



**EKSPLORASI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIKA
DILIHAT DARI GAYA BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2
JEPARA DENGAN MODEL *PROBLEM POSING***

Skripsi

disusun sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Matematika

oleh

Anninditya Atika Kusuma Dewi

4101412075

**JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Eksplorasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Dilihat Dari Gaya Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jepara Dengan Model *Problem posing***” adalah benar karya saya sendiri dan bebas plagiat, dan apabila di kemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Semarang, 13 Juni 2019



Anninditya Atika Kusuma Dewi

4101412075

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul

Eksplorasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Dilihat Dari Gaya Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jepara Dengan Model *Problem Posing*

Disusun oleh

Anninditya Atika Kusuma Dewi
4101412075

telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FMIPA UNNES pada tanggal 13 Juni 2019.

Panitia



Ketua

Dr. Sudarmin, M.Si.
1231992031003

Sekretaris

Drs. Arief Agoestanto, M.Si
196807221993031005

Ketua Penguji

Amidi, S.Si, M.Pd
198703012014041001

Anggota Penguji/Pembimbing I

Drs. Arief Agoestanto, M.Si
196807221993031005

Anggota Penguji/Pembimbing II

Dr. Rochmad, M.Si
195711161987011001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.

(QS. Al-Baqarah : 216)

Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

(QS. Al-Insyirah : 6)

Persembahan

Skripsi ini kupersembahkan untuk

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak, Mama dan Suami yang telah memberikan doa, dukungan, dan semangat kepadaku.
2. Sahabat-sahabat dekat yang selalu mengiringi setiap langkahku dengan semangat dan motivasi.
3. Teman-Teman HIMATIKA, MSC, PPL SMK PSAK Ambarawa, dan KKN Batang.
4. Teman-teman Pendidikan matematika angkatan 2012 yang telah berjuang bersama-sama selama kuliah.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, anugerah, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Eksplorasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Dilihat Dari Gaya Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jepara Dengan Model *Problem posing*”. Skripsi yang dibuat penulis ini merupakan tugas akhir yang dianjurkan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Prodi Pendidikan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., selaku Rektor Universitas Negeri Semarang,
2. Prof. Dr. Sudarmin, M.Si., selaku Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang,
3. Drs. Arief Agoestanto, M.Si., selaku Ketua Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang,
4. Dr. Mulyono, M.Si., selaku Dosen Wali yang telah memberikan bimbingan dan arahan berkaitan dengan akademik,
5. Amidi, S.Si, M.Pd., selaku Dosen Penguji Skripsi yang telah menguji dengan baik, memberikan kritik dan saran yang membantu penulis dalam menyempurnakan hasil skripsi.
6. Drs. Arief Agoestanto, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran kepada penulis dalam menyusun skripsi ini,
7. Dr. Rochmad, M.Si., pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran kepada penulis dalam menyusun skripsi ini,

8. Supar, S.Pd, M.Pd, sebagai Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Jepara yang telah memberi ijin tempat penelitian,
9. Sarno, S. Pd., sebagai Guru pengampu mata pelajaran Matematika kelas VII SMP Negeri 2 Jepara yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini,
10. Nunuk, S. Pd., sebagai Guru pengampu mata pelajaran Bimbingan Konseling kelas VII SMP Negeri 2 Jepara yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini,
11. Siswa-siswi kelas VII E SMP Negeri 2 Jepara yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini,
12. Bapak, mama, suami dan saudara yang selalu memberikan semangat kepada penulis,
13. Sahabat-sahabatku yang telah memotivasi dan memberikan semangat kepada penulis,
14. Teman-teman Pendidikan Matematika 2012 yang telah berjuang bersama-sama penulis dalam melaksanakan kuliah dan,
15. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini.
Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan bantuan kepada pihak yang membutuhkan.

Semarang, 13 Juni 2019

Penulis

ABSTRAK

Dewi, A. A. K.2019. *Eksplorasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Dilihat Dari Gaya Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jepara Dengan Model Problem posing*. Skripsi. Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Utama Drs. Arief Agoestanto, M.Si., dan Pembimbing Pendamping Dr. Rochmad, M.Si

Kata Kunci : Berpikir Kreatif, Model *Problem posing*, Gaya Belajar.

Pembelajaran matematika pada jenjang menengah diharapkan lebih mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan model *problem posing* yang berkualitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematika dilihat dari gaya belajar siswa. Model yang diusulkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *problem posing*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Jepara, kemudian penelitian dilakukan pada kelas VII E sebagai contoh data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan pengisian angket gaya belajar, tes kemampuan berpikir kreatif, wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data kualitatif meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan membuat kesimpulan. Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematika diambil 3 siswa pada setiap gaya belajar dengan kategori tinggi, sedang dan rendah. Data diambil melalui hasil angket, tes serta wawancara dan dianalisis.

Hasil penelitian ini adalah 1) kualitas pembelajaran dengan model *problem posing*, baik dan dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika; 2) siswa dengan gaya belajar visual kategori tinggi berada pada tingkat kemampuan berpikir kreatif 4 (sangat kreatif), siswa dengan gaya belajar visual kategori sedang berada pada tingkat kemampuan berpikir kreatif 3 (kreatif), siswa dengan gaya belajar visual kategori rendah berada pada tingkat kemampuan berpikir kreatif 1 (kurang kreatif); 3) siswa dengan gaya belajar auditorial kategori tinggi berada pada tingkat kemampuan berpikir kreatif 3 (kreatif), siswa dengan gaya belajar auditorial kategori sedang berada pada tingkat kemampuan berpikir kreatif 1 (kurang kreatif), siswa dengan gaya belajar auditorial kategori rendah berada pada tingkat kemampuan berpikir kreatif 0 (tidak kreatif); 4) siswa dengan gaya belajar kinestetik kategori tinggi berada pada tingkat kemampuan berpikir kreatif 4 (sangat kreatif), siswa dengan gaya belajar kinestetik kategori sedang berada pada tingkat kemampuan berpikir kreatif 3 (kreatif), siswa dengan gaya belajar kinestetik kategori rendah berada pada tingkat kemampuan berpikir kreatif 3 (kreatif).

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian	8
1.3 Rumusan Masalah	9
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Penelitian.....	9
1.5.1 Bagi peneliti	9
1.5.2 Bagi Siswa.....	10
1.5.3 Bagi Guru	10
1.5.4 Bagi Sekolah	10
1.6 Penegasan Istilah	10
1.6.1 Eksplorasi.....	10
1.6.2 Berpikir Kreatif	11
1.6.3 Gaya Belajar.....	12
1.6.4 Kualitas Pembelajaran.....	12
1.6.5 <i>Problem posing</i>	12
Bab 2 TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 Landasan Teori	14
2.1.1 Berpikir Kreatif	14
2.1.2 Gaya Belajar.....	20
2.1.3 <i>Problem posing</i>	23
2.1.4 Kualitas Pembelajaran.....	26
2.2 Penelitian yang Relevan	29

2.3	Kerangka Berpikir	30
Bab 3	METODE PENELITIAN	33
3.1	Metode Penelitian	33
3.2	Tempat Penelitian	34
3.3	Data dan Sumber Data	35
3.4	Subjek Penelitian	35
3.5	Teknik Pengumpulan Data	36
3.5.1	Penyusunan Instrumen	36
3.5.2	Validasi	37
3.5.3	Pelaksanaan Pengisian Angket Gaya Belajar	39
3.5.4	Model Pembelajaran <i>Problem posing</i>	39
3.5.5	Pengamatan Pembelajaran	39
3.5.6	Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa	40
3.5.7	Wawancara	40
3.6	Teknik Analisis Data	40
3.6.1	Analisis Data Angket Gaya Belajar	40
3.6.2	Analisis Data Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	41
3.6.3	Analisis Lembar Pengamatan Kualitas Pembelajaran model <i>problem posing</i>	41
3.6.4	Analisis Data Wawancara	41
3.7	Pengecekan Keabsahan Data	42
Bab 4	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
4.1	Hasil Penelitian	44
4.1.1	Proses Penelitian	44
4.1.2	Validasi Ahli (Validator)	45
4.1.3	Pemilihan Subjek Penelitian	51
4.1.4	Pelaksanaan pembelajaran	55
4.2	Analisis Data	57
4.2.1	Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Berdasarkan gaya Belajar Visual	58
4.2.2	Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Berdasarkan gaya Belajar Auditorial	78
4.2.3	Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Berdasarkan Gaya Belajar Kinestetik	93
4.3	Pembahasan	112

4.3.1	Kualitas Model Pembelajaran <i>Problem posing</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa.....	112
4.3.2	Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Dilihat Dari Gaya Belajar Siswa Dalam Pembelajaran <i>Problem posing</i>	116
4.4	Keterbatasan Peneliti	123
Bab 5	PENUTUP	125
5.1	Simpulan.....	125
5.2	Saran.....	126
	DAFTAR PUSTAKA	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	58
Gambar 4.2 Jawaban Nomor 1 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif V1	58
Gambar 4.3 Jawaban Nomor 3 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif V1	62
Gambar 4.4 Jawaban Nomor 1 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif V2	64
Gambar 4.5 Jawaban Nomor 2 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif V2	67
Gambar 4.6 Jawaban Nomor 3 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif V2	69
Gambar 4.7 Jawaban Nomor 1 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif V3	71
Gambar 4.8 Jawaban Nomor 2 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif V3	74
Gambar 4.9 Jawaban Nomor 3 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif V3	76
Gambar 4.10 Jawaban Nomor 1a Tes Kemampuan Berfikir Kreatif A1	78
Gambar 4.11 Jawaban Nomor 1b Tes Kemampuan Berpikir Kreatif A1	79
Gambar 4.12 Jawaban Nomor 3 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif A1	82
Gambar 4.13 Jawaban Nomor 1 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif A2	84
Gambar 4.14 Jawaban Nomor 2 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif A2	87
Gambar 4.15 Jawaban Nomor 3 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif A2	89
Gambar 4.16 Jawaban Nomor 3 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif A3	91
Gambar 4.17 Jawaban Nomor 1 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif K1	93
Gambar 4.18 Jawaban Nomor 2 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif K1	96
Gambar 4.19 Jawaban Nomor 3 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif K1	98
Gambar 4.20 Jawaban Nomor 1 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif K2	100
Gambar 4.21 Jawaban Nomor 3 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif K2	103
Gambar 4.22 Jawaban Nomor 1 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif K3	105
Gambar 4.23 Jawaban Nomor 2 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif K3	108
Gambar 4.24 Jawaban Nomor 3 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif K3	110

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar Nama Validator	46
Tabel 4.2 Hasil Validasi Instrumen Kualitas Pembelajaran.....	47
Tabel 4.3 Revisi Kisi-Kisi dan Pedoman Penskoran Kualitas Pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran <i>Problem posing</i>	47
Tabel 4.4 Hasil Validasi Intrumen Tes Berpikir Kreatif.....	48
Tabel 4.5 Revisi Kisi-Kisi dan Pedoman Penskoran Kemampuan Berpikir Kreatif	49
Tabel 4.6 Revisi Pedoman Wawancara.....	50
Tabel 4.7 Revisi RPP	50
Tabel 4.8 Hasil Angket Gaya Belajar Siswa.....	51
Tabel 4.9 Pengelompokan Gaya Belajar	52
Tabel 4.10 Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Berdasarkan Gaya Belajar	53
Tabel 4.11 Subjek Penelitian.....	55
Tabel 4.12 Rekap Hasil Penelitian Pelaksanaan Pembelajaran <i>Problem posing</i> ..	57
Tabel 4.13 Hasil wawancara dengan V1 untuk Soal No.1 (a dan b)	60
Tabel 4.14 Hasil wawancara dengan V1 untuk Soal No.3.....	62
Tabel 4.15 Hasil wawancara dengan V2 untuk Soal No.1 (a dan b)	65
Tabel 4.16 Hasil wawancara dengan V2 untuk Soal No.2.....	67
Tabel 4.17 Hasil wawancara dengan V2 untuk Soal No.3.....	70
Tabel 4.18 Hasil wawancara dengan V3 untuk Soal No.1 (a dan b)	72
Tabel 4.19 Hasil wawancara dengan V3 untuk Soal No.2.....	74
Tabel 4.20 Hasil wawancara dengan V3 untuk Soal No.3.....	76
Tabel 4.21 Hasil wawancara dengan A1 untuk Soal No.1 (a dan b)	80
Tabel 4.22 Hasil wawancara dengan A1 untuk Soal No.3.....	82
Tabel 4.23 Hasil wawancara dengan A2 untuk Soal No.1 (a dan b)	85
Tabel 4.24 Hasil wawancara dengan A2 untuk Soal No.2.....	87
Tabel 4.25 Hasil wawancara dengan A2 untuk Soal No.3.....	89
Tabel 4.26 Hasil wawancara dengan A3 untuk Soal No.3.....	91
Tabel 4.27 Hasil wawancara dengan K1 untuk Soal No.1 a dan b	94
Tabel 4.28 Hasil wawancara dengan K1 untuk Soal No.2.....	96
Tabel 4.29 Hasil wawancara dengan K1 untuk Soal No.3.....	98
Tabel 4.30 Hasil wawancara dengan K1 untuk Soal No.1 a dan b	101
Tabel 4.31 Hasil wawancara dengan K2 untuk Soal No.3.....	103
Tabel 4.32 Hasil wawancara dengan K3 untuk Soal No.1 a dan b	106
Tabel 4.33 Hasil wawancara dengan K3 untuk Soal No.2.....	108
Tabel 4.34 Hasil wawancara dengan K3 untuk Soal No.3.....	110
Tabel 4.35 Hasil Pengamatan dan Penilaian Kualitas Pembelajaran.....	113
Tabel 4.36 Pengelompokan Indikator Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif....	118

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Siswa kelas penelitian, kelas VII E	130
Lampiran 2 Jadwal penelitian	131
Lampiran 3 Kisi-kisi soal kemampuan berfikir kreatif	133
Lampiran 4 Kisi-kisi skala penentuan gaya belajar siswa	134
Lampiran 5 Pedoman pengklasifikasi TBK berdasarkan kriteria	137
Lampiran 6 Soal tes kemampuan berfikir kreatif.....	138
Lampiran 7 Pedoman Penskoran.....	139
Lampiran 8 Pedoman penskoran soal tes berfikir kreatif.....	139
Lampiran 9 Lembar jawab subjek V1	143
Lampiran 10 Lembar Jawab subjek V2	144
Lampiran 11 Lembar jawab subjek V3.....	145
Lampiran 12 lembar jawab subjek A1	146
Lampiran 13 lembar jawab subjek A2	147
Lampiran 14 lembar jawab subjek A3	148
Lampiran 15 lembar jawab subjek K1	149
Lampiran 16 lembar jawab subjek K2	150
Lampiran 17 lembar jawab subjek K3	151
Lampiran 18 analisis hasil soal kemampuan berpikir kreatif.....	152
Lampiran 19 lembar angket subjek V1	153
Lampiran 20 lembar angket subjek V2	155
Lampiran 21 lembar angket subjek V3	157
Lampiran 22 lembar angket subjek A1	159
Lampiran 23 lembar angket subjek A2	161
Lampiran 24 lembar angket subjek A3	163
Lampiran 25 lembar angket subjek K1	165
Lampiran 26 lembar angket subjek K2	167
Lampiran 27 lembar angket subjek K3	169
Lampiran 28 hasil angket gaya belajar.....	171
Lampiran 29 lembar pengamatan dan penilaian kualitas pembelajaran <i>problem posing</i> observer 1	172
Lampiran 30 lembar pengamatan dan penilaian kualitas pembelajaran <i>problem posing</i> observer 2	184
Lampiran 31 lembar pengamatan dan penilaian kualitas pembelajaran <i>problem posing</i> observer 3	196
Lampiran 32 analisis pengamatan dan penilaian kualitas pembelajaran model <i>problem posing</i>	208
Lampiran 33 Silabus SMP	209
Lampiran 34 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	213
Lampiran 35 Lembar Kerja Siswa	229
Lampiran 36 Pedoman wawancara	266
Lampiran 37 Surat penetapan dosen pembimbing	268
Lampiran 38 Surat Keterangan penelitian.....	269
Lampiran 39 Dokumentasi.....	270

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika adalah salah satu pelajaran yang tidak disukai dan dianggap sulit bagi sebagian siswa, dalam pelajaran matematika tidak hanya dibutuhkan konsentrasi agar dapat memahami materi yang dijelaskan dengan baik, namun dibutuhkan kemampuan berpikir kreatif dalam proses penyelesaian soal yang diberikan. Menurut Arvyati (2015) sebagai langkah pertama untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif yang perlu diperhatikan adalah proses pembelajaran matematika, guru memiliki peran yang sangat besar untuk mencapai proses pembelajaran yang baik. Salah satu tugas utama guru matematika adalah menciptakan lingkungan belajar yang dapat mengasah kegiatan kreatif, memotivasi siswa untuk terus belajar dengan baik dan bersemangat, karena pembelajaran seperti ini akan memiliki dampak positif terhadap peningkatan daya berpikir kreatif siswa.

Siswa dapat mengerjakan soal dengan mudah apabila siswa tersebut memahami materi dengan baik, namun terkadang siswa kesulitan menyelesaikan soal yang tipenya berbeda. Hal tersebut yang harus diperhatikan oleh siswa dan guru, agar pembelajaran matematika berjalan dengan lancar dibutuhkan konsentrasi dan kemampuan berpikir kreatif. Siswa dapat berpikir kreatif apabila siswa sering berlatih mengerjakan soal dengan berbagai model dan gaya belajar yang berbeda. Kesulitan yang paling mendasar adalah kesulitan siswa dalam berpikir kritis dalam memahami konteks masalah matematika, jika siswa sulit untuk berpikir kritis maka

siswa dapat dipastikan kesulitan dalam berpikir kreatif untuk menyelesaikan masalah matematika tersebut menurut Rochmad (2018).

Menurut Arvyati (2015) Faktor fundamental yang membuat sulit untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dalam matematika sekarang adalah model yang tidak memberikan ruang bagi siswa untuk dapat belajar berdasarkan inisiatif mereka sendiri, siswa diberikan kepercayaan diri untuk bisa berpikir dan berani untuk menemukan ide-ide baru secara individual, dengan teman atau kelompok. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan pendekatan pembelajaran yang tepat kepada siswa sehingga mereka bisa lebih kreatif, lebih mandiri dan bisa lebih komunikatif untuk menemukan ide-ide baru yang dapat meningkatkan pembelajaran matematika.

Indikator menurut Perak (Siswono, 2011) untuk mengidentifikasi berpikir kreatif siswa (kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan) dapat dilakukan dengan menggunakan pemecahan masalah dan *problem posing*. Tiga komponen masing-masing dinilai bagian yang berbeda dan independen satu sama lain. Siswa memiliki berbagai latar belakang dan kemampuan yang berbeda. mereka memiliki potensi yang berbeda dalam berpikir pola, imajinasi, fantasi dan kinerja. Oleh karena itu, siswa memiliki berbagai tingkat berpikir kreatif.

Kefasihan ditunjukkan ketika siswa lancar menghasilkan ide yang berbeda yang sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. Fleksibilitas dalam pemecahan masalah mengacu pada kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dengan menggunakan berbagai model atau cara, kemampuan siswa untuk menimbulkan atau membangun masalah dengan solusi yang berbeda. Hal baru dalam pemecahan

masalah mengacu pada kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dengan banyak solusi dan berbeda dengan jawaban yang benar, mengacu pada kemampuan siswa untuk membangun masalah yang berbeda dari orang lain.

Penelitian yang dilakukan oleh Siswono (2008) yang mengategorikan siswa berdasarkan ketercapaian indikator kefasihan keluwesan dan kebaruan yang membagi tingkat kemampuan berpikir kreatif (TKBK) menjadi lima tingkatan. TKBK 4 (Sangat Kreatif) siswa mampu memecahkan masalah dengan lebih dari satu solusi. TKBK 3 (Kreatif) siswa mampu memecahkan masalah dengan lebih dari satu solusi, tapi ia tidak bisa mewakili cara lain untuk mengatasinya. TKBK 2 (Cukup kreatif) siswa mampu memecahkan masalah dengan satu solusi asli namun tidak memenuhi kefasihan atau tidak fleksibilitas. TKBK 1 (Kurang Kreatif) siswa mampu memecahkan masalah dengan lebih dari satu solusi, tetapi tidak dapat mewakili cara lain untuk menyelesaikannya. TKBK 0 (Tidak Kreatif) siswa tidak bisa memecahkan masalah dengan lebih dari satu solusi dan tidak dapat mewakili cara lain untuk menyelesaikannya.

Menumbuhkan minat belajar belajar siswa memang tidak mudah dan harus didukung berbagai faktor, diantaranya adalah faktor dari individu siswa itu sendiri dan faktor lingkungan seperti guru, lingkungan sekolah, teman dan keluarga khususnya orang tua. Sekolah merupakan sarana tempat pembelajaran yang efektif. SMP Negeri 2 Jepara dengan akreditasi A menjadi salah satu tempat untuk melaksanakan proses pembelajaran, selain lingkungan sekolah yang mendukung, fasilitas yang disediakan juga lengkap, seperti laboratorium dan perpustakaan, dengan kurikulum 2013 dan tenaga kependidikan yang memadai , akan

meningkatkan minat siswa untuk belajar di SMP Negeri 2 Jepara. Minat siswa dalam belajar dan sikap guru keduanya memiliki pengaruh pada hasil belajar Yu Je Lee (2011). Apabila minat belajar siswa terhadap matematika sudah ada, maka guru dapat membimbing siswa untuk belajar matematika dengan baik, dengan adanya minat belajar yang tinggi terhadap matematika, maka siswa dengan antusias dapat berlatih mengerjakan soal-soal matematika dengan berbagai macam tipe soal, dari mulai soal yang mudah, sedang hingga soal cerita yang kadang membingungkan siswa.

Soal cerita terkadang membingungkan siswa akan apa maksud dari soal tersebut, sebenarnya dalam bahasa matematika yang menggunakan simbol, sebuah soal dapat ditulis dan dipahami dengan mudah, namun dalam soal cerita siswa harus mempunyai daya berpikir dua kali, yaitu memahami maksud soal cerita tersebut lalu siswa harus menuliskan kembali ke dalam bahasa matematika menggunakan simbol matematika. Hal ini sering kali membuat siswa malas untuk mencoba mengerjakan soal cerita, namun sekarang siswa tidak perlu khawatir kebingungan dengan adanya soal cerita, karena dengan menggunakan model *problem posing* siswa dapat memahami maksud soal cerita tersebut dengan membuat soal sesuai dengan pemahaman mereka. Siswa dapat mengerjakan soal apabila mereka mengetahui langkah-langkah dalam mengerjakannya, selain minat dan bakat dalam mengerjakan soal matematika, mereka juga biasanya menggunakan cara atau gaya belajar tersendiri.

Siswa memiliki kecenderungan tertinggi dalam menyelesaikan masalah matematik dengan menggunakan gaya visual. Dalam setiap kecenderungan gaya

belajar yang sama, siswa juga memiliki aktivitas atau perilaku yang belum tentu sama. Oleh karena itu dalam menyelesaikan masalah matematika, setiap siswa memiliki perilaku belajar yang berbeda-beda. Dengan demikian, jika siswa dalam menyelesaikan masalah matematika ketika dilayani sesuai dengan gaya belajar yang didasarkan pada kebiasaan, maka hal tersebut akan mampu meningkatkan gairah belajar siswa dan pemahaman materi. Hal ini akan mengakibatkan siswa dapat menyelesaikan masalah matematika dengan maksimal. Selain itu, siswa menjadi sadar akan kemampuannya untuk menyelesaikan masalah matematik, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan refleksi untuk memacu semangat belajarnya.

Salah satu model yang dapat digunakan oleh siswa adalah menggunakan model *problem posing*, yaitu model yang dapat membantu siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru dengan cara menghasilkan masalah baru dari soal yang telah diberikan. Guru dapat memberi petunjuk menggunakan cara ini yaitu siswa dibimbing untuk dapat menemukan suatu cara dalam menyelesaikan soal yang diberikan dengan menyederhankan soal atau membuat soal baru dengan lebih sederhana dari soal sebelumnya.

Pada situasi *problem posing* yang bebas, siswa tidak diberikan suatu informasi yang harus ia patuhi, tetapi siswa diberi kesempatan yang seluas-luasnya untuk membentuk soal sesuai dengan apa yang ia kehendaki. Siswa dapat menggunakan fenomena dalam kehidupan sehari-hari sebagai acuan dalam pembentukan soal. Sedangkan dalam situasi *problem posing* yang semi terstruktur, siswa diberi situasi atau informasi yang terbuka. Kemudian siswa diminta untuk

mencari atau menyelidiki situasi atau informasi tersebut dengan cara menggunakan pengetahuan yang dimilikinya. Selain itu, siswa harus mengaitkan informasi itu dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip matematika yang diketahuinya untuk membentuk soal. Pada situasi *problem posing* yang terstruktur, informasi atau situasinya berupa soal atau penyelesaian dari suatu soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pemecahan masalah terstruktur, semi-terstruktur, dan bebas meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan kesadaran metakognitif siswa Akben (2018).

Menurut Arian & Unal (2015) siswa pada jenjang menengah pertama dapat menimbulkan masalah sesuai dengan langkah-langkah geometris dan fraksi. Sebenarnya, di Turki, *problem posing* adalah topik baru. Oleh karena itu, para siswa ini menghasilkan masalah baru dengan kalimat mereka sendiri, bahkan jika siswa tidak mampu memecahkan masalah, dia bisa menimbulkan masalah sendiri. Model ini dapat membantu siswa agar dapat mengembangkan daya kreatifitas dalam berpikir untuk memecahkan sebuah permasalahan dan harus dengan bimbingan seorang guru.

Menurut Sayed (2013) guru matematika mungkin menggunakan satu atau lebih strategi untuk merumuskan masalah baru atau mendorong siswa di kelas untuk dapat mengikuti pembelajaran matematika menjadi baik, poses membuat masalah serta pemecah masalah yang baik. Guru berperan sebagai fasilitator dan siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran yang menggunakan model *problem posing* ini. Siswa dan guru memiliki kesempatan untuk membahas setiap langkah dalam memecahkan masalah yang disajikan, lebih menekankan pada penggunaan strategi

problem posing yang digunakan untuk mengembangkan masalah baru, Sayed (2013).

Guru dapat mengubah pembelajaran dengan memberikan tugas-tugas baru dan alternatif yang membantu siswa untuk berpikir tentang materi pelajaran dengan cara mereka sendiri. Guru dapat menghasilkan tugas-tugas ini berdasarkan pada pengajaran dan tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan subjek tertentu dan konten dengan situasi *problem posing*. Selanjutnya, peserta didik dapat menerapkan strategi relevansi untuk menghasilkan masalah baru sesuai dengan temuan mereka sendiri. Ghasempour (2013) merekomendasikan melaksanakan *problem posing* dalam ilmu kelas, karena dapat memfasilitasi pembelajaran yang sukses dan dapat membangun daya emosional serta kepercayaan antara guru dan siswa dalam mata pelajaran yang kompleks. Apabila kepercayaan antara guru dan siswa sudah terjalin maka akan membuat siswa lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran, mengemukakan pendapat, mencoba menyelesaikan soal dengan cara mereka sendiri dengan tetap mengacu pada langkah-langkah yang sudah ada.

Pada penelitian ini, *problem posing* yang digunakan adalah perumusan soal yang sederhana atau perumusan ulang soal yang ada dengan beberapa perubahan agar menjadi lebih sederhana dan dapat dipahami dalam rangka menyelesaikan soal cerita operasi. Penelitian ini menggunakan informasi *problem posing* yang terstruktur, yaitu informasi berupa soal yang perlu diselesaikan oleh siswa. Berdasarkan soal cerita yang diberikan, siswa menyusun informasi dan kemudian membuat soal berdasarkan informasi yang telah disusun. Selanjutnya, soal-soal

tersebut diselesaikan dalam rangka mencari selesaian sebenarnya dari pertanyaan soal cerita yang diberikan.

Model *problem posing* dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk membuat semangat dan memotivasi siswa untuk belajar matematika, dengan minat yang sudah ada pada siswa, maka diharapkan siswa secara *continue* belajar matematika dengan rasa senang dan dapat menemukan gaya belajar sesuai dengan kehendak yang mereka sukai, setelah siswa menemukan gaya belajar yang mereka sukai, maka akan membuat siswa lebih semangat untuk mempelajari materi pelajaran matematika, mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru, mengerjakan soal latihan dalam bentuk pilihan ganda maupun dalam bentuk soal uraian dan soal cerita. Soal uraian dan soal cerita dapat dikerjakan oleh siswa dengan berbagai macam cara sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa, namun pada akhirnya siswa akan menemukan jawaban yang sama walaupun antar siswa memiliki cara penyelesaian yang berbeda-beda.

Tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa berbeda-beda sesuai dengan bagaimana siswa tersebut dapat mempresentasikan hasil jawabannya dan seberapa sering siswa tersebut berlatih dan belajar sesuai dengan gaya belajarnya. Dari uraian di atas, peneliti memutuskan untuk mengadakan penelitian tentang “Eksplorasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Dilihat Dari Gaya Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jepara dengan Model *Problem posing*”.

1.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah meneliti kualitas pembelajaran *problem posing* dalam pelajaran matematika kelas VII SMP dan meneliti tingkat kemampuan

berpikir kreatif siswa ketika mengerjakan soal matematika dilihat dari gaya belajar siswa terhadap pelajaran matematika menggunakan model *problem posing*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kualitas kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Matematika siswa kelas VII SMP menggunakan model *problem posing* ?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII SMP dalam menyelesaikan soal matematika dilihat dari gaya belajar matematika menggunakan model *problem posing*?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendiskripsikan kualitas pembelajaran menggunakan model *problem posing* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII SMP.
2. Untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII SMP dalam menyelesaikan soal matematika dilihat dari gaya belajar matematika menggunakan model *problem posing*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi peneliti

1. Menambah wawasan peneliti tentang model *problem posing* dalam menyelesaikan soal matematika.

2. Menjadi pengalaman bagi peneliti dalam memilih model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreatifitas siswa kelas VII SMP dalam menyelesaikan soal matematika.

1.5.2 Bagi Siswa

1. Siswa mendapatkan cara belajar matematika yang lebih efektif, menarik, dan menyenangkan serta mudah menyelesaikan soal matematika yang diberikan oleh guru.
2. Menumbuhkan semangat belajar siswa dalam pelajaran matematika.
3. Menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal matematika.

1.5.3 Bagi Guru

Memberikan alternatif model dan strategi bagi guru dalam proses pembelajaran matematika.

1.5.4 Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi yang baik dalam rangka perbaikan proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya pada pembelajaran matematika.

1.6 Penegasan Istilah

Untuk menghindari pemahaman terhadap beberapa istilah yang digunakan penulis dalam penelitian ini, maka perlu diberikan penjelasan istilah, yaitu :

1.6.1 Eksplorasi

Eksplorasi yang dimaksud pada penelitian ini adalah kegiatan untuk mengetahui proses pembelajaran matematika di kelas VII SMP dalam upaya

mengeksplorasi kualitas pembelajaran menggunakan model *problem posing*. Selain itu juga memperoleh deskripsi tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII SMP dilihat dari gaya belajar siswa dengan menggunakan model *problem posing*.

1.6.2 Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa kelas VII SMP dalam memecahkan persoalan yang diberikan oleh guru secara matematis, mengajukan gagasan atau memberikan pandangan baru terhadap persoalan matematika. Indikator kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini meliputi siswa dapat menjawab masalah yang beragam dan benar (kefasihan), siswa melakukan pemecahan masalah dengan berbagai macam cara (keluwesan), siswa memberikan jawaban masalah yang berbeda dan bernilai benar atau satu jawaban yang “tidak biasa” dilakukan oleh siswa pada umumnya (kebaruan).

Tingkat kemampuan berpikir kreatif (TKBK) yang dilakukan pada penelitian ini adalah mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Siswono (2008) yang mengkategorikan siswa berdasarkan ketercapaian indikator kefasihan, keluwesan dan kebaruan yang membagi tingkat kemampuan berpikir kreatif menjadi lima tingkatan, yaitu membagi tingkat kemampuan berpikir kreatif 4 (Sangat Kreatif), membagi tingkat kemampuan berpikir kreatif 3 (Kreatif), membagi tingkat kemampuan berpikir kreatif 2 (Cukup kreatif), membagi tingkat kemampuan berpikir kreatif 1 (Kurang Kreatif), membagi tingkat kemampuan berpikir kreatif 0 (Tidak Kreatif).

1.6.3 Gaya Belajar

Gaya belajar menurut Nasution (2009) adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang murid dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir dan memecahkan soal. Menurut modalitasnya, gaya belajar dapat dibedakan menjadi tiga yaitu gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik (De Porter, 2000: 85). Pada penelitian ini akan dieksplorasi mengenai gaya belajar siswa, sehingga peneliti dapat mendiskripsikan tingkat kemampuan berpikir kreatif (TKBK) siswa tersebut berdasarkan gaya belajar siswa.

1.6.4 Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman yang kemudian digunakan dalam situasi nyata untuk membuat valid, keputusan yang tepat, dan juga meningkatkan kemampuan individu untuk menjadi terlibat secara positif dalam berbagi ide, pemahaman, dan pendapat. Kualitas pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah langkah-langkah untuk menciptakan lingkungan belajar yang berkualitas melalui penggunaan proses penilaian dan metodologi yang dirancang untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran yang sesuai dengan indikator UNICEF (2000).

1.6.5 *Problem posing*

Problem posing adalah istilah dalam bahasa Inggris yaitu dari kata “*problem*” artinya masalah, soal/persoalan dan kata “*pose*” yang artinya mengajukan. Jadi *problem posing* bisa diartikan sebagai pengajuan soal atau pengajuan masalah. Menurut Silver (Irwan, 2011: 4) mengatakan *problem posing* merupakan aktivitas

yang meliputi merumuskan soal-soal dari hal-hal yang diketahui dan menciptakan soal-soal baru dengan cara memodifikasi kondisi-kondisi dari masalah-masalah yang diketahui tersebut serta menentukan penyelesaiannya. Dari pendapat Silver tersebut dapat disimpulkan bahwa *problem posing* adalah kegiatan merumuskan soal baru dari memodifikasi kondisi soal lama sehingga mampu menentukan penyelesaiannya sendiri.

Pada penelitian ini akan digunakan model *problem posing* guna mengeksplorasi model pembelajaran yang ada, sehingga model yang digunakan guru tidak monoton menggunakan model pembelajaran konvensional, selain itu pada penelitian ini juga akan diteliti kualitas pembelajaran matematika menggunakan model *problem posing*.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Berpikir Kreatif

Berpikir diasumsikan secara umum sebagai proses kognitif yaitu suatu aktivitas mental yang lebih menekankan penalaran untuk memperoleh pengetahuan (Hartono, 2009). Ia juga mengemukakan bahwa proses berpikir terkait dengan jenis perilaku lain dan memerlukan keterlibatan aktif pemikir. Hal penting dari berpikir di samping pemikiran dapat pula berupa terbangunnya pengetahuan, penalaran, dan proses yang lebih tinggi seperti mempertimbangkan. Sedangkan dalam kaitannya dengan berpikir kreatif didefinisikan dengan cara pandang yang berbeda antara lain

Menurut (Siswono, 2004) berpikir kreatif yang mengisyaratkan ketekunan, disiplin pribadi dan perhatian melibatkan aktifitas-aktifitas mental seperti mengajukan pertanyaan, mempertimbangkan informasi-informasi baru dan ide-ide yang tidak biasanya dengan suatu pikiran terbuka, membuat hubungan-hubungan, khususnya antara sesuatu yang serupa, mengaitkan satu dengan yang lainnya dengan bebas, menerapkan imajinasi pada setiap situasi yang membangkitkan ide baru dan berbeda, dan memperhatikan intuisi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Siswono (2008) menyebutkan terdapat tingkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan dan mengajukan masalah matematika. Tingkat tersebut tergolong dalam 5 tingkatan yaitu TKBK 4 (Sangat Kreatif), TKBK 3 (Kreatif), TKBK 2 (Cukup kreatif), TKBK 1 (Kurang Kreatif), TKBK 0 (Tidak Kreatif). Perbedaan tingkatan tersebut berdasarkan pada keluwesan,

kefasihan dan kebaruan dalam mensintesis ide, membangun ide, merencanakan penerapan ide dan menerapkan ide.

Sabandar (2008), berpikir kreatif sesungguhnya adalah suatu kemampuan berpikir yang berawal dari adanya kepekaan terhadap situasi yang sedang dihadapi, bahwa situasi itu terlihat atau teridentifikasi adanya masalah yang ingin harus diselesaikan. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah aktivitas mental yang terkait dengan kepekaan terhadap masalah, mempertimbangkan informasi baru dan ide-ide yang tidak biasanya dengan suatu pikiran terbuka, serta dapat membuat hubungan-hubungan dalam menyelesaikan masalah tersebut. Kemampuan kreatif secara umum dipahami sebagai kreativitas. Seringkali, individu yang dianggap kreatif adalah pemikir sintesis yang benar-benar baik yang membangun koneksi antara berbagai hal yang tidak disadari orang-orang lain secara spontan.

Berkenaan dengan hal tersebut dikemukakan bahwa dalam hal mengembangkan kemampuan berpikir kreatif ada beberapa strategi yang digunakan antara lain:

1. Mendefinisikan kembali suatu masalah dapat diartikan mengatakan dengan cara lain, mengubah pandangan, menyusun kembali, meninjau kembali dengan kata lain mencari duduk permasalahan mulai dari awal. Contohnya guru mendorong siswa untuk menemukan suatu pertanyaan yang berbeda dalam menanyakan masalah matematika yang dihadapinya.
2. Mempertanyakan dan analisis asumsi-asumsi atau anggapan orang kreatif mempertanyakan asumsi-asumsi tersebut dan akhirnya mengakibatkan orang

lain ikut mempertanyakan juga. Mempertanyakan asumsi adalah bagian dari berpikir analitis yang tercakup dalam kreativitas.

3. Kemampuan melahirkan ide-ide, menciptakan, menghasilkan, menemukan gagasan kadang kala suatu gagasan datang pada saat yang tak terduga. Kadang kala juga datang membutuhkan waktu panjang untuk mengembangkan suatu gagasan. Contohnya guru dapat meminta kepada siswa membuat soal matematika dalam bentuk cerita.
4. Kemampuan membangun kecakapan diri yaitu percaya pada kemampuan sendiri, menjamin pelaksanaan tugas, melakukan apa yang perlu untuk dilakukan, bekerja dengan efektif. Contohnya guru dapat mendorong siswa meluangkan waktu untuk memecahkan soal yang cukup sulit.
5. Kemampuan mengenali minat sejati, dalam hal ini kemampuan tentang menemukan diri sendiri, menemukan semangat diri, mengetahui apa yang yang perlu dilakukan dan kemana harus melangkah. Contohnya guru mendorong siswa untuk memahami penggunaan matematika dalam olah raga.

Dari beberapa uraian di atas dapat dikemukakan bahwa untuk mengembangkan ketrampilan berpikir kreatif matematis siswa, guru perlu memberikan beberapa strategi yang tepat kepada siswanya sehingga dapat menumbuhkembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Munandar (Sabandar, 2005) mengatakan bahwa ciri-ciri kemampuan yang berpikir kreatif yang berhubungan dengan kognisi dapat dilihat dari kemampuan berpikir lancar, ketrampilan berpikir luwes, ketrampilan berpikir orisinal, ketrampilan elaborasi, dan ketrampilan menilai.

Menurut Torrance (Filsaime, 2007), ada empat unsur yang dapat digunakan untuk menentukan karakteristik berpikir kreatif seseorang:

1. Orisinalitas mengacu pada keunikan dari respon apapun yang diberikan. Orisinalitas yang ditunjukkan oleh sebuah respon yang tidak biasa, unik dan jarang terjadi. Berpikir tentang masa depan bisa juga memberikan stimulasi ide-ide orisinal. Jenis pertanyaan- pertanyaan yang digunakan untuk menguji kemampuan ini adalah tuntutan penggunaan-penggunaan yang menarik dari objek-objek umum.
2. Kelancaran kemampuan untuk menciptakan segudang ide (Filsaime, 2007)). Ini merupakan salah satu indikator yang paling kuat dari berpikir kreatif, karena semakin banyak ide, maka semakin besar kemungkinan yang ada untuk memperoleh sebuah ide yang signifikan.
3. Fleksibilitas menggambarkan kemampuan seseorang individu untuk mengubah perangkat mentalnya ketika keadaan memerlukan untuk itu, atau kecenderungan untuk memandang sebuah masalah secara instan dari berbagai perspektif. Fleksibilitas adalah kemampuan untuk mengatasi rintangan-rintangan mental, mengubah pendekatan untuk sebuah masalah. Tidak terjebak dengan mengasumsikan aturan-aturan atau kondisi-kondisi yang tidak bisa diterapkan pada sebuah masalah.
4. Elaborasi diartikan sebagai kemampuan untuk menguraikan sebuah obyek tertentu. Elaborasi adalah jembatan yang harus dilewati oleh seseorang untuk mengkomunikasikan ide kreatifnya kepada masyarakat. Faktor inilah yang menentukan nilai dari ide apapun yang diberikan kepada orang lain di luar

dirinya. Elaborasi ditunjukkan oleh sejumlah tambahan dan detail yang bisa dibuat untuk stimulus sederhana untuk membuatnya lebih kompleks.

Setiap orang dapat berpikir, namun belum tentu orang itu dapat berpikir kreatif, karena menurut Sumarmo (2010), ada lima inti berpikir kreatif antara lain:

1. (*Self-efficacy*) yaitu kemampuan dan kemandirian dalam mengontrol diri; berani menghadapi masalah; optimis, percaya diri, masalah sebagai tantangan dan peluang.
2. Luwes (*Flexibility*) yaitu berempati, menghargai, menerima pendapat yang berbeda, bersikap terbuka, mantap/ toleran menghadapi ketidakpastian, memiliki rasa humor.
3. Kemahiran/Kepakaran yaitu bekerja secara eksak, teliti, tepat, dan tuntas, punya visi dan tujuan yang jelas, selalu melakukan pengujian terhadap kegiatan yang dilakukan.
4. Kesadaran yaitu melakukan kegiatan secara sadar, berpikir metakognisi, memberikan alasan rasional terhadap kegiatan yang dilakukannya.
5. Ketergantungan yaitu saling memberi dan menerima, menunjukkan keterkaitan, konflik sebagai sesuatu yang berguna.

Faktor yang mempengaruhi kreativitas seseorang yaitu faktor Inkubasi merupakan cara untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Kita dapat menyelesaikan masalah yang sulit bila kita menunda dulu masalah tersebut dan kemudian bekerja lagi. Faktor sosial juga dapat mempengaruhi kreativitas diantaranya yaitu a) ketika seseorang memperhatikan anda ketika sedang bekerja. b) ketika seseorang ditawari penghargaan karena kreativitasnya. c) ketika seseorang

harus berjuang untuk mendapatkan hadiah. d) ketika seseorang membatasi pilihan-pilihan anda dalam mengekspresikan kreativitas anda.

Berpikir kreatif dalam matematika dapat dipandang sebagai orientasi tentang instruksi matematika, termasuk tugas penemuan dan pemecahan masalah. Aktivitas tersebut dapat membawa siswa mengembangkan pendekatan yang lebih kreatif dalam matematika. Tugas aktivitas tersebut dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam hal yang berkaitan dengan dimensi kreativitas.

Krutetskii (Hartono, 2009) menyatakan bahwa kreativitas identik dengan keberbakatan matematika. Ia mengatakan lebih lanjut bahwa kreativitas dalam pemecahan masalah matematika merupakan kemampuan dalam merumuskan masalah matematika secara bebas, bersifat penemuan, dan baru. ide-ide ini sejalan dengan ide-ide seperti fleksibilitas dan kelancaran dalam membuat asosiasi baru dan menghasilkan jawaban kreatif yang berkaitan dengan kreativitas secara umum.

Heylock (Hartono, 2009) bahwa kemampuan berpikir kreatif matematik dapat menggunakan dua pendekatan. Pendekatan pertama adalah dengan memperhatikan jawaban siswa dalam memecahkan masalah yang proses kognitifnya dianggap sebagai proses berpikir kreatif. Pendekatan kedua adalah menentukan kriteria bagi sebuah produk yang diindikasikan sebagai hasil dari berpikir kreatif

Dari beberapa pengertian yang dikemukakan para ahli, pada penelitian ini mengacu pada Siswono (2004) dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif matematika sebagai kemampuan menemukan dan menyelesaikan masalah

matematika yang meliputi komponen-komponen: kelancaran, fleksibilitas, elaborasi dan keaslian. Pada penilaian ini akan diteliti tingkat kemampuan kreatif siswa dalam menyelesaikan soal matematika. Pengajuan masalah yang menuntut siswa dalam pemecahan masalah sering digunakan dalam penilaian kreativitas matematis. Tugas-tugas yang diberikan pada siswa yang bersifat penghadapan siswa dalam masalah dan pemecahannya digunakan peneliti untuk mengidentifikasi individu-individu yang kreatif.

2.1.2 Gaya Belajar

Gaya belajar atau *learning style* adalah suatu karakteristik kognitif, afektif dan perilaku psikomotorik sebagai indikator yang bertindak relatif stabil untuk pembelajar merasa saling berhubungan dan bereaksi terhadap lingkungan belajar. Sementara menurut Nasution (2009) yang dinamakan gaya belajar adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang murid dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir dan memecahkan soal. (Gunawan, 2006) Gaya belajar adalah cara yang lebih kita sukai dalam melakukan kegiatan berpikir, memproses dan mengerti suatu informasi.

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa gaya belajar adalah ciri khas yang dimiliki oleh setiap orang dalam memberikan respon terhadap pembelajaran yang diterimanya. Menurut modalitasnya, gaya belajar dapat dibedakan menjadi tiga yaitu gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik (De Porter, 2000: 85).

2.1.2.1 Gaya Belajar Visual

Mengakses citra visual, yang diciptakan maupun diingat. Warna, hubungan ruang, potret mental dan gambar menonjol dalam modalitas ini. Seseorang yang sangat visual mungkin dicirikan sebagai berikut: (a) Rapi dan teratur, (b) Berbicara

dengan cepat, (c) Perencana dan pengatur jangka panjang yang baik, (d) Teliti terhadap detail, (e) Mementingkan penampilan, baik dalam hal pakaian maupun presentasi, (f) Pengeja yang baik dan dapat melihat kata-kata yang sebenarnya dalam pikiran mereka, (g) Mengingat apa yang dilihat, daripada didengar, (h) Mengingat dengan asosiasi social, (i) Bahasanya tidak terganggu oleh keributan, (j) Mempunyai masalah untuk mengingat intruksi verbal kecuali jika ditulis, dan seringkali meminta bantuan orang untuk mengulanginya, (k) Pembaca cepat dan tekun, (l) Lebih suka membaca daripada dibacakan, (m) Membutuhkan pandangan dan tujuan yang menyeluruh untuk memastikan sesuatu dan memilih bersikap waspada ketika merasa tidak siap mental untuk menerima suatu masalah atau proyek, (n) Mencorat-coret tanpa arti selama berbicara di telepon dan dalam rapat (mungkin kalau peserta didik, ketika guru berceramah), (o) Lupa menyampaikan pesan lisan kepada orang lain, (p) Sering menjawab pertanyaan dengan jawaban singkat ya atau tidak, (q) Lebih suka melakukan demonstrasi daripada berpidato, (r) Lebih suka seni daripada music, (s) Seringkali mengetahui apa yang harus dikatakan, tetapi tidak pandai memilih kata-kata, (t) Kadang-kadang kehilangan konsentrasi ketika mereka ingin memerhatikan

2.1.2.2 Gaya Belajar Auditorial

Mengakses segala jenis bunyi dan kata, diciptakan maupun diingat. Musik, nada, irama, rima, dialog internal dan suara menonjol disini. Seseorang yang sangat auditorial dapat dicirikan sebagai berikut : (a) Berbicara kepada diri sendiri saat bekerja, (b) Mudah terganggu oleh keributan, (c) Menggerakkan bibir mereka dan mengucapkan tulisan di buku ketika membaca, (d) Senang membaca dengan keras

dan mendengarkan, (e) Dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, birama, dan warna suara, (f) Merasa kesulitan untuk menulis, tetapi hebat dalam bercerita, (g) Berbicara dalam irama yang terpola, (h) Biasanya pembicara yang fasih, (i) Lebih suka musik daripada seni (menggambar, memahat), (j) Belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat, (k) Suka berbicara, suka berdiskusi, dan menjelaskan sesuatu panjang lebar, (l) Mempunyai masalah dengan pekerjaan-pekerjaan yang melibatkan visualisasi, seperti memotong sesuatu menjadi beberapa bagian agar sesuai satu sama lain, (m) Lebih pandai mengeja dengan keras daripada menuliskannya, (n) Lebih suka gurauan lisan daripada membaca komik

2.1.2.3 Gaya Belajar Kinestetik

Mengakses segala jenis gerak dan emosi diciptakan maupun diingat. Gerakan, koordinasi, irama, tanggapan, emosional dan kenyamanan fisik menonjol disini. Seseorang yang sangat kinestetik sering: (a) Berbicara dengan perlahan, (b) Menanggapi perhatian fisik, (c) Menyentuh orang untuk mendapatkan perhatian mereka, (d) Berdiri dekat ketika berbicara dengan orang, (e) Selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak, (f) Mempunyai perkembangan awal otot-otot yang besar, (g) Belajar melalui memanipulasi dan praktik, (h) Menghafal dengan cara berjalan dan melihat, (i) Menggunakan jari sebagai penunjuk ketika membaca, (j) Banyak menggunakan isyarat tubuh, (k) Tidak dapat duduk diam untuk waktu lama, (l) Tidak dapat mengingat geografi kecuali jika memang telah pernah berada ditempat itu, (m) Tidak dapat mengingat geografi kecuali jika memang telah pernah berada ditempat itu, (n) Menggunakan kata-kata yang mengandung aksi, (o)

Menyukai buku-buku yang berorientasi pada plot-mereka mencerminkan aksi dengan gerakan tubuh saat membaca, dan (p) Kemungkinan tulisannya jelek, Ingin melakukan segala sesuatu, Menyukai permainan yang menyibukan

Pada penelitian ini akan dikelompokkan menjadi tiga kategori berdasarkan gaya belajar siswa yaitu visual, auditorial dan kinestetik untuk dapat meneliti dan menggolongkan siswa pada tingkatan tertentu guna meneliti tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan kebiasaan gaya belajarnya.

2.1.3 *Problem posing*

Problem posing adalah istilah dalam bahasa Inggris yaitu dari kata “*problem*” artinya masalah, soal/persoalan dan kata “*pose*” yang artinya mengajukan. Jadi *problem posing* bisa diartikan sebagai pengajuan soal atau pengajuan masalah. Menurut Silver (Irwan, 2011: 4) mengatakan *problem posing* merupakan aktivitas yang meliputi merumuskan soal-soal dari hal-hal yang diketahui dan menciptakan soal-soal baru dengan cara memodifikasi kondisi-kondisi dari masalah-masalah yang diketahui tersebut serta menentukan penyelesaiannya. Dari pendapat Silver tersebut dapat disimpulkan bahwa *problem posing* adalah kegiatan merumuskan soal baru dari memodifikasi kondisi soal lama sehingga mampu menentukan penyelesaiannya sendiri.

Menurut Lin (Mahmudi, 2008: 4) *problem posing* dapat diartikan sebagai pembentukan soal berdasarkan konteks, cerita, informasi, atau gambar yang diketahui. Dari pendapat Lin dapat disimpulkan bahwa *problem posing* adalah pembentukan soal baru dari cerita, info dan gambar yang telah ada. Dari analisis pendapat ahli diatas dapat dipahami ketigaanya mempunyai kesamaan unsur yang menjadi pokok pikiran pendapatnya bahwa *problem posing* adalah kegiatan

membuat soal baru dari sesuatu yang diketahui baik sumber yang berupa soal lama maupun dari gambar dan cerita.

Silver (Mahmudi, 2008: 4) mengklasifikasikan tiga aktivitas kognitif dalam *problem posing* yang dalam penerapannya ketiga model tersebut mempunyai langkah-langkah pembelajaran yang sama. Pemilihan tipe-tipe itu dapat didasarkan pada hasil belajar siswa, atau tingkat berpikir siswa. Di bawah ini akan diuraikan masing-masing tipe tersebut.

2.1.3.1 *Problem posing tipe Post Solution Posing.*

Strategi ini juga disebut sebagai strategi “*find a more challenging problem*”. Siswa memodifikasi atau merevisi tujuan atau kondisi soal yang telah diselesaikan untuk menghasilkan soal-soal baru yang lebih menantang.

2.1.3.2 *Problem posing tipe Within Solution Posing.*

Tipe ini siswa membuat formulasi soal yang sedang diselesaikan untuk menyederhanakan dari soal yang sedang diselesaikan, Jadi siswa memecah pertanyaan tunggal dari guru menjadi sub-sub pertanyaan yang relevan dengan pertanyaan guru.

2.1.3.3 *Problem posing tipe Pre-Solution Posing.*

Siswa membuat pertanyaan dan jawaban berdasarkan pernyataan yang dibuat oleh guru. Jadi, yang diketahui pada soal itu dibuat guru, sedangkan siswa membuat pertanyaan dan jawabannya sendiri.

Langkah-langkah pembelajaran *problem posing* sebagai berikut :Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar, guru menyajikan informasi baik secara ceramah atau tanya jawab selanjutnya memberi contoh cara pembuatan soal dari informasi yang diberikan, guru memberikan

latihan soal secukupnya, guru membentuk kelompok belajar antara 5-6 siswa tiap kelompok yang bersifat heterogen baik kemampuan, ras dan jenis kelamin, tiap kelompok ditugaskan membuat soal cerita sekaligus penyelesaiannya, kemudian soal-soal tersebut dipecahkan oleh kelompok-kelompok lain, selama kerja kelompok berlangsung guru membimbing kelompok-kelompok yang mengalami kesulitan dalam membuat soal, guru memberi penghargaan kepada siswa atau kelompok yang telah menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik, guru bertanya-jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan dan PR.

Setiap model pembelajaran pasti ada kelebihan dan kekurangannya. Begitupula dengan model pembelajaran *problem posing*. Dalam Bakar (2011: 1) menguraikan bahwa kelebihan model *problem posing* adalah : (1) Kemampuan memecahkan masalah / mampu mencari berbagai jalan dari suatu kesulitan yang dihadapi, (2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman siswa/ terampil menyelesaikan soal tentang materi yang diajarkan, (3) Mengetahui proses bagaimana cara siswa memecahkan masalah, (4) Meningkatkan kemampuan mengajukan soal, (5) Sikap yang positif terhadap matematika.

Sedangkan menurut Rahayuningsih (dalam Sutisna, 2002: 18), kelebihan *problem posing* diantaranya adalah: (1) Kegiatan pembelajaran tidak terpusat pada guru, tetapi dituntut keaktifan siswa, (2) Minat siswa dalam pembelajaran matematika lebih besar dan siswa lebih mudah memahami soal karena dibuat sendiri, (3) Semua siswa terpacu untuk terlibat secara aktif dalam membuat soal, (4) Membuat soal dapat menimbulkan dampak terhadap kemampuan siswa dalam

menyelesaikan masalah, (5) Dapat membantu siswa untuk melihat permasalahan yang ada dan yang baru diterima sehingga diharapkan mendapatkan pemahaman yang mendalam dan lebih baik.

Menurut pendapat beberapa ahli, yang dikutip oleh Tatag (M. Thobroni, 2011: 349-350). mengatakan bahwa,kelemahan *problem posing* adalah memerlukan waktu yang cukup lama dan tidak semua murid terampil dalam bertanya dan menjawab soal. Adapun solusi untuk mengatasi kendala pada penerapan model pembelajaran *problem posing* adalah dengan melatih kemampuan siswa dalam mengerjakan soal-soal sejenis uraian agar penerapan model pembelajaran *problem posing* dapat optimal. Kemampuan tersebut akan tampak dengan jelas bila siswa mampu mengajukan soal-soal secara mandiri maupun berkelompok. Kemampuan siswa untuk mengerjakan soal tersebut dapat dideteksi lewat kemampuannya untuk menjelaskan penyelesaian soal yang diajukannya di depan kelas.

2.1.4 Kualitas Pembelajaran

Menurut UNICEF (2000), kualitas sistem pembelajaran terdapat pada beberapa aspek kualitas , yaitu

2.1.4.1 Kualitas Siswa (*Quality Learners*)

Kualitas hidup anak-anak sebelum memulai pendidikan formal sangat mempengaruhi kualitas siswa dalam pembelajaran. Elemen yang mempengaruhi pembelajar berkualitas yaitu (1) Kesehatan dan nutrisi (*good health and nutrition*), (2) Pengalaman anak usia dini (*early childhood psychosocial development*

experiences), (3) Kehadiran yang teratur untuk belajar (*regular attendance for learning*), dan (4) Dukungan rumah (*family support for learning*).

2.1.4.2 *Kualitas Lingkungan Pembelajaran (Quality Learning Environments)*

Belajar yang positif umumnya dicari oleh sistem pendidikan yang terjadi di lingkungan belajar yang berkualitas. Lingkungan belajar yang dimaksud adalah kualitas fasilitas sekolah (*Quality of school facilities*), interaksi antara infrastruktur sekolah dan dimensi kualitas lain, ukuran kelas (*Class size*), lingkungan yang damai dan aman, perilaku guru yang mempengaruhi keselamatan, kebijakan sekolah yang efektif, lingkungan inklusif, lingkungan non-kekerasan, penyediaan pelayanan kesehatan.

2.1.4.3 *Kualitas Konten/Isi (Quality Content)*

Kualitas konten mengacu pada kurikulum yang diajarkan dari sekolah. Tujuan nasional untuk pendidikan dan pernyataan hasil yang menerjemahkan tujuan tersebut ke tujuan yang terukur, harus memberikan titik awal untuk pengembangan dan pelaksanaan kurikulum (UNICEF, 2000). Kualitas konten yang dimaksud yaitu (1) Pembelajaran yang berpusat pada siswa, non-diskriminasi, mengacu pada kurikulum, (2) Konten lokal dan nasional yang unik, (3) Literasi, (4) Berhitung (*numeracy*), (5) Keterampilan hidup (*life skills*), (6) Pendidikan yang damai (*peace education*), dan (7) Tantangan untuk mencapai jumlah siswa berkualitas yang banyak.

2.1.4.4 *Kualitas Proses (Quality Processes)*

Kualitas proses yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana guru menggunakan input untuk membingkai pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Kerja guru merupakan faktor kunci dalam memastikan proses sekolah

berkualitas. Faktor guru berkualitas antara lain (1) Persiapan guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran di kelas, (2) Model yang digunakan guru dalam pembelajaran, (3) Efisiensi penggunaan waktu sekolah, (4) Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centred*), (5) Pengembangan guru mengikuti pengetahuan baru, (6) Melanjutkan dukungan untuk belajar yang berpusat pada siswa, (7) Aktif, berbasis standar model partisipan, (8) Mekanisme umpan balik guru, (9) Keyakinan guru bahwa semua siswa dapat belajar, dan (10) Kondisi kerja guru. Selain faktor guru tersebut, terdapat faktor pengawasan dan dukungan yaitu (1) Dukungan administratif dan kepemimpinan, (2) Akses siswa untuk bahasa yang digunakan di sekolah, (3) Penggunaan teknologi, dan (4) Keragaman proses dan fasilitas.

2.1.4.5 Kualitas Hasil (*Quality Outcomes*)

Faktor lingkungan, konten, dan proses yang siswa hadapi dalam kegiatan pembelajaran memberikan hasil yang beragam (UNICEF, 2000). Kualitas hasil dipengaruhi oleh (1) Prestasi dalam membaca dan menghitung, (2) Penggunaan penilaian formatif untuk meningkatkan hasil prestasi, (3) Hasil dicari oleh orang tua, (4) Hasil yang terkait dengan partisipasi, (5) Partisipan, kepercayaan diri siswa, dan belajar seumur hidup (*long-life learning*), (6) Pendekatan eksperimen untuk mencapai tujuan pembelajaran, (7) Hasil kesehatan, dan (8) Keterampilan hidup dan hasil (*lifeskills and outcomes*).

Menurut Ragan dan Chickering & Gamson sebagaimana dikutip dalam Bryan (2010) menyebutkan bahwa beberapa komponen kualitas pembelajaran untuk konteks belajar sebagai berikut.

1. Tujuan dan isi presentasi pembelajaran: terdefinisi dengan baik, dirancang, dan dikomunikasikan;
2. Interaksi belajar: aktif, berulang, bermakna antar siswa, antara siswa dan guru, dan antarmuka dengan bahan ajar dan media teknologi;
3. Penilaian dan pengukuran: alat/kegiatan yang dapat memfasilitasi respon siswa, umpan balik (*feedback*), terlaksana sesuai tujuan (*progress on goals*);
4. Media pembelajaran dan alat: dirancang tepat untuk menyampaikan isi, dukungan interaksi, memberikan akses siswa, dan mencerminkan keragaman;
5. Sistem pelajar dukungan dan layanan: memfasilitasi dukungan teknis, sumber daya instruksional, desain dan pengembangan.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini menggunakan indikator yang dikemukakan oleh UNICEF (2000) untuk mengukur kualitas hasil pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh observer secara langsung ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Eksplorasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Dilihat Dari Gaya Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jepara dengan Model *problem posing*” adalah penelitian yang dilakukan oleh Siswono (2008).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Siswono (2008) menyebutkan terdapat tingkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan dan mengajukan masalah matematika. Tingkat tersebut tergolong dalam 5 tingkatan yaitu TKBK 4 (Sangat Kreatif), TKBK 3 (Kreatif), TKBK 2 (Cukup kreatif), TKBK

1 (Kurang Kreatif), TKBK 0 (Tidak Kreatif). Perbedaan tingkatan tersebut berdasarkan pada kefasihan, keluwesan, dan kebaruan dalam mensintesis ide, membangun ide, merencanakan penerapan ide dan menerapkan ide.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Siswono mengembangkan lima tingkatan kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan keluwesan, kefasihan dan kebaruan. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu bertujuan untuk mengetahui kualitas pembelajaran matematika menggunakan model *problem posing* dan mengeksplorasi tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dilihat dari gaya belajar siswa dengan menggunakan model *problem posing*.

2.3 Kerangka Berpikir

Salah satu cara mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah melalui pelajaran matematika yang dapat digunakan manusia untuk memecahkan berbagai masalah kehidupan. Kebanyakan guru menggunakan model pembelajaran konvensional yang cenderung mengakibatkan siswa pasif. Pembelajaran diharapkan mampu mengaktifkan siswa untuk belajar, memunculkan masalah yang nantinya dapat diselesaikan siswa dengan menimbulkan gagasan atau ide baru dan pada akhirnya dapat menumbuhkan sikap kreatif dan kritis dalam pelaksanaannya (Suherman, 2013).

Kreativitas merupakan kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik gagasan atau karya nyata, sedangkan berpikir kreatif adalah kegiatan mental yang bersifat eksplorasi untuk membangun atau melahirkan ide atau gagasan yang baru (Santoso, 2012). Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah model *problem posing* yang berpusat

pada keaktifan siswa. Hal ini menunjukkan penggunaan pembelajaran berbasis masalah dapat memunculkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Keaktifan siswa juga dapat dilihat dari gaya belajarnya, seorang siswa dapat belajar dengan berbagai gaya, diantaranya yaitu melalui gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik, kebiasaan belajar siswa dapat dilihat dengan cara pengamatan langsung terhadap siswa atau melalui wawancara langsung.

Fakta tersebut yang menggugah peneliti untuk melakukan penelitian guna mengeksplorasi tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dilihat dari gaya belajar siswa kelas VII SMP menggunakan model *problem posing*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran matematika dalam upaya mengeksplorasi dan memperoleh deskripsi tentang tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dilihat dari gaya belajar siswa kelas VII menggunakan model *problem posing*. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Jepara pada bulan April 2016 dengan subjek siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Jepara.

Prosedur penelitian ini adalah kegiatan persiapan dengan pemilihan fokus dan subjek beserta penyusunan instrumen penelitian. Pemilihan subjek didasarkan pada pengelompokan siswa berdasarkan gaya belajar siswa yang dilakukan melalui hasil angket. Pengambilan subjek menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, subjek penelitian dipilih berdasarkan proporsi masing-masing kategori dan kemampuan mempresentasikan jawaban.

Peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas dan melakukan pengamatan secara langsung mengenai gaya belajar siswa di kelas tersebut. Setelah peneliti melaksanakan empat kali proses pembelajaran, peneliti memberikan tes kepada siswa. Tahap selanjutnya adalah mengevaluasi hasil jawaban siswa, sehingga peneliti dapat mendeskripsikan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa berada pada tingkatan tertentu dilihat berdasarkan gaya belajarnya, peneliti dapat mengelompokkan siswa tersebut berada pada tingkat kemampuan berpikir kreatif berdasarkan gaya belajar siswanya. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dan dinilai secara langsung oleh observer yang bertugas mengobservasi proses pembelajaran sesuai dengan indikator yang digunakan, kualitas pembelajaran meliputi kualitas siswa, lingkungan pembelajaran, isi, proses dan hasil pembelajaran.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab 4, maka dapat diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Kualitas pembelajaran model *problem posing* pada penelitian ini sudah baik, indikator pembelajaran sudah tercapai, seperti tercapainya tujuan dan isi presentasi pembelajaran, terjadi interaksi pembelajaran antara siswa dengan guru, maupun antara siswa dengan siswa, media pembelajaran meliputi RPP, silabus dan bahan ajar dirancang tepat untuk menyampaikan isi pembelajaran, sehingga dapat memfasilitasi siswa untuk dapat mengikuti dan merespon pelajaran dengan baik.
2. Tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa gaya belajar visual kategori rendah mendapatkan persentase nilai tertinggi yaitu 61,53% berada pada TKBK 1 (kurang kreatif), kemudian kategori sedang mendapatkan persentase nilai 30,76% berada pada TKBK 3 (kreatif) dan kategori tinggi mendapatkan persentase nilai terendah yaitu 7,69% berada pada TKBK 4 (sangat kreatif).
3. Tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa gaya belajar auditorial kategori tinggi mendapatkan persentase nilai tertinggi yaitu 30,76% berada pada TKBK 3 (kreatif), kemudian kategori sedang mendapatkan persentase nilai 28,57% berada pada TKBK 1 (kurang kreatif) dan kategori rendah mendapatkan persentase nilai terendah yaitu 14,28% berada pada TKBK 0 (tidak kreatif)

4. Tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa gaya belajar kinestetik kategori tinggi mendapatkan persentase nilai 40% berada pada TKBK 4 (sangat kreatif), kemudian kategori sedang mendapatkan persentase nilai 40% berada pada TKBK 3 (kreatif) dan kategori rendah mendapatkan persentase nilai 20% berada pada TKBK 2 (cukup kreatif)

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, saran yang diajukan peneliti antara lain adalah sebagai berikut.

1. Guru sebaiknya melakukan pembelajaran yang dapat mengeksplorasi kemampuan berpikir kreatif siswa, misalnya dengan mengarahkan siswa untuk melakukan analisis dan evaluasi. Hal ini dapat digali melalui pertanyaan-pertanyaan terstruktur yang dipersiapkan guru sebelum pembelajaran dilaksanakan.
2. Penerapan model pembelajaran *problem posing* ini dapat dijadikan salah satu alternatif untuk guru agar siswa dapat secara aktif terlibat dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Perlu diadakan penelitian lanjutan yang membahas mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa dengan perbandingan antara gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya, Y. (2015). Analisis Kesalahan Siswa SMP Kelas VII dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Materi Segiempat Ditinjau Dari Gaya Belajar. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Akben, N. (2018). *Effects of the Problem-Posing Approach on Students' Problem Solving Skills and Metacognitive Awareness in Science Education*. Research in Science Education. doi:10.1007/s11165-018-9726-7.
- Allar, I., Jones, E., & Bulger, S. (2017). *Using I am Moving, I am Learning to Increase Quality Instruction in Head Start Classrooms*. Early Childhood Education Journal, 46(1), 93–102. doi:10.1007/s10643-017-0843-0.
- Anisah, Nur. (2011). *Identifikasi Gaya Belajar dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Ikatan Kimia di Kelas X SMAN 6 Kota Jambi*. Jambi: Universitas Jambi.
- Arifin, Zainal. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikan & Unal. (2015). *An Investigation of Eight Grade Students' Problem posing Skills (Turkey Sampel)*. International Journal of Research in Education and Science Volume 1 Issue 1.
- Arikunto. (2007). *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arvyati. (2015). *Effectivity of Peer Tutoring Learning to Increase Mathematical Creative Thinking ability of Class XI IPA SMAN 3 Kendari 2014*. International Journal of Education and Research. Vol 3 No 1.
- Bryan. (2010) *Quality Indicators of Successful Distance Learning by Educational Leaders: A Caribbean Case Study*.
- Corrigan, D., & Loughran, J. (1994). *Teaching portfolios: Developing quality learning in pre-service science teachers*. Research in Science Education, 24(1), 60–67. doi:10.1007/bf02356329.
- Davies, T. (2012). *Incorporating creativity into teachers practice and self-concept of professional identity*. Journal of Educational Change, 14(1), 51–71. doi:10.1007/s10833-012-9192-3.
- De Porter. (2000). *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Filsaime. (2007). *Menguak Rahasia Berpikir Kritis dan Kreatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Ghasempur. *Innovation in Teaching and Learning through Problem posing Tasks and Metacognitive Strategies*. International Journal of Pedagogical Innovations. 1, No. 1, 53-62 (2013).
- Gunawan. (2004). *Genius Lesrning Strategy Petunjuk Proses Mengajar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Irwan. (2011). *Pengaruh Pendekatan Problem posing Model Search, Solve, Create And Share (SSCS) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Mahasiswa Matematika (Suatu Kajian Eksperimen Pada Jurusan Matematika FMIPA Universitas Negeri Padang (UNP))*. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 12 No. 1 April 2011, 1-13.

- Limin, C., Van Dooren, W., & Verschaffel, L. (2013). *The Relationship between Students' Problem posing and Problem Solving Abilities and Beliefs: A Small-Scale Study with Chinese Elementary School Children*. *Frontiers of Education in China*, 8(1), 147–161. doi:10.1007/bf03396966.
- Mahmudi (Desember 2008). *Pembelajaran Problem posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. Makalah disampaikan pada Seminar Nasional Matematika diselenggarakan oleh Jurusan Matematika FMIPA UNPAD bekerjasama dengan Departemen Matematika UI, di Universitas Padjajaran.
- Mitchell, I. (2008). *The Relationship Between Teacher Behaviours and Student Talk in Promoting Quality Learning in Science Classrooms*. *Research in Science Education*, 40(2), 171–186. doi:10.1007/s11165-008-9106-9.
- Moleong, L.J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Moussa, N. (2014). The Importance of Learning Styles in Education. *International Journal of Education*, Vol.1, No.2, hal.19-27.
- Nasution. (2009). *Berbagai Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Pehkonen, E. (1997). *The State-of-Art in Mathematical Creativity*. *ZDM*, Vol 29: 63-67.
- Purnomo, A. (2015). *Model Pembelajaran Problem posing Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah*. *Unnes Journal of Mathematics Education Research* 4(1) (2015).
- Reid, A., & Petocz, P. (2004). *Learning domains and the process of creativity*. *The Australian Educational Researcher*, 31(2), 45–62. doi:10.1007/bf03249519.
- Rochmad, Kharis, M., Agoestanto, A., Zahid, M. Z., & Mashuri. (2018). *Misconception as a Critical and Creative Thinking Inhibitor for Mathematics Education Students*. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 7(1), 57-62. doi: 10.15294/ujme.v7i1.18078
- Rosli & Capraro. (2014). *The Effects of Problem posing on Student Mathematical Learning: A Meta-Analysis*. Published by Canadian Center of Science and Education: International Education Studies; Vol. 7, No. 13; 2014.
- Sabandar. (2008). *Berpikir reflektif*. Makalah. Prodi Pendidikan Matematika SPS.UPI.
- Santoso, F. G. I. (2012). Keterampilan Berpikir Kreatif Matematis dalam Pembelajaran Berbasis Masalah pada Siswa SMP. *Prosiding Seminar Nasional Matematika 2012*. Madiun : Universitas Katolik Widya Mandala Madiun.
- Sayed. (2013). *Effectiveness of problem posing strategies on prospective mathematics teachers' problem solving performance*. *Journal of Science and mathematics Education in S.E ASIA* Vol. XXV, No. 1.
- Siswono. (2011). *Level of Student's Creative thinking in Classroom Mathematics*. *Education Research and Review* Vol. 6 (7), 2011.

- Sternberg. (2007). *Teaching For Succesfull intelegence*. Mengajarkan Kecerdasan Sukses. Meningkatkan Pembelajaran dan Keberhasilan Siswa. Penerjemah: Mardiatmoko. G. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2012). *Model Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suherman, E. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Jakarta : JICA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sukmadinata. (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Kusuma Karya.
- Sumarmo. (2010). *Berpikir dan Disposisi Matematik: Apa, Mengapa , dan Bagaimana Mengembangkan Pada Peserta Didik, Makalah*. FMIPA UPI.
- Sutisna. (2010). *Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran dengan Pendekatan Problem posing*.
- UNICEF. (2000). *Defining quality in education*. A paper presented by UNICEF at the meeting of the international working group on education florence, Italy, Working Paper Series, Education Section, Programme Division, United Nations Children's Fund UNICEF, USA.
- Wijaya, L., Rochmad, R., & Agoestanto, A. (2016). Analisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP Kelas VII ditinjau dari tipe kepribadian. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 5(2).
- Yu Je Lee. (2011) *The influences of interest in learning and learning hours on learning outcomes of vocational college students in Taiwan: using a teacher's instructional attitude as the moderator*. *Global Journal of Engineering Education*. Vol.13 no.3. 2011.