

PROFIL KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMECAHAN MASALAH KONTEKSTUAL BERDASARKAN GAYA BELAJAR VISUAL

Septiana Dewi¹⁾, Kartinah²⁾, Lukman Harun³⁾

^{1,2,3} FPMIPATI, UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

email : septianadewi37@gmail.com

email : tina.math507@gmail.com

email : lukmath1909@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui profil kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pemecahan masalah kontekstual berdasarkan gaya belajar visual. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 3 Ambarawa. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Subyek penelitian yang diambil adalah siswa kelas VII A SMPN3 Ambarawa tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 1 siswa yaitu siswa dengan gaya belajar visual. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu metode angket gaya belajar siswa, tes tertulis dan wawancara. Teknik analisis data dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Keabsahan data menggunakan triangulasi waktu yaitu dilakukan dengan cara mengecek data dari sumber yang sama dan waktu yang berbeda. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut : profil kemampuan berpikir kreatif subyek dengan gaya belajar visual mampu melewati semua indikator dari menggunakan cara lain kemudian menyelesaikannya, dan merinci secara detail pekerjaannya.

Kata Kunci: Profil Berpikir Kreatif, Masalah Kontekstual, Gaya Belajar Visual

Abstract

This research aims to find of profile of students creative thinking problem solving contextual problems based on learning style. This research was conducted at SMPN 3 Ambarawa. This research is descriptive qualitative research. The research subjects taken were class VII A SMPN 3 Ambarawa 2018/2019 academic year wich amounted 1 students namely students with visual learning styles. Data collection was carried out namely student learning style questionnaire, written test and interview method. Data analysis techniques are carried out in three stages, namely data reduction, data presentation and conclusion or data verification. The validity of the data using time triangulation is done by checking data from the same source an at different times. The results of this study are the profile of the subject's creative thinking ability with visual learning style is able to pass all indicator from using other methods and then solve them and detailling the work.

Keyword : *profile creative thinking, contextual problem, visual learning style.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat (Azhari, 2013).

Pendidikan merupakan 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, bangsa dan negara yang disebutkan dalam UU RI No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1.

Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab merupakan fungsi dari pendidikan nasional. Dalam pendidikan yang sangat penting untuk dipelajari diantaranya adalah matematika.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu untuk memajukan daya pikir manusia, sehingga diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini sebagai bekal untuk dapat berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. (Permendiknas No 22 Tahun 2006).

Mata pelajaran Matematika merupakan mata pelajaran yang masih ditakuti oleh kalangan siswa karena pada umumnya mereka beranggapan matematika adalah pelajaran yang sulit dalam memecahkan masalah, rumit dalam proses menyelesaikan permasalahan dan membingungkan. Menurut Wardhani (2004:5-6) matematika merupakan suatu ilmu dengan konsep abstrak yang disusun secara hierarki dan penalaran sistematis sehingga membutuhkan pemahaman secara bertahap dan berurutan. Terdapat banyak cara untuk mengelolanya salah satunya yaitu pembelajaran matematika dengan memberikan permasalahan kontekstual dengan isi berupa soal-soal penerapan sehari-hari atau tugas-tugas penemuan, penyelidikan, tugas lapangan atau lainnya yang mana masalah tersebut harus dipecahkan secara individu atau kelompok.

Menurut Jaenudin,dkk(2017) matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang diajarkan di sekolah dari jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Bahkan sejak dini seorang anak sudah diperkenalkan dengan matematika oleh orang tuanya melalui mengenal angka dan berhitung. Matematika dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mengatasi permasalahan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Jaenudin,dkk(2017) dalam mempelajari matematika orang harus berpikir agar ia mampu memahami konsep-konsep matematika yang dipelajari serta mampu menggunakan konsep-konsep tersebut secara tepat ketika ia harus mencari jawaban bagi berbagai soal matematika.

Soal matematika yang dihadapi seseorang seringkali tidaklah dengan segera dapat dicari solusinya sedangkan ia diharapkan dan dituntut untuk dapat menyelesaikan soal tersebut. Dalam menyelesaikan soal memerlukan suatu kegiatan atau proses berpikir yang dijalani agar seseorang mampu menyelesaikan suatu soal matematika yang mempunyai keterkaitan dengan kemampuan mengingat, mengenali hubungan diantara konsep-konsep matematika, menyadari adanya hubungan sebab-akibat, hubungan analogi ataupun perbedaan, yang kemudian dapat memunculkan gagasan-gagasan original, serta lancar dan luwes dalam pembuatan keputusan atau kesimpulan secara cepat dan tepat. Dari pembahasan diatas menunjukkan bahwa siswa harus memiliki kemampuan berpikir kreatif yang optimal dalam menyelesaikan suatu soal matematika.

Setiap manusia pada hakikatnya digariskan memiliki potensi untuk menjadi kreatif. Berdasarkan urutan tingkatannya, berpikir kreatif menempati urutan tertinggi dalam tingkatan berpikir. Silver (1997) menyatakan bahwa indikator berpikir kreatif terdiri dari indikator kefasihan (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*). Sementara itu Siswono (2010) menyatakan bahwa terdapat 5 tingkat berpikir kreatif (TBK) yaitu TBK 4 (sangat kreatif), TBK 3 (kreatif), TBK 2 (cukup kreatif), TBK 1 (kurang kreatif), TBK 0 (tidak kreatif).

Dalam pembelajaran matematika kemampuan berpikir kreatif siswa sangat dibutuhkan terutama dalam menyelesaikan masalah soal-soal dimana siswa diharapkan dapat menemukan ide-ide baru yang kreatif dalam menyelesaikan soal. Namun cara siswa dalam mengekspresikan ide-ide kreatif mereka adalah berbeda-beda karena kemampuan yang dimilikinya berbeda-beda pula. Sesuai dengan yang diungkapkan Munandar (2009:6) bahwa setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda dan karena itu membutuhkan pendidikan yang berbeda-beda pula. Kemampuan berpikir kreatif juga harus dikembangkan dalam pemecahan masalah. Dalam pemecahan masalah matematika, diperlukan juga gagasan kreatif dalam membuat dan menyelesaikan model matematika serta menafsirkan solusi dari suatu masalah. Dengan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat mengemukakan ide-ide baru, inovasi baru, dan penemuan baru dalam menyelesaikan suatu masalah.

Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa diantaranya adalah kemampuan berpikir kreatif siswa yang berbeda serta gaya belajar siswa yang berbeda pula. Gaya belajar menurut DePorter & Hernacki (2011) adalah kecenderungan seseorang dalam menerima, menyerap, dan memproses informasi.

Setiap individu cenderung mempunyai ciri khas yang berbeda-beda dalam memecahkan masalah. Perbedaan tersebut dapat dilihat berdasarkan gaya belajar siswa. Menurut Bire (2014) gaya belajar merupakan sebuah cara pembelajaran unik yang dimiliki setiap individu dalam proses pembelajaran yaitu menyerap, mengatur, dan mengolah informasi yang diterima. Dengan gaya

belajar yang berbeda-beda tersebut hendaknya setiap siswa memanfaatkan lingkungan yang dekat dengan kehidupan mereka, sehingga dapat mengenal masalah kontekstual dengan baik karena sudah mengenal terlebih dahulu suasana lingkungan atau kondisi kontekstual. Dari anggapan tersebut, dapat dikatakan bahwa sebenarnya setiap siswa sudah mempunyai pandangan sendiri tentang lingkungan sekitarnya dan bagaimana menyelesaikan masalah kontekstual yang ada disekitarnya.

Gaya belajar merupakan salah satu variabel yang penting dan menyangkut cara siswa memahami pelajaran di sekolah khususnya pelajaran matematika. Gaya belajar tiap siswa tentunya berbeda satu sama lain, ada yang lebih senang belajar dengan melihat gambar-gambar, ada juga siswa yang lebih senang belajar dengan mendengarkan penjelasan dari orang lain atau berdiskusi, bahkan ada pula yang senang belajar dengan melakukan aktivitas menggerakkan anggota tubuh atau memanipulasi suatu obyek dan praktik dan tipe gaya belajar yang berbeda ini akan mempengaruhi pula tingkat berpikir kreatif siswa (Mufidah, 2014).

Menurut Anggraeni dan Khabibah (2014) salah satu upaya meningkatkan kemampuan matematika dengan memberikan siswa masalah kontekstual sebagai latihan. Dalam kenyataannya, guru seringkali memberikan soal penerapan rumus yang dipelajari. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam menyelesaikan masalah kontekstual.

Masalah kontekstual merupakan persoalan yang berkaitan dengan obyek, peristiwa, fakta yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan tidak mempunyai prosedur segera yang dapat digunakan untuk menentukan jawabannya (Anggraeni dan Khabibah, 2014). Dalam sebuah pembelajaran terkadang masalah yang diberikan guru menjadi masalah bagi satu siswa tapi bukan masalah bagi siswa lainnya. Hal ini sesuai pernyataan Hudojo (Anggraeni dan Khabibah, 2014) yaitu suatu pernyataan merupakan masalah jika pernyataan tersebut sesuai dengan struktur kognitif siswa. Penyelesaian masalah kontekstual merupakan proses yang dilakukan siswa dalam mencari jawaban dari masalah kontekstual yang diberikan.

B. METODE

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian deskriptif kualitatif karena penelitian dilakukan untuk memberikan uraian informasi suatu kejadian, dimana hasil penelitian diuraikan dengan berupa kata-kata.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai profil kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah kontekstual berdasarkan gaya belajar visual. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 3 Ambarawa dengan sasaran penelitian siswa kelas VII A SMPN 3 Ambarawa. Penentuan subyek penelitian menggunakan sampel bertujuan (*purposive sample*) dimana tidak ada sampel yang acak. Subyek penelitian ini adalah 1 siswa kelas VII A yang dipilih berdasarkan angket gaya belajar siswa dimana subyek mewakili gaya belajar belajar visual.

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari instrumen utama yaitu peneliti sendiri serta instrumen pendukung diantaranya angket gaya belajar siswa, butir soal tes tertulis dan pedoman wawancara.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2011:246). Analisis data dilakukan dengan menganalisis data hasil tes dan data hasil wawancara. Analisis data dilakukan dengan memperhatikan indikator kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi. Analisis dilakukan pada jawaban dan langkah-langkah yang dikerjakan subyek. Setelah menganalisis hasil tes dilakukan wawancara terhadap subyek terpilih yang mewakili gaya belajar visual. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi waktu. Teknik ini dilakukan dengan cara membandingkan hasil wawancara dengan hasil tes yang dikerjakan dengan cara mengecek data dari sumber yang sama dan waktu yang berbeda.

Tabel 1. Indikator Berpikir Kreatif

Indikator berpikir kreatif	Deskripsi indikator
Kelancaran (<i>fluency</i>)	Kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan
Kelenturan (<i>flexibility</i>)	Kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan
Keaslian (<i>originality</i>)	Kemampuan memberikan gagasan yang relatif baru dan jarang diberikan kebanyakan orang
Elaborasi (<i>elaboration</i>)	Kemampuan merinci secara detail jawaban yang dibuat

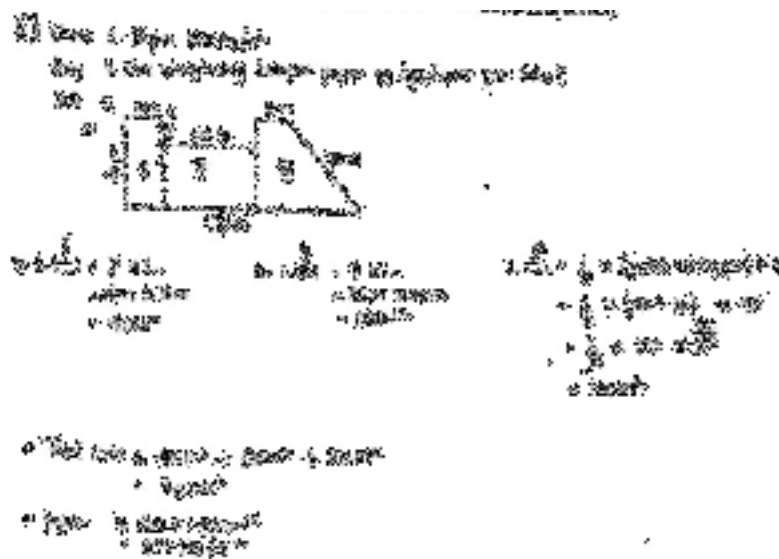
Sumber :

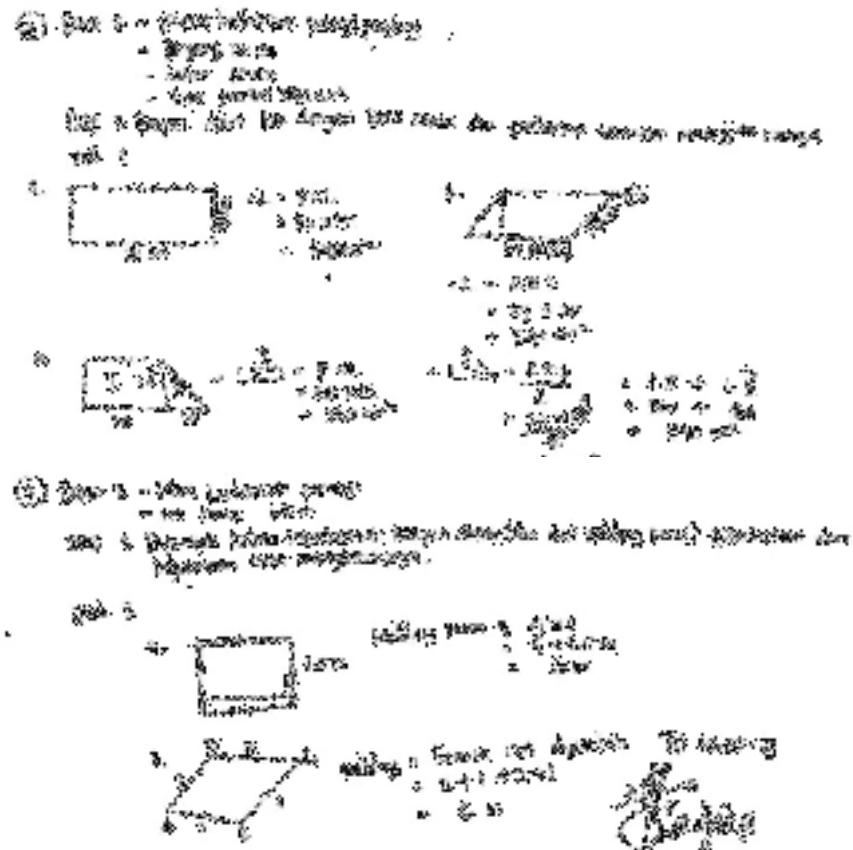
Rahmzatullaili.2017.Kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa melalui penerapan model *project based learning*. Beta Jurnal Tadris Matematika 10(2), 166-183.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah berdasarkan gaya belajar visual pada subyek D-12

1. Subyek mampu memahami dengan baik permasalahan yang ada, kemudian mampu menjelaskan apa saja yang diketahui dalam permasalahan tersebut dan subyek mampu merencanakan apa saja yang akan dikerjakan dalam menyelesaikan masalah.
2. Subyek sudah mampu menuliskan dengan bahasanya sendiri di lembar jawab siswa mengenai apa yang diketahui dalam permasalahan untuk nomor 1,2 dan 3. Subyek juga sudah menuliskan jawabannya dengan detail dan rinci pada lembar jawab siswa nya.





Gambar 1. Hasil Pekerjaan Subyek D-12

D. PENUTUP

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil profil kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pemecahan masalah kontekstual berdasarkan gaya belajar visual yaitu Kemampuan berpikir kreatif subyek dengan gaya belajar visual pada indikator kelancaran sudah cukup memahami apa yang dimaksudkan pada permasalahan, subyek sudah mampu menuliskan pada lembar jawab siswa apa yang diketahui dan ditanyakan secara detail, pada indikator kelenturan subyek sudah mampu memecahkan masalah dalam satu cara maupun dengan cara lain, pada indikator keaslian subyek sudah mampu memahami dengan baik apa yang ingin dikerjakan dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan metode lain, dan pada indikator elaborasi subyek sudah mampu merinci secara detail pekerjaan yang dikerjakan dan ditulis secara rapi dan teratur.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat diberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi peneliti lain, bisa melakukan penelitian lanjutan mengenai analisis kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pemecahan masalah kontekstual berdasarkan gaya belajar.
2. Bagi siswa, hendaknya dapat dijadikan motivasi belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan lebih memahami gaya belajar yang dimiliki agar dapat menyesuaikan dalam semua mata pelajaran khususnya matematika dalam menyelesaikan permasalahan

E. Daftar Pustaka

Anggraeni, Ika Silvia dan Khabibah, Siti. (2014). Profil Kemampuan Matematika Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Kontekstual Ditinjau Dari Kemampuan Matematika. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya. Jurnal (3)3.

- Azhari, Somakim. (2013). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa Melalui Pendekatan Konstruktivisme Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Banyuasin III. *Jurnal Pendidikan Matematika* (7)2.
- Bire, A. L, Uda Geradus, Josua Bire. (2014). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan* (44)2.
- DePorter, Bobbi., & Mike Hernacki. 2011. *Quantum Learning : Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung : Kaifa.
- Jaenudin, Hepsi Nindiasari, Aan Subhan Pamungkas. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Reflektif Matematis Siswa Ditinjau Drai Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika* (1)1, 69-82.
- Mufidah, I. (2014). Identifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Segitiga Ditinjau dari Kemampuan matematika Siswa di Kelas VII SMN 1 Driyorejo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* (3)2, 113-119.
- Munandar, Utami. 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan:Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Permendiknas Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tanggal 23 mei 2006 Tentang Standar Isi
- Silver, E. A. (1997). *Fostering Creativity Through Instruction Rich In Mathematical Problem Solving And Problem Posing*. *Zdm*, 29(3), 75-80.
- Undang - Undang RI No.20 Tahun 2003.
- Wardhani, Sri. 2004. Permasalahan Kontekstual Mengenalkan Bentul Aljabar di SMP. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Pusat Pengembangan Penataran Guru Matematika Yogyakarta 2004.