bahwa meningkatnya kemampuan berfikir kreatif siswa sama dengan meningkatkan kemampuan dalam memahami, menguasai dan fleksibel serta menemukan solusi untuk masalah tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP NU Bahrul Ulum Menganti Gresik tahun ajaran 2020/ 2021. Instrumen pada peelitian ini terdiri

dari 2 macam yaitu instrumen utama dan instrumen pendukung. Peneliti sebagai instrumen utama sedangkan instrumen pendukung dalam penelitian ini terdiri dari Tes Angket Gaya Belajar, Tes Berpikir Kreatif, dan Pedoman Wawancara.

Tes angket gaya belajar pada penelitian ini terdiri dari 30 soal pilihan ganda dimana setiap soal terdapat 3 pilihan jawaban yaitu a, b, dan c. Tes angket gaya belajar diberikan ke seluruh siswa kelas VIII-A. Jika siswa lebih dominan memilih jawaban a maka menunjukkan gaya belajar visual, jika siswa lebih dominan memilih jawaban b maka menunjukkan gaya belajar auditori, dan jika siswa lebih dominan memilih jawaban c maka menunjukkan gaya belajar kinestetik.

Pada setiap gaya belajar dipilih 1 siswa untuk mewakili masing-masing gaya belajar visual, auditori dan kinestetik. Pemilihan siswa untuk mewakili masing-masing gaya belajar dilihat dari skor perolehan pengisian angket gaya belajar dan diambil berdasarkan nilai raport matematika tertinggi.

Pemilihan ketiga siswa tersebut dimaksudkan untuk mewakili mengerjakan tes selanjutnya yaitu tes berpikir kreatif. Tipe soal yang digunakan pada tes berpikir kreatif pada penelitian ini adalah soal *open-ended*.

Tes berpikir kreatif terdiri dari 3 soal uraian dengan menggunakan materi bangun datar. Pengambilan materi bangun datar dikarenakan materi ini sebelumnya sudah didapatkan siswa saat berada di kelas VII.

Tahap selanjutnya adalah wawancara ketiga subjek tersebut guna untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa. Teknik analisis data wawancara menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Berikut adalah Indikator berpikir kreatif yang digunakan yaitu kefasihan, keluwesan, dan kebaruan. Siswono (2011) menyatakan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif ada 5 level yaitu sebagai berikut.

1. Level 4 dikatakan sangat kreatif, apabila mampu memberi ketiga indikator berpikir kreatif (kefasihan, keluwesan, dan kebaruan)
2. Level 3 dikatakan kreatif, apabila mampu memberi dua indikator berpikir kreatif (kefasihan dan keluwesan atau kefasihan dan kebaruan)
3. Level 2 dikatakan cukup kreatif, apabila mampu memberi satu indikator berpikir kreatif (kebaruan atau keluwesan)
4. Level 1 dikatakan kurang kreatif, apabila mampu memberi satu indikator berpikir kreatif (kefasihan)
5. Level 0 dikatakan tidak kreatif, apabila tidak mampu memberi ketiga indikator berpikir kreatif (kefasihan, keluwesan dan kebaruan)

Adapun pedoman level TKBK berdasarkan Siswono dalam (Dwi Herdani & Ratu, 2018) sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman Level TKBK

Level	Skor
Level 4 (Sangat Kreatif)	$36 \leq n < 45$
Level 3 (Kreatif)	$27 \leq n < 36$
Level 2 (Cukup Kreatif)	$18 \leq n < 27$
Level 1 (Kurang Kreatif)	$9 \leq n < 18$
Level 0 (Tidak Kreatif)	$0 \leq n < 9$

Keterangan: n = jumlah skor TKBK

Pada setiap perwakilan gaya belajar dapat diketahui indikator berpikir kreatif apa yang diperoleh baik dari gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik. Setelah itu penentuan pencapaian tingkat kemampuan berpikir kreatif (TKBK) level 4, 3, 2, 1, atau 0 berdasarkan pedoman level TKBK.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII-A yang berjumlah 32 siswa. Namun, sesuai dengan hasil tes angket gaya belajar hanya 29 siswa yang mengisi tes angket gaya belajar tersebut. Berdasarkan hasil analisis tes gaya belajar siswa terdapat 8 siswa memiliki gaya belajar visual, 4 siswa memiliki gaya belajar

auditori, 9 siswa memiliki gaya belajar kinestetik dan 8 siswa memiliki gaya belajar gabungan.

Dari setiap jenis gaya belajar dipilih masing-masing satu siswa untuk mengerjakan tes berpikir kreatif. Pemilihan subjek didasari dari nilai rata-rata raport matematika tertinggi dari setiap jenis gaya belajar. Subjek yang terpilih adalah KPA dengan gaya belajar visual, ZAAK dengan gaya belajar auditori, dan NBA dengan gaya belajar kinestetik.

Siswa yang memiliki jenis gaya belajar gabungan tidak dijelaskan pada penelitian ini. Setelah mengerjakan tes berpikir kreatif, ketiga subjek tersebut diwawancarai satu persatu guna mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa. Berikut ini hasil analisis data tes berpikir kreatif ketiga siswa.

1. SV_{KPA} (Subjek Jenis Gaya Belajar Visual KPA)

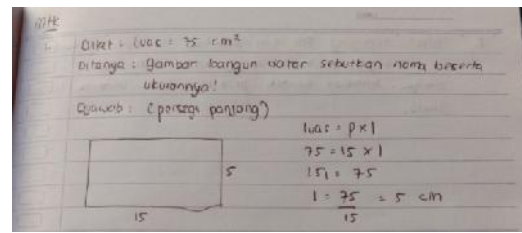
SV_{KPA} merupakan subjek yang memiliki jenis gaya belajar visual. Sesuai tes berpikir kreatif, SV_{KPA} mendapatkan jumlah skor 25 dari ketiga soal, dimana subjek termasuk dalam Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif pada level 2 yaitu cukup kreatif sesuai dengan pedoman level TKBK.

Pada soal nomor 1 di indikator kefasihan, subjek mendapatkan skor 3 karena memberi 1 jawaban yang sesuai dengan konteks masalah dan penulisannya lengkap, jelas, dan benar. Subjek menggambarkan bangun datar yang memiliki luas 75 cm^2 yaitu hanya persegi panjang dengan ukuran panjang 15 cm dan lebar 5 cm.

Pada indikator keluwesan, subjek mendapatkan skor 3 karena memberi 1 cara yang sesuai dengan konteks masalah dan hasilnya benar. Sedangkan pada indikator kebaruan, subjek mendapatkan skor 5 karena memberikan jawaban dengan caranya sendiri, proses dan hasilnya benar.

Hal tersebut juga terlihat pada hasil wawancara. Total skor yang diperoleh dari

soal 1 adalah 11 skor. Jawaban subjek visual pada soal nomer 1 dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

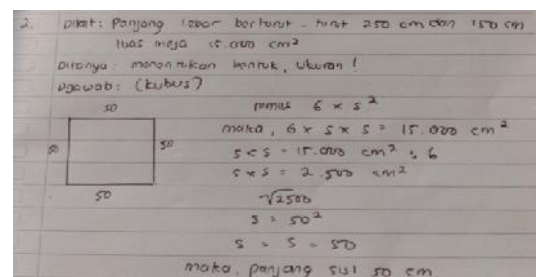


Gambar 1. Jawaban Subjek Visual Soal Nomor 1.

Pada soal nomor 2 di indikator kefasihan, subjek mendapatkan skor 2 karena memberi 1 jawaban yang sesuai dengan konteks masalah, namun penulisannya tidak jelas dan jawaban salah.

Subjek memberikan gambar bangun ruang yang memiliki luas 15000 cm^2 yaitu menggambarkan bangun kubus untuk membuat meja. Pada indikator keluwesan, subjek mendapatkan skor 2 karena memberi 1 cara yang sesuai dengan konteks masalah, namun hasilnya salah.

Sedangkan pada indikator kebaruan, subjek mendapatkan skor 4 karena memberikan jawaban dengan caranya sendiri tetapi proses dan hasilnya salah. Hal tersebut juga terlihat pada hasil wawancara. Total skor yang diperoleh dari soal 2 adalah 8 skor. Jawaban subjek visual pada soal nomer 2 dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



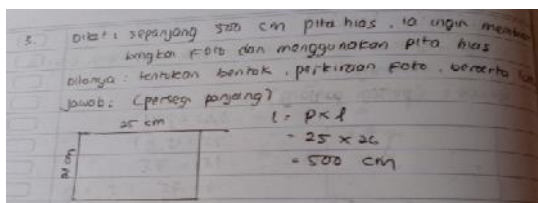
Gambar 2. Jawaban Subjek Visual Soal Nomor 2.

Pada soal nomor 3 di indikator kefasihan, subjek mendapatkan skor 2

karena memberi 1 jawaban yang sesuai dengan konteks masalah, namun jawaban salah. Subjek memberikan bentuk bingkai yaitu persegi panjang dengan ukuran panjang 25 cm dan lebar 26 cm sehingga luasnya diperoleh 500 cm^2 .

Pada indikator keluwesan, subjek mendapatkan skor 2 karena memberi 1 cara yang sesuai dengan konteks masalah, namun hasilnya salah. Sedangkan pada indikator kebaruan, subjek mendapatkan skor 2 karena memberikan jawaban dengan cara yang sudah ada.

Hal tersebut juga terlihat pada hasil wawancara. Total skor yang diperoleh dari soal 3 adalah 6 skor. Jawaban subjek visual pada soal nomor 3 dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. Jawaban Subjek Visual Soal Nomor 3.

Berdasarkan hasil analisis pada subjek SV_{KPA} untuk soal nomor 1 diperoleh skor 11, pada soal nomor 2 diperoleh skor 8, dan pada soal nomor 3 diperoleh skor 6 maka total yang diperoleh subjek SV_{KPA} adalah 25. Dimana dalam pedoman level TKBK dengan rentang $18 \leq n < 27$ termasuk pada level 2 yaitu cukup kreatif.

Sehingga subjek dengan gaya belajar visual memiliki kemampuan berpikir kreatif pada level cukup kreatif.

2. SA_{ZAAK} (Subjek Jenis Gaya Belajar Auditori ZAAK)

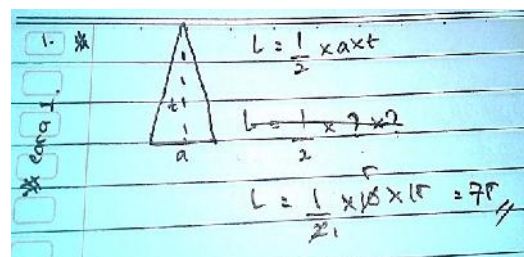
SA_{ZAAK} merupakan subjek yang memiliki jenis gaya belajar auditori. Sesuai tes berpikir kreatif, SA_{ZAAK} mendapatkan jumlah skor 32 dari ketiga soal, dimana subjek termasuk dalam Tingkat Kemampuan

Berpikir Kreatif pada level 3 yaitu kreatif sesuai dengan pedoman level TKBK.

Pada soal nomor 1 di indikator kefasihan, subjek mendapatkan skor 5 karena memberi lebih dari 1 jawaban yang sesuai dengan konteks masalah dan penulisannya jelas dan benar. Jawaban pertama subjek menggambarkan bangun segitiga dengan memperkirakan ukuran alas yaitu 10 cm dan tingginya sekitar 15 cm sehingga luasnya 75 cm^2 . Jawaban kedua subjek menggambarkan bangun segitiga dengan mencari ukuran alas pada segitiga tersebut dengan diketahui luas 75 cm^2 dan tinggi 10 cm.

Pada saat wawancara, subjek menyebutkan bangun persegi panjang. Pada indikator keluwesan, subjek mendapatkan skor 5 karena memberi lebih dari 1 cara yang sesuai dengan konteks masalah dan hasilnya benar. Sedangkan pada indikator kebaruan, subjek mendapatkan skor 5 karena memberikan jawaban dengan caranya sendiri, proses dan hasilnya benar.

Hal tersebut juga terlihat pada hasil wawancara. Total skor yang diperoleh dari soal 1 adalah 15. Jawaban subjek auditori pada soal nomor 1 dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. Jawaban Subjek Auditori Soal Nomor 1.

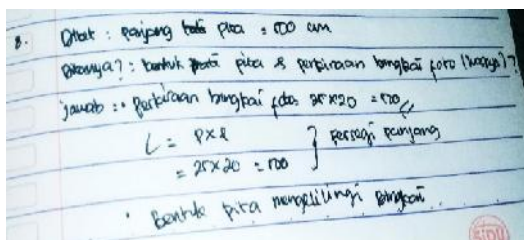
Pada soal nomor 2 di indikator kefasihan, subjek mendapatkan skor 3 karena memberi 1 jawaban yang sesuai dengan konteks masalah dan penulisannya lengkap, jelas, dan benar. Subjek menggambarkan bangun persegi panjang

yang dapat digunakan Ayah sebagai meja makan yang memiliki luas 15000 cm^2 dengan menyisahkan luas papan yaitu 22500 cm^2 . Luas meja makan dengan bentuk persegi panjang sesuai dengan ukuran minimal yang diminta pada soal.

Walaupun pada saat wawancara (kode SA_{ZAAK} ke-20), ia dapat menjawab bentuk meja makan yang lain yaitu bentuk lingkaran dengan jari-jari 70 cm dimana perhitungan luas yaitu 15400 cm^2 . Jawaban ini merupakan jawaban yang sesuai dengan konteks masalah namun subjek SA_{ZAAK} perlu dipancing terlebih dahulu untuk memberi jawaban lain.

Pada indikator keluwesan, subjek mendapatkan skor 3 karena memberi 1 cara yang sesuai dengan konteks masalah dan hasilnya benar. Sedangkan pada indikator kebaruan, subjek mendapatkan skor 5 karena memberikan jawaban dengan caranya sendiri, proses dan hasilnya benar.

Hal tersebut juga terlihat pada hasil wawancara. Total skor yang diperoleh dari soal 2 adalah 11. Jawaban subjek auditori pada soal nomor 2 dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



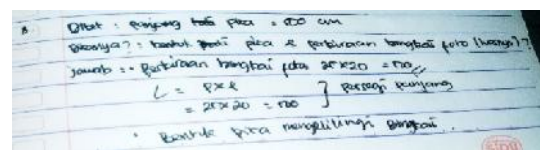
Gambar 5. Jawaban Subjek Auditori Soal Nomor 2

Pada soal nomor 3 di indikator kefasihan, subjek mendapatkan skor 2 karena memberi 1 jawaban yang sesuai dengan konteks masalah, namun jawaban salah. Subjek memperkirakan ukuran dan bentuk bingkai foto dengan menggunakan bentuk persegi panjang yang ukuran panjangnya 25 cm dan lebar 20 cm sehingga luasnya diperoleh 500 cm^2 . Untuk

bentuk sesuai dengan konteks soal dan jawaban sudah masuk pada batasan-batasan soal tetapi didalam jawabannya 500 cm disebutkan sebagai luas sedangkan yang dimaksudkan pada soal ukuran 500 cm adalah panjang pita yang digunakan mengelilingi bingkai.

Pada indikator keluwesan, subjek mendapatkan skor 2 karena memberi 1 cara yang sesuai dengan konteks masalah, namun hasilnya salah. Sedangkan pada indikator kebaruan, subjek mendapatkan skor 2 karena memberikan memberi jawaban dengan cara yang sudah ada.

Hal tersebut juga terlihat pada hasil wawancara. Total skor yang diperoleh dari soal nomor 3 adalah 6 skor. Jawaban subjek auditori pada soal nomor 3 dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 6. Jawaban Subjek Auditori Soal Nomor 3.

Berdasarkan hasil analisis pada subjek SA_{ZAAK} pada soal nomor 1 diperoleh skor 15, pada soal nomor 2 diperoleh skor 11, dan pada soal nomor 3 diperoleh skor 6 maka total yang diperoleh subjek SA_{ZAAK} adalah 32, dimana dalam pedoman level TKBK dengan rentang $27 \leq n < 36$ termasuk pada level 3 yaitu kreatif.

Sehingga dapat dikatakan subjek pada yang memiliki gaya belajar auditori memiliki kemampuan berpikir kreatif pada level kreatif.

3. SK_{NBA} (Subjek Jenis Gaya Belajar Kinestetik NBA)

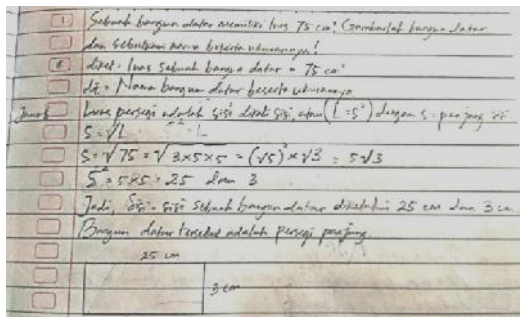
SK_{NBA} merupakan subjek yang memiliki jenis gaya belajar kinestetik. Sesuai tes berpikir kreatif, SK_{NBA} mendapatkan jumlah skor 37 dari ketiga soal, dimana subjek termasuk dalam Tingkat Kemampuan

Berpikir Kreatif pada level 4 yaitu sangat kreatif sesuai dengan pedoman level TKBK.

Pada soal nomor 1 di indikator kefasihan, subjek mendapatkan skor 3 karena memberi 1 jawaban yang sesuai dengan konteks masalah dan penulisannya lengkap, jelas, dan benar. Subjek menggambarkan bangun persegi panjang dengan panjang 25 cm dan lebar 3 cm sehingga jika dihitung luasnya maka ketemu 75 cm^2 .

Pada indikator keluwesan, subjek mendapatkan skor 3 karena memberi 1 cara yang sesuai dengan konteks masalah dan hasilnya benar. Sedangkan pada indikator kebaruan, subjek mendapatkan skor 5 karena memberikan jawaban dengan caranya sendiri, proses dan hasilnya benar.

Hal tersebut juga terlihat pada hasil wawancara. Total skor yang diperoleh dari soal nomer 1 adalah 11. Jawaban subjek kinestetik pada soal nomer 1 dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



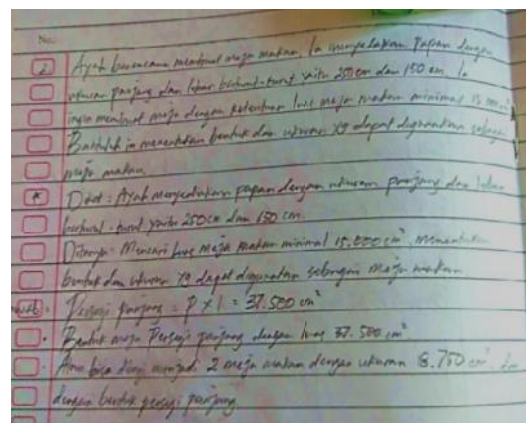
Gambar 7. Jawaban Subjek Kinestetik Soal Nomor 1.

Pada soal nomor 2 di indikator kefasihan, subjek mendapatkan skor 5 karena memberi lebih dari 1 jawaban yang sesuai dengan konteks masalah dan penulisannya jelas dan benar. Subjek membantu menentukan bentuk dan ukuran yang dapat digunakan sebagai meja makan yaitu dengan 2 bentuk persegi panjang, dimana masing-masing bentuk persegi panjang tersebut memiliki ukuran luas yang berbeda. Bentuk persegi panjang

yang pertama dengan ukuran luas yaitu 37500 cm^2 dan bentuk persegi panjang yang kedua (lebih kecil) dengan ukuran luas yaitu 18750 cm^2 .

Pada indikator keluwesan, subjek mendapatkan skor 5 karena memberi lebih dari 1 cara yang sesuai dengan konteks masalah dan hasilnya benar. Sedangkan pada indikator kebaruan, subjek mendapatkan skor 5 karena memberikan jawaban dengan caranya sendiri, proses dan hasilnya benar.

Hal tersebut juga terlihat pada hasil wawancara. Total skor yang diperoleh dari soal 2 adalah 15. Jawaban subjek kinestetik pada soal nomer 2 dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



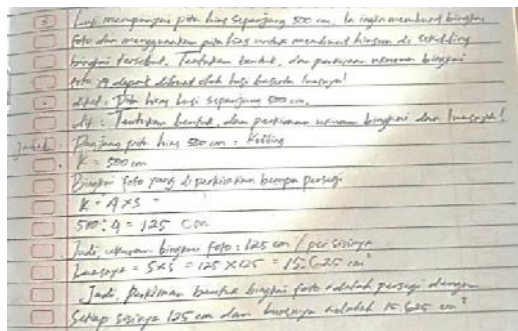
Gambar 8. Jawaban Subjek Kinestetik Soal Nomor 2.

Pada soal nomor 3 di indikator kefasihan, subjek mendapatkan skor 3 karena memberi 1 jawaban yang sesuai dengan konteks masalah dan penulisannya lengkap, jelas, dan benar. Subjek memperkirakan ukuran bingkai foto dengan pita hias yang dimiliki sepanjang 500 cm serta bentuk yang diperkirakan yaitu bentuk persegi. Ukuran sisi yang diperoleh untuk menghias yaitu 125 cm persisinya dengan luas yaitu 15625 cm^2 .

Pada indikator keluwesan, subjek mendapatkan skor 3 karena memberi 1 cara

yang sesuai dengan konteks masalah dan hasilnya benar. Sedangkan pada indikator kebaruan, subjek mendapatkan skor 5 karena memberikan jawaban dengan caranya sendiri, proses dan hasilnya benar.

Hal tersebut juga terlihat pada hasil wawancara. Total skor yang diperoleh dari soal 3 adalah 11. Jawaban subjek kinestetik pada soal nomer 3 dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 9. Jawaban Subjek Kinestetik Soal Nomor 3.

Berdasarkan hasil analisis pada subjek SK_{NBA} pada soal nomor 1 diperoleh skor 11, pada soal nomor 2 diperoleh skor 15, dan pada soal nomor 3 diperoleh skor 11 maka total yang diperoleh subjek SK_{NBA} adalah 37, dimana dalam pedoman level TKBK dengan rentang $36 \leq n < 45$ termasuk pada level 4 yaitu sangat kreatif.

Sehingga dapat dikatakan bahwa subjek dengan gaya belajar kinestetik memiliki kemampuan berpikir kreatif pada level sangat kreatif.

Dari penjelasan di atas terlihat bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal berbeda-beda. Perbedaan gaya belajar siswa juga menentukan kemampuan berpikir kreatif yang dimilikinya dalam menyelesaikan soal matematika. Hal ini tentu saja dapat digunakan sebagai tahap awal untuk memetakan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh (Restanto & Mampouw, 2018) yang menyatakan bahwa perbedaan gaya belajar dapat digunakan

untuk memetakan kemampuan berpikir kreatif siswa.

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berlandaskan hasil tes berpikir kreatif serta wawancara maka peneliti bisa mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari gaya belajar. Subjek bergaya belajar visual mencapai tingkat kemampuan berpikir kreatif pada level 2 yaitu cukup kreatif. Subjek bergaya belajar auditori mencapai tingkat kemampuan berpikir kreatif pada level 3 yaitu kreatif, sedangkan subjek bergaya belajar kinestetik mencapai tingkat kemampuan berpikir kreatif pada level 4 yaitu sangat kreatif.

2. Saran

Sebaiknya Guru Matematika di sekolah-sekolah lebih sering memberikan soal – soal bertipe *open ended* agar kemampuan berpikir kreatif siswa juga semakin terlatih dibandingkan jika selalu memberikan soal-soal *close ended* yang jawabannya sudah terstruktur.

DAFTAR PUSTAKA

- Bire, A. L., Geradus, U., & Bire, J. (2014). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 44(2), 128164. <https://doi.org/10.21831/jk.v44i2.5307>
- Dwi Herdani, P., & Ratu, N. (2018). Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Open – Ended Problem Pada Materi Bangun Datar Segi Empat. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 9. <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.220>
- Firdausi, Y. N., & Asikin, M. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar pada Pembelajaran Model Eliciting Activities (MEA). *PRISMA (Prosiding Seminar Nasional Matematika) Universitas Negeri Semarang*, 1, 239–247.
- Husamah, Pantiwati, Y., Restian, A., &

- Sumarsono, P. (2018). *Belajar dan Pembelajaran* (2nd ed.). Universitas Muhammadiyah Malang Press.
- Irbah, D. A., Kusumaningsih, W., & Sutrisno. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Media Penelitian Pendidikan*, 12(2), 115–127.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (pertama). Prenada Media Grup.
- Restanto, R., & Mampouw, H. L. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Soal Geometri Tipe Open-Ended Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Jurnal Numeracy*, 5(1), 29–40.
- Richardo, R., Retno, D., & Saputro, S. (2014). Tingkat Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Divergen Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2(2), 141–151.
- Siswono, T. Y. E. (2005). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajuan Masalah. *Pendidikan Matematika*, 1, 1–15.
- Siswono, T. Y. E. (2011). Level of student's creative thinking in classroom mathematics. *Educational Research and Reviews*, 6(7), 548–553.
- Siswono, T. Y. E., & Novitasari, W. (2007). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pemecahan Masalah Tipe "What's Another Way". *Jurnal Transformasi*, 1–13.