

**ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS IV DALAM  
MEMECAHKAN MASALAH MATEMATIKA *OPEN-ENDED* DITINJAU DARI  
GAYA BELAJAR DI SDN 10 SUMBAWA BESAR**

Zulfa Tri Astuti<sup>1</sup>, Darmiany<sup>2</sup>, Iva Nurmawanti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Mataram

[1zulfatriastuti@gmail.com](mailto:zulfatriastuti@gmail.com), [2darmiany@unram.ac.id](mailto:darmiany@unram.ac.id),

[3ivanurmawanti@unram.ac.id](mailto:ivanurmawanti@unram.ac.id)

**ABSTRACT**

*Creativity is one of the important things in learning mathematics. However, in reality, students creative thinking skills in Indonesia are still relatively low. One way to improve students creative thinking skills is by giving open-ended problems. The creativity of each student in solving a problem is different, this is influenced by the learning style. Therefore, the purpose of this research is to describe the creative thinking ability of grade IV students in solving open-ended mathematics problems in terms of learning styles at SDN 10 Sumbawa Besar. This research used a qualitative approach with a descriptive research type. The subjects in this study were grade IV students of SDN 10 Sumbawa Besar totaling 22 students, where later 3 students will be selected who represent each learning style to be interviewed in more depth to find out their creative thinking skills. The data collection techniques used were tests, interviews, and documentation. Data analysis techniques in this research are data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Meanwhile, to test the validity of the data, this research uses triangulation techniques. The results showed that students with visual learning styles were at TBKM level 3 (creative), because they were able to fulfill two indicators of creative thinking, namely fluency and flexibility. Students with an auditory learning style are at TBKM level 1 (less creative), because they are only able to fulfill one indicator of creative thinking, namely fluency. While students with kinesthetic learning styles are at TBKM level 3 (creative), because they are able to fulfill two indicators of creative thinking, namely fluency and novelty. Based on the research results, it can be concluded that students with visual and kinesthetic learning styles tend to be able to solve open-ended mathematics problems.*

*Keywords: Creative Thinking Ability, Open-Ended, Learning Style*

**ABSTRAK**

Kreativitas merupakan salah satu hal penting dalam pembelajaran matematika. Namun pada kenyataannya kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah dengan memberikan soal yang bersifat terbuka (*open-ended*). Kreativitas setiap siswa dalam memecahkan suatu permasalahan berbeda-beda, hal ini dipengaruhi oleh adanya gaya belajar. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV dalam memecahkan masalah matematika *open-ended* ditinjau dari gaya belajar di SDN 10 Sumbawa Besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 10 Sumbawa Besar yang berjumlah 22 siswa, dimana

nantinya akan dipilih 3 orang siswa yang mewakili masing-masing gaya belajar untuk diwawancarai secara lebih mendalam untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatifnya. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu tes, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan, untuk uji keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan siswa dengan gaya belajar visual berada pada TBKM level 3 (kreatif), karena mampu memenuhi dua indikator berpikir kreatif yaitu kelancaran (*fluency*) dan keluwesan (*flexibility*). Siswa dengan gaya belajar auditorial berada pada TBKM level 1 (kurang kreatif), karena hanya mampu memenuhi satu indikator berpikir kreatif yaitu kelancaran (*fluency*). Sedangkan siswa dengan gaya belajar kinestetik berada pada TBKM level 3 (kreatif), karena mampu memenuhi 2 indikator berpikir kreatif yaitu kelancaran (*fluency*) dan kebaruan (*novelty*). Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik cenderung sudah mampu memecahkan masalah matematika *open-ended*.

**Kata Kunci:** Kemampuan Berpikir Kreatif, *Open-Ended*, Gaya Belajar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan pada abad ini dituntut untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas unggul, yang mampu menghadapi tantangan abad ke-21. Tantangan abad ke-21 ditandai dengan abad ilmu pengetahuan, *knowledge-based society*, dan kompetensi masa depan (Kusnadi, et al., 2014). Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia perlu dilakukan. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan antara lain dengan pengembangan kompetensi 4K dan penyempurnaan kurikulum pendidikan. Angka 4 pada kompetensi 4K menandakan ada 4 Kompetensi yang dikembangkan, meliputi berpikir kritis, kreatif,

kolaborasi, dan komunikasi (Rochmawati, et al., 2019). Penyempurnaan kurikulum pendidikan, dilaksanakan dengan pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada tahun 2006 menjadi Kurikulum 2013.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang termuat dalam Kurikulum 2013. Dalam pembelajaran matematika siswa sering menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan soal yang rumit atau permasalahan yang tidak rutin. Oleh karena itu, berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan soal yang rumit. Berpikir kreatif dapat diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun ide atau gagasan yang

baru secara fasih dan fleksibel (Siswono, 2008). Berpikir kreatif adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*) dalam berfikir, serta mampu untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu ide dan kemampuan memberikan penilaian terhadap suatu obyek (Munandar, 2012).

Kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia saat ini secara umum dapat dikatakan masih berada di bawah negara-negara lain. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa Indonesia tercermin dari riset yang diadakan oleh *Organization Economic Cooperation and Devolepment* (OECD) dalam sebuah penelitian yang bernama *Programme for International Student Assesment* (PISA) pada tahun 2022, Indonesia berada pada peringkat 68 dari 81 negara dengan skor rata-rata matematika 366 dari 472 skor rata-rata yang ditetapkan oleh OECD. Selain itu, OECD juga mengumumkan bahwa jumlah siswa Indonesia yang dapat mengerjakan soal PISA pada level 2 persentasenya hanya 18,35%. Persentase tersebut jauh di bawah

rata-rata OECD yaitu sebesar 68,91% (OECD, 2023).

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa juga ditunjukkan oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wahyuni, et all (2022). Penelitian yang dilakukan di SDN 1 Beran ini menunjukkan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa masih kurang baik, hal ini terlihat dari 12 subjek yang diteliti hanya 1 subjek yang berada di level 3 (kreatif), 9 subjek berada pada level 2 (cukup kreatif), dan 2 subjek mencapai level 1 (kurang kreatif).

Hal ini juga ditemui dilapangan, dari hasil observasi awal dengan melakukan pengamatan selama proses pembelajaran dan melihat hasil belajar siswa, diperoleh informasi bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa di SDN 10 Sumbawa Besar masih tergolong rendah terutama pada mata pelajaran matematika. Dalam menjawab soal matematika yang diberikan oleh guru yang mengarahkan siswa untuk dapat memunculkan ide atau gagasannya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan. Selain itu, jawaban yang diberikan siswa cenderung monoton, dan tidak memberikan alternatif atau jawaban yang berbeda-beda, karena

kebanyakan siswa dalam menjawab soal yang diberikan tidak dari hasil pemikirannya sendiri dan cenderung lebih sering mengandalkan penjelasan dan bimbingan dari guru.

Dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa, guru dapat memberikan masalah matematika yang berbentuk soal atau pertanyaan yang bersifat terbuka (*open-ended*). Soal *open-ended* adalah soal atau permasalahan yang sifatnya terbuka, artinya memberikan tantangan kepada siswa untuk menemukan pola-pola dalam pemecahan masalah dan menemukan penyelesaian masalah dengan cara yang berbeda, sehingga siswa dapat berpikir secara leluasa bagaimana menyelesaikan masalah tersebut dengan caranya sendiri, tetapi tetap benar (Faridah & Aeni, 2016).

Kreativitas setiap siswa dalam memecahkan suatu permasalahan berbeda-beda sesuai dengan kemampuan dan sudut pandangnya. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh gaya belajar siswa. Menurut Nasution (2005), gaya belajar adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang siswa dalam menangkap stimulus atau informasi, mengingat, berpikir, dan memecahkan masalah.

DePorter & Hernacki (2007) mengategorikan gaya belajar menjadi tiga, yaitu gaya belajar visual (penglihatan), gaya belajar auditorial (pendengaran), dan gaya belajar kinestetik (praktek). Perbedaan kemampuan berpikir kreatif karena adanya perbedaan gaya belajar ini harus diteliti secara lebih mendalam sehingga dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika *open-ended* ditinjau dari gaya belajar di SDN 10 Sumbawa Besar.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV dalam memecahkan masalah matematika *open-ended* ditinjau dari gaya belajar di SDN 10 Sumbawa Besar. Subjek dalam penelitian ini adalah 3 orang siswa, dimana masing-masing satu siswa mewakili satu gaya belajar. Pemilihan ketiga siswa tersebut berdasarkan pada hasil jawaban

pada soal tes *open-ended* yang telah dikerjakan sebelumnya, dimana ketiga siswa tersebut mampu memberikan jawaban terbaik diantara siswa lainnya pada kategori gaya belajar yang sama. Serta rekomendasi dari guru kelas dengan alasan siswa yang mudah berkomunikasi dan bekerja sama, agar data yang diperoleh lebih banyak dan tepat, sesuai dengan tujuan yang dikehendaki peneliti.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen dalam penelitian ini adalah soal tes pemecahan masalah *open-ended* dan pedoman wawancara. Instrumen tes yang digunakan dibuat dengan mengacu pada indikator yang diadaptasi dari indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Silver (1997) yang meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*). Penelitian ini menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman (2014) yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Peneliti menggunakan triangulasi sebagai uji keabsahan data. Triangulasi merupakan pengecekan data dari berbagai sumber dengan cara dan waktu (Satori & Komariah, 2014). Sehingga

pada penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi teknik.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan data yang diperoleh dari skor angket gaya belajar dan lembar jawaban tes *open-ended* yang telah dikerjakan siswa kelas IV SDN 10 Sumbawa Besar yang berjumlah 22 siswa, maka dipilih 3 siswa sebagai subjek dalam penelitian ini.

**Tabel 1 Daftar Subjek Penelitian**

<i>Subjek</i>	<i>Gaya Belajar</i>
<i>QH</i>	<i>Visual</i>
<i>PS</i>	<i>Auditorial</i>
<i>BFI</i>	<i>Kinestetik</i>

Berikut deskripsi kualitatif 3 siswa yang mewakili masing-masing gaya belajar yang menjadi subjek dalam penelitian ini:

1. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dengan Gaya Belajar Visual
  - a. Indikator Kelancaran (*fluency*)

Berikut adalah hasil dari tes kemampuan berpikir kreatif soal *open-ended* subjek QH untuk indikator kelancaran (*fluency*):

1)  $P = 2 \times (p+l)$   
 $50 = 2 \times (p+l)$   
 $\frac{50}{2} = p+l$   
 $15 = p+l$   
6 9  
12 3  
15 2  
9 6  
10 5  
11 4

Gambar 1 Hasil Tes QH Untuk Soal Nomor 1

5)  $L = p \times l$   
 $AD = p \times l$   
↓ ↓  
20 x 2  
10 x 4  
8 x 5

Gambar 2 Hasil Tes QH Untuk Soal Nomor 5

Berdasarkan hasil tes dan wawancara pada soal nomor 1 dan 5 yang mewakili indikator kelancaran (*fluency*) menunjukkan bahwa subjek QH mampu menyelesaikan soal dengan memberikan lebih dari satu jawaban yang benar dan tepat. Hal ini terlihat pada Gambar 1 dimana QH mampu memberikan 5 jawaban untuk panjang dan lebar jendela yang mungkin pada soal nomor 1 dan kelima jawaban yang diberikan benar. Sedangkan untuk soal nomor 5, dapat terlihat pada Gambar 2 QH memberikan 3 jawaban untuk panjang dan lebar jendela yang mungkin, dan ketiga jawaban yang diberikan tersebut benar. Oleh karena itu, subjek QH sudah mampu memenuhi indikator kelancaran (*fluency*) dalam kemampuan berpikir kreatif.

b. Indikator Keluwesan (*flexibility*)

Berikut adalah hasil dari tes kemampuan berpikir kreatif soal *open-ended* subjek QH untuk indikator keluwesan (*flexibility*):

3) Luas persegi panjang =  $P \times l$   
 $= 18 \text{ m} \times 10 \text{ m}$   
 $= 180 \text{ m}^2$   
Luas segitiga =  $\frac{a \times t}{2} = \frac{15 \times 6}{2} = 15 \times 2 = 30$   
Luas kebun udin =  $190 \text{ m}^2$

Gambar 3 Hasil Tes QH Untuk Soal Nomor 3

6) Luas persegi panjang =  $P \times l$   
Luas persegi =  $5 \times 5 = 12 \text{ m} \times 24 \text{ m} = 288 \text{ m}^2$   
 $= 12 \times 12 = 144 \text{ m}^2$   
Luas taman Bu Ani =  $288 \text{ m}^2 + 144 \text{ m}^2 = 432 \text{ m}^2$

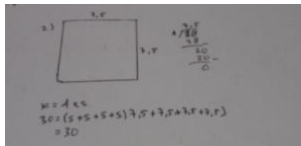
Gambar 4 Hasil Tes QH Untuk Soal Nomor 6

Berdasarkan hasil tes dan wawancara pada soal nomor 3 dan 6 yang mewakili indikator keluwesan (*flexibility*), menunjukkan bahwa subjek QH belum mampu memberikan lebih dari satu solusi atau cara penyelesaian untuk soal nomor 3. Seperti terlihat pada Gambar 3, QH hanya menuliskan satu cara penyelesaian untuk mencari luas tanah berbentuk segi banyak yaitu dengan mencari luas persegi panjang & dua segitiga kemudian dijumlahkan. Sedangkan untuk soal nomor 6 seperti terlihat pada Gambar 4, QH menuliskan cara penyelesaian untuk mencari luas taman berbentuk segi banyak dengan

mencari luas persegi panjang & persegi kemudian dijumlahkan. Saat diwawancarai, ternyata QH mampu memunculkan cara penyelesaian lain untuk menjawab soal nomor 6 yaitu dengan membagi taman berbentuk segi banyak tersebut menjadi 3 persegi dengan ukuran yang sama, lalu mencari luas ketiga persegi tersebut. Oleh karena itu, subjek QH sudah mampu memenuhi indikator keluwesan (*flexibility*) dalam kemampuan berpikir kreatif.

c. Indikator Kebaruan (*novelty*)

Berikut adalah hasil dari tes kemampuan berpikir kreatif soal *open-ended* subjek QH untuk indikator Kebaruan (*novelty*):



**Gambar 5 Hasil Tes QH Untuk Soal Nomor 2**



**Gambar 6 Hasil Tes QH Untuk Soal Nomor 4**

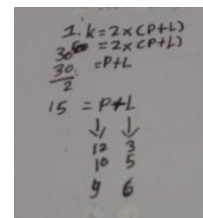
Berdasarkan hasil tes dan wawancara pada soal nomor 2 dan 4 yang mewakili indikator kebaruan (*novelty*), menunjukkan bahwa subjek QH belum mampu memberikan

jawaban yang baru/unik dan berbeda dari siswa lainnya. Pada soal nomor 2 QH menggambar persegi dengan sisi 7,5 cm seperti terlihat pada Gambar 5. Lalu untuk soal nomor 4 QH menggambar bentuk rumah seperti terlihat pada Gambar 6. Meskipun gambar persegi dan rumah tersebut merupakan hasil pemikiran dan gambaran QH sendiri, namun keduanya bukan merupakan sesuatu yang baru/unik, karena siswa lain juga menggambar hal yang sama. Oleh karena itu, subjek QH belum mampu memenuhi indikator kebaruan (*novelty*) dalam kemampuan berpikir kreatif.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dengan Gaya Belajar Auditorial

a. Indikator Kelancaran (*fluency*)

Berikut adalah hasil dari tes kemampuan berpikir kreatif soal *open-ended* subjek PS untuk indikator kelancaran (*fluency*):



**Gambar 7 Hasil Tes PS Untuk Soal Nomor 1**

5.  $P = P \times L$   
 $40 = P \times L$   
↓ ↓  
10 4  
8 5  
= 40

Gambar 8 Hasil Tes PS Untuk Soal Nomor 5

Berdasarkan hasil tes dan wawancara pada soal nomor 1 dan 5 yang mewakili indikator kelancaran (*fluency*) menunjukkan bahwa subjek PS mampu menyelesaikan soal dengan memberikan lebih dari satu jawaban yang benar dan tepat. Hal ini terlihat pada Gambar 7 dimana PS mampu memberikan 3 jawaban untuk panjang dan lebar jendela yang mungkin pada soal nomor 1 dan ketiga jawaban yang diberikan benar. Sedangkan untuk soal nomor 5, dapat terlihat pada Gambar 8 PS memberikan 2 jawaban untuk panjang dan lebar jendela yang mungkin, dan ketiga jawaban yang diberikan tersebut benar. Oleh karena itu, subjek PS sudah mampu memenuhi indikator kelancaran (*fluency*) dalam kemampuan berpikir kreatif.

b. Indikator Keluwesan (*flexibility*)

Berikut adalah hasil dari tes kemampuan berpikir kreatif soal

open-ended subjek PS untuk indikator keluwesan (*flexibility*):

3. Luas Persegi Panjang  
 $= P \times L$   
 $= 10 \times 16$   
 $= 160 \text{ m}^2$   
Luas Segitiga  $L = 160 + 30$   
 $= \frac{160}{2}$   
 $= 80$   
 $= \frac{160}{2}$   
 $= 80$   
 $= 16 \times 2$   
 $= 30 \text{ m}^2$

Gambar 9 Hasil Tes PS Untuk Soal Nomor 3

Luas  $= 5 \times 5$   
 $= 12 \times 12$   
 $= 144 \text{ m}^2$   
Luas Persegi Panjang  
 $= P \times L$   
 $= 12 \text{ m} \times 24 \text{ m}$   
 $= 288 \text{ m}^2$   
 $= 144 + 288$   
 $= 432 \text{ m}^2$

Gambar 10 Hasil Tes PS Untuk Soal Nomor 6

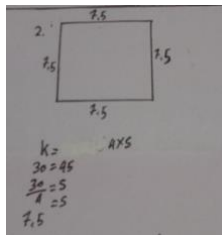
Berdasarkan hasil tes dan wawancara pada soal nomor 3 dan 6 yang mewakili indikator keluwesan (*flexibility*), menunjukkan bahwa subjek PS belum mampu memberikan lebih dari satu solusi atau cara penyelesaian. Untuk menjawab soal nomor 3 seperti terlihat pada Gambar 9, PS hanya menuliskan satu cara penyelesaian untuk mencari luas tanah berbentuk segi banyak yaitu dengan mencari luas persegi panjang & dua segitiga kemudian dijumlahkan. Sedangkan untuk soal nomor 6 seperti terlihat pada Gambar 10, PS menuliskan cara penyelesaian untuk mencari luas taman berbentuk segi banyak dengan mencari luas persegi panjang &



persegi kemudian dijumlahkan. Saat diwawancarai, PS menjelaskan bahwa tidak mempunyai cara lain untuk menyelesaikan kedua soal tersebut. Oleh karena itu, subjek PS belum mampu memenuhi indikator keluwesan (*flexibility*) dalam kemampuan berpikir kreatif.

c. Indikator Kebaruan (*novelty*)

Berikut adalah hasil dari tes kemampuan berpikir kreatif soal *open-ended* subjek PS untuk indikator Kebaruan (*novelty*):



**Gambar 11 Hasil Tes PS Untuk Soal Nomor 2**



**Gambar 12 Hasil Tes PS Untuk Soal Nomor 4**

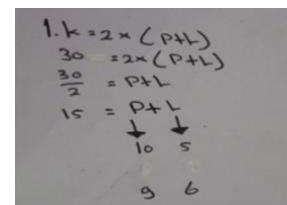
Berdasarkan hasil tes dan wawancara pada soal nomor 2 dan 4 yang mewakili indikator kebaruan (*novelty*), menunjukkan bahwa subjek PS belum mampu memberikan jawaban yang baru/unik dan berbeda dari siswa lainnya. Pada soal nomor

2 PS menggambar persegi dengan sisi 7,5 cm seperti terlihat pada Gambar 11. Lalu untuk soal nomor 4 PS menggambar bentuk rumah seperti terlihat pada Gambar 12. Meskipun gambar persegi dan rumah tersebut merupakan hasil pemikiran dan gambaran PS sendiri, namun keduanya bukan merupakan sesuatu yang baru/unik, karena siswa lain juga menggambar hal yang sama, sehingga tidak ada sesuatu yang berbeda dari jawaban PS dan jawaban siswa lainnya. Oleh karena itu, subjek PS belum mampu memenuhi indikator kebaruan (*novelty*) dalam kemampuan berpikir kreatif.

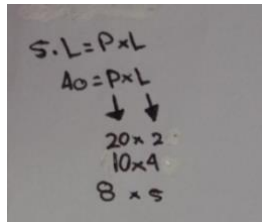
3. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dengan Gaya Belajar Kinestetik

a. Indikator Kelancaran (*fluency*)

Berikut adalah hasil dari tes kemampuan berpikir kreatif soal *open-ended* subjek BFI untuk indikator kelancaran (*fluency*):



**Gambar 13 Hasil Tes BFI Untuk Soal Nomor 1**



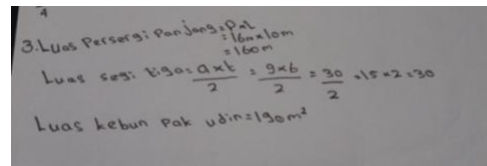
**Gambar 14 Hasil Tes BFI Untuk Soal Nomor 5**

Berdasarkan hasil tes dan wawancara pada soal nomor 1 dan 5 yang mewakili indikator kelancaran (*fluency*) menunjukkan bahwa subjek BFI mampu menyelesaikan soal dengan memberikan lebih dari satu jawaban yang benar dan tepat. Hal ini terlihat pada Gambar 13 dimana BFI mampu memberikan 2 jawaban untuk panjang dan lebar jendela yang mungkin pada soal nomor 1 dan kedua jawaban yang diberikan benar. Sedangkan untuk soal nomor 5, dapat terlihat pada Gambar 14 BFI memberikan 3 jawaban untuk panjang dan lebar jendela yang mungkin, dan ketiga jawaban yang diberikan tersebut benar. Oleh karena itu, subjek BFI sudah mampu memenuhi indikator kelancaran (*fluency*) dalam kemampuan berpikir kreatif.

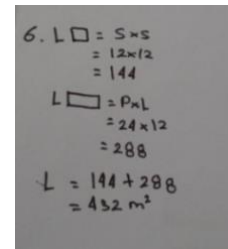
b. Indikator Keluwesan (*flexibility*)

Berikut adalah hasil dari tes kemampuan berpikir kreatif soal

*open-ended* subjek BFI untuk indikator keluwesan (*flexibility*):



**Gambar 15 Hasil Tes BFI Untuk Soal Nomor 3**



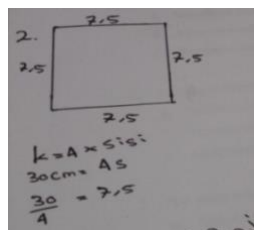
**Gambar 16 Hasil Tes BFI Untuk Soal Nomor 6**

Berdasarkan hasil tes dan wawancara pada soal nomor 3 dan 6 yang mewakili indikator keluwesan (*flexibility*), menunjukkan bahwa subjek BFI belum mampu memberikan lebih dari satu solusi atau cara penyelesaian. Untuk menjawab soal nomor 3 seperti terlihat pada Gambar 15, BFI hanya menuliskan satu cara penyelesaian untuk mencari luas tanah berbentuk segi banyak yaitu dengan mencari luas persegi panjang & dua segitiga kemudian dijumlahkan. Sedangkan untuk soal nomor 6 seperti terlihat pada Gambar 16, BFI menuliskan cara penyelesaian untuk mencari luas taman berbentuk segi banyak dengan mencari luas persegi panjang & persegi kemudian dijumlahkan. Saat

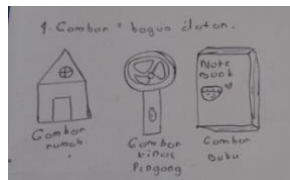
diwawancarai, BFI menjelaskan bahwa tidak mempunyai cara lain untuk menyelesaikan kedua soal tersebut. Oleh karena itu, subjek BFI belum mampu memenuhi indikator keluwesan (*flexibility*) dalam kemampuan berpikir kreatif.

c. Indikator Kebaruan (*novelty*)

Berikut adalah hasil dari tes kemampuan berpikir kreatif soal *open-ended* subjek BFI untuk indikator kebaruan (*novelty*):



**Gambar 17 Hasil Tes BFI Untuk Soal Nomor 2**



**Gambar 18 Hasil Tes BFI Untuk Soal Nomor 4**

Berdasarkan hasil tes dan wawancara pada soal nomor 2 dan 4 yang mewakili indikator kebaruan (*novelty*), menunjukkan bahwa subjek BFI belum mampu memberikan jawaban yang baru/unik dan berbeda dari siswa lainnya pada soal nomor 2 seperti yang terlihat pada Gambar 17. Pada soal nomor 2 BFI menggambar

persegi dengan sisi 7,5 cm, meskipun gambar persegi tersebut merupakan hasil pemikiran dan gambaran BFI sendiri, namun gambar persegi dengan sisi 7,5 cm bukan merupakan sesuatu yang baru/unik, karena siswa lain juga menggambar hal yang sama, sehingga tidak ada sesuatu yang berbeda dari jawaban BFI dan jawaban siswa lainnya.

Sedangkan untuk soal nomor 4 seperti yang terlihat pada Gambar 18 BFI menggambar 3 bentuk, dimana bentuk pertama merupakan bentuk yang sama dengan jawaban siswa lainnya, bentuk kedua merupakan bentuk baru/unik dan berbeda dari siswa lainnya, dan bentuk ketiga juga merupakan bentuk baru/unik dan berbeda dari siswa lainnya namun hanya tersusun dari satu bangun datar. Sehingga dapat dikatakan dari ketiga bentuk yang digambar BFI, gambar bentuk kipas genggam merupakan sesuatu yang baru/unik dan berbeda dari siswa lainnya. Oleh karena itu, subjek BFI mampu memenuhi indikator kebaruan (*novelty*) dalam kemampuan berpikir kreatif.

### **Pembahasan**

Berdasarkan uraian diatas subjek QH dengan gaya belajar

visual mampu memenuhi 2 indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu indikator kelancaran (*fluency*) dan indikator keluwesan (*flexibility*). Sedangkan untuk indikator kebaruan (*novelty*) belum mampu terpenuhi. Mengacu pada penjejangn Tingkat Berpikir Kreatif Matematis (TBKM) oleh Siswono (2011), maka siswa dengan gaya belajar visual berada pada Tingkat Berpikir Kreatif Matematis (TBKM) level 3 (kreatif).

Untuk subjek PS dengan gaya belajar auditorial mampu memenuhi 1 indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu indikator kelancaran (*fluency*). Sedangkan untuk indikator keluwesan (*flexibility*) dan indikator kebaruan (*novelty*) belum mampu terpenuhi. Mengacu pada penjejangn Tingkat Berpikir Kreatif Matematis (TBKM) oleh Siswono (2011), maka siswa dengan gaya belajar auditorial berada pada Tingkat Berpikir Kreatif Matematis (TBKM) level 1 (kurang kreatif).

Sedangkan untuk subjek BFI dengan gaya belajar kinestetik mampu memenuhi 2 indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu indikator kelancaran (*fluency*) dan indikator kebaruan (*novelty*). Sedangkan untuk indikator keluwesan (*flexibility*) belum mampu

terpenuhi. Mengacu pada penjejangn Tingkat Berpikir Kreatif Matematis (TBKM) oleh Siswono (2011), maka siswa dengan gaya belajar kinestetik berada pada Tingkat Berpikir Kreatif Matematis (TBKM) level 3 (kreatif).

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa dipengaruhi oleh adanya perbedaan gaya belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Irawan (2015) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang dipengaruhi oleh cara siswa menerima dan mengolah informasi yang diperoleh yang dilihat dari gaya belajarnya.

Dari hasil penelitian diketahui bahwa siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik berada pada TBKM level 3 (kreatif) karena mampu memenuhi 2 indikator berpikir kreatif. Untuk siswa dengan gaya belajar visual mampu memenuhi indikator kelancaran (*fluency*) dan keluwesan (*flexibility*), sedangkan siswa dengan gaya belajar kinestetik mampu memenuhi indikator kelancaran (*fluency*) dan kebaruan (*novelty*). Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa dengan gaya belajar visual dan

kinestetik cenderung sudah mampu memecahkan masalah matematika *open-ended*. Lalu, untuk siswa dengan gaya belajar auditorial berada pada TBKM level 1 (kurang kreatif) karena hanya mampu memenuhi 1 indikator berpikir kreatif yaitu kelancaran (*fluency*). Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa dengan gaya belajar auditorial cenderung belum mampu memecahkan masalah matematika *open-ended*.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa siswa dengan gaya belajar visual berada pada TBKM level 3 (kreatif) karena mampu memenuhi 2 indikator berpikir kreatif yaitu kelancaran (*fluency*) dan keluwesan (*flexibility*). Sedangkan siswa dengan gaya belajar auditorial berada pada TBKM level 1 (kurang kreatif) karena hanya mampu memenuhi 1 indikator berpikir kreatif yaitu kelancaran (*fluency*). Dan siswa dengan gaya belajar kinestetik berada pada TBKM level 3 (kreatif) karena mampu memenuhi 2 indikator berpikir kreatif yaitu kelancaran (*fluency*) dan kebaruan (*novelty*). Siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik cenderung sudah mampu

memecahkan masalah matematika *open-ended*. Sedangkan siswa dengan gaya belajar auditorial cenderung belum mampu memecahkan masalah matematika *open-ended*.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- DePorter, B & Hernacki, M. (2007). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Faridah, N., & Aeni, A. N. (2016). Pendekatan *open-ended* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dan kepercayaan diri siswa. *Jurnal pena ilmiah*, 1(1), 1061-1070.
- Irawan, D. (2015). Analisis kemampuan berpikir kreatif matematis dan kemandirian melalui pembelajaran model 4K ditinjau dari gaya belajar siswa kelas VII. *Skripsi. Semarang: Program Studi Pendidikan Matematika. FMIPA. Universitas Negeri Malang*.
- Kusnadi, D., Tahmir, S., & Minggu, I. (2014). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Matematika di SMA Negeri 1 Makassar. *MaPan: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 2(1), 123–135.
- Miles, Matthew Huberman, A. M. (2014). *Analisis Data Kualitatif*

- Buku Sumber tentang Metode-  
Metode Baru.* UI-Press.
- Berpikir Kreatif.* Surabaya:  
Unesa University Pres.
- Munandar, Utami. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Siswono, T. Y. E. (2011). Level Of Student's Creative Thingking in Clasroom Mathematics. *Educational Research and Review*, 6(7), 548-553.
- Nasution. (2005). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar.* Bandung: Bumi Aksara.
- Wahyuni, D., & Palupi, B. S. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar melalui Soal Open-Ended. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(2), 76-83.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Assessment and Analytical Framework PISA.* Paris: OECD Publishing.
- Rochmawati, A., Wiyanto, & Ridlo, S. (2019). Analysis of 21th Century Skills of Student on Implementation Project Based Learning and Problem Posing Models in Science Learning. *Journal of Primary Education*, 9(1), 58–67.
- Satori, D & Komariah, A. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: Alfabeta.
- Silver, E. A. (1997). Fostering Creativity Through Instruction Rich in Mathematical Problem Solving and Problem Posing. *ZDM-The International Journal on Mathematics Education*, 29(3), 75- 80.
- Siswono, T. Y. E. (2008). *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajuan Dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan*