

**DESKRIPSI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA GAYA
BELAJAR VISUAL DALAM MENYELESAIKAN SOAL SISTEM
PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL (SPLDV) PADA
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 53 MAKASSAR**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2022**

**DESKRIPSI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA GAYA
BELAJAR VISUAL DALAM MENYELESAIKAN SOAL SISTEM
PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL (SPLDV) PADA
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 53 MAKASSAR**



*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Sulfikar Asdi

NIM 105361100817

17/09/2022

1 ag
Smb. Alumni

R/0158/MAT/220
ASD
dr

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
JULI 2022**



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Sulfikar Asdi**, NIM **10536 11008 17**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 522 TAHUN 1444 H/2022 M, pada tanggal 11 Agustus 2022 M/13 Muharram 1444 H, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin tanggal 15 Agustus 2022 M.

Makassar, 17 Muharram 1444 H
15 Agustus 2022 M

Panitia Ujian

- 1. Pengawas Umum: Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
- 2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
- 3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
- 4. Penguji :
 - 1. Dr. St. Fithriani Saleh, S.Pd., M.Pd. (.....)
 - 2. Marup, S.Pd., M.Pd. (.....)
 - 3. Andi Alim Syahri, S.Pd., M.Pd. (.....)
 - 4. Randy Saputra Mahmud, S.Si., M.Pd. (.....)

Disahkan oleh,
Dekan FKIP Unismuh Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
 NBM. 860 934



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Gaya Belajar Visual dalam Menyelesaikan Soal Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 53 Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Sulfikar Asdi
NIM : 10536 11008 17
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini dinyatakan telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Agustus 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



 Ma'rup, S.Pd., M.Pd.



 Randy Saputra Mahmud, S.Si., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
 Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
 Pendidikan Matematika


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
 NBM. 860 934


Ma'rup, S.Pd., M.Pd.
 NBM. 1004039



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Nama : SULFIKAR ASDI
NIM : 105361100817
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Gaya Belajar Visual dalam Menyelesaikan Soal Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 53 Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri dan bukan hasil ciptaan atau dibuatkan oleh siapapun. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2022

Yang Membuat
Pernyataan



Sulfikar Asdi

NIM. 105361100817



SURAT PERJANJIAN

Nama : **SULFIKAR ASDI**
NIM : **105361100817**
Program Studi : **Pendidikan Matematika**
Judul Skripsi : **Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Gaya Belajar Visual dalam Menyelesaikan Soal Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 53 Makassar**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai penyusunan skripsi ini, saya yang menyusunnya sendiri (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya selalu melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penciplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti bunyi pada butir ke 1, 2, dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang ada.

Makassar, Juli 2022

Yang Membuat
Pernyataan

Sulfikar Asdi

NIM. 105361100817

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Iman, Adab, Ilmu dan Amal"

PERSEMBAHAN

"Skripsi ini adalah bagian dari ibadahku kepada Allah Swt, karena kepadaNya lah kami menyembah dan kepadaNya lah kami meminta pertolongan. Sekaligus ungkapan cinta dan terima kasihku kepada : kedua orangtuaku Bapak Sudirman dan Ibu Hasrawati yang selalu mendo'akanku dan selalu memberikan motivasi dalam hidupku serta Adikku tersayang (Fikrul Ramadani) yang selalu menjadi spirit dalam setiap langkahku"

ABSTRAK

Asdi, Sulfikar. 2022. *Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Gaya Belajar Visual dalam Menyelesaikan Soal Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 53 Makassar*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Ma'rup dan pembimbing II Randy Saputra Mahmud.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 53 Makassar yang bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa gaya belajar visual dalam menyelesaikan soal sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 53 Makassar yang difokuskan pada 3 kategori siswa gaya belajar visual tertinggi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang dirancang untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa gaya belajar visual khususnya pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa teknik angket, teknik tes dan teknik wawancara. Instrumen yang digunakan berupa angket gaya belajar visual yang berjumlah 15 butir, tes kemampuan berpikir kreatif yang berjumlah 3 soal dan pedoman wawancara. Wawancara dilakukan untuk mengetahui lebih mendalam kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Subjek penelitian terdiri dari 3 siswa yaitu siswa gaya belajar visual tertinggi pertama, siswa gaya belajar visual tertinggi kedua dan siswa gaya belajar visual tertinggi ketiga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) siswa dengan gaya belajar visual tertinggi pertama hanya mampu memenuhi indikator kefasihan dan fleksibilitas yakni berada pada tingkat ke-3 (kreatif). (2) Siswa dengan gaya belajar visual tertinggi kedua hanya memenuhi indikator fleksibilitas yakni berada pada tingkat ke-2 (cukup kreatif). (3) Siswa dengan gaya belajar visual tertinggi ketiga tidak mampu memenuhi ketiga indikator kemampuan berpikir kreatif yakni berada pada tingkat 0 (tidak kreatif).

Kata Kunci: *Kemampuan Berpikir Kreatif Gaya Belajar Visual*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur senantiasa kita curahkan kepada sang khaliq pencipta semesta alam atas segala sifat kasih dan sayangannya, sehingga kita masih senantiasa dalam lindungan rahmat dan hidayahnya. Salam beserta shalawat senantiasa kita haturkan kepada baginda Rasulullah Saw yang telah menjadi suri tauladan bagi seluruh um'at di muka bumi ini.

Alhamdulillah atas karunia yang telah diberikan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Gaya Belajar Visual dalam Menyelesaikan Soal Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 53 Makassar”**.

Skripsi ini selesai tentunya berkat beberapa partisipasi, dukungan, dan bimbingan dari sekitar, olehnya itu izinkan penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua beserta keluarga yang senantiasa turut mendo'akan dan memberikan dukungannya selama proses menyelesaikan pendidikan.
2. Ayahanda Prof. Dr. H. Ambo Asse., M.Ag., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Ayahanda Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

4. Ayahanda Ma'rup, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makaassar. Sekaligus sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan dan memberikan support dalam penulisan skripsi ini.
5. Ayahanda Abdul Gaffar, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
6. Ayahanda Randy Saputra Mahmud, S.Si., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan dan memberikan support dalam penulisan skripsi ini.
7. Ayahanda Dr. Muhammad Darwis, M.Pd., dan Ayahanda Ahmad Syamsuadi, S.Pd., M.Pd., selaku validator yang telah memberikan arahan dan petunjuk terhadap instrumen penelitian.
8. Para Dosen Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Kgeruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah bersedia memberikan ilmunya dalam proses penyelesaian studi.
9. Para Staf Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makaassar yang telah memberikan arahan dalam proses perkuliahan dan akademik.
10. Ayahanda Drs. Kusrandi Idris, M.Pd. selaku kepala SMP Negeri 53 Makassar yang telah membantu dalam hal pemberian izin penelitian.

11. Ibunda Hesti, S.Pd. selaku guru Mata Pelajaran Matematika SMP Negeri 53 Makassar yang telah membantu peneliti selama proses penelitian berlangsung hingga selesai.
12. Siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 53 Makassar yang telah bekerja sama dalam terlaksananya penelitian ini.
13. Teman-teman seperjuangan HMJ Pendidikan Matematika FKIP Unismuh Makassar periode 2019-2020 yang selalu memberikan perhatiannya selama peneliti menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Unismuh Makassar.
14. Teman-teman kelas Matriks 17 A yang senantiasa memberikan support selama masa kuliah.
15. Seluruh pihak yang telah memberikan masukan, saran, motivasi dan supportnya dalam menyelesaikan tulisan ini yang peneliti tidak sempat satu persatu dalam tulisan ini.

Akhirnya penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa dan para pembaca. Semoga segala bentuk kebaikan senantiasa bernilai ibadah disisi Allah Swt.

Penulis

Sulfikar Asdi

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Batasan Istilah	5
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
B. Hasil Penelitian yang Relevan	25
BAB III METODE PENELITIAN	29

A. Jenis Penelitian	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	29
C. Subjek Penelitian	30
D. Instrumen Penelitian	31
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Teknik Analisi Data	32
G. Prosedur Penelitian	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37
1. Hasil Deskripsi Tahap Kondensasi Data	39
2. Hasil Deskripsi Tahap Penyajian Data	55
3. Hasil Deskripsi Tahap Penarikan Kesimpulan	58
B. Pembahasan	62
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	71
A. Simpulan	71
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN	77
RIWAYAT HIDUP	126

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Menurut Silver	11
4.1 Hasil Tes Angket Gaya Belajar Visual	37
4.2 Pengkodean Subjek Penelitian	39
4.3 Kemampuan Berpikir Kreatif S1	55
4.4 Kemampuan Berpikir Kreatif S2	56
4.5 Kemampuan Berpikir Kreatif S3	57
4.6 Persamaan Hasil Tes dan Wawancara Tiap Subjek	58
4.7 Perbedaan Tiap Subjek	60
4.8 Matriks Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Gambar Grafik	16
4.1 Hasil tes kemampuan berpikir kreatif S1 pada soal nomor 1	40
4.2 Hasil tes kemampuan berpikir kreatif S1 pada soal nomor 2	42
4.3 Hasil tes kemampuan berpikir kreatif S1 pada soal nomor 3	44
4.4 Hasil tes kemampuan berpikir kreatif S2 pada soal nomor 1	45
4.5 Hasil tes kemampuan berpikir kreatif S2 pada soal nomor 2	47
4.6 Hasil tes kemampuan berpikir kreatif S2 pada soal nomor 3	49
4.7 Hasil tes kemampuan berpikir kreatif S3 pada soal nomor 1	51
4.8 Hasil tes kemampuan berpikir kreatif S3 pada soal nomor 2	52
4.9 Hasil tes kemampuan berpikir kreatif S3 pada soal nomor 3	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran A Instrumen Penelitian	7
Lampiran B Hasil Tes Siswa	91
Lampiran C Dokumentasi	95
Lampiran D Administrasi	98
Lampiran E Hasil Plagiasi	114
Lampiran F Presentasi Power Point.....	121



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membawa banyak perubahan pada aspek kehidupan terutama sumber daya manusia. Pendidikan pada hakikatnya merupakan syarat mutlak bagi pengembangan sumber daya manusia dalam menuju masa depan yang lebih baik. Tantangan masa depan yang selalu berubah memerlukan proses yang tidak hanya terampil dalam suatu bidang tertentu, tetapi juga kreatif dalam mengembangkan bidang yang ditekuni. Dengan demikian, meningkatkan kualitas sumber daya manusia menjadi suatu hal yang wajib dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan bangsa. Salah satu media pendidikan adalah pembelajaran di sekolah, dimana terdapat materi ajar dalam pendidikan dasar, menengah dan perguruan tinggi, salah satunya adalah pendidikan matematika.

Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir).

Jadi berdasarkan asal katanya, matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Matematika sebagai sarana berpikir ilmiah sangat diperlukan untuk mengembangkan proses berpikir, logis, sistematis dan teliti dalam diri siswa. Berdasarkan Hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2018 yang diterbitkan pada maret 2019 menunjukkan bahwa kategori kemampuan membaca, sains, dan matematika, skor Indonesia tergolong rendah karena berada di urutan ke-74 dari 79 negara. Survei 2018 menempatkan siswa Indonesia di jajaran nilai terendah terhadap pengukuran membaca, matematika, dan sains. Pada kategori matematika, Indonesia berada di peringkat ke-7 dari bawah (73) dengan skor rata-rata 379. Turun dari peringkat 63 pada tahun 2015. Apabila dilihat dari sudut pengklasifikasian bidang ilmu pengetahuan, matematika termasuk ke dalam ilmu-ilmu eksakta yang lebih banyak memerlukan berpikir kreatif dari pada hafalan (Arifin & Purwasih dalam Andiyana dkk, 2018).

Berpikir kreatif merupakan suatu rangkaian tindakan yang dilakukan orang dengan menggunakan akal budinya untuk menciptakan buah pikiran baru dan kumpulan ingatan yang berisi berbagai ide, keterangan, konsep, pengalaman, dan pengetahuan. Pengertian ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif ditandai dengan menciptakan sesuatu yang baru dari hasil berbagai ide, keterangan, konsep, pengalaman atau pengetahuan yang ada dalam pikirannya. Pehkonen (1997) memandang berpikir kreatif sebagai suatu kombinasi dari berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan pada intuisi tetapi masih dalam kesadaran. Ketika seseorang menerapkan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah, maka pemikiran divergen yang intuitif menghasilkan banyak ide. Sehingga dengan kreativitas seseorang akan menghasilkan ide-ide baru dalam menyelesaikan suatu

masalah. Dalam perkembangan pembelajaran matematika, sudah banyak materi matematika dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari yang harus diartikan kedalam bahasa matematika untuk menyelesaikannya. Pemberian soal matematika bertujuan untuk menumbuhkan rasa ketertarikan dan melatih kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap materi matematika dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat diselesaikan dengan menggunakan sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Dalam menyelesaikan soal SPLDV dapat dilakukan dengan berbagai macam metode yakni dengan metode substitusi, eliminasi, gabungan dan metode grafik.

Berdasarkan hasil penelitian Rio Wagian Putra BM, bahwa proses berpikir siswa juga dipengaruhi oleh gaya belajar, karena gaya belajar siswa berbeda antara satu siswa dengan siswa yang lain. Apabila gaya belajar siswa diketahui maka guru bisa menentukan strategi mengajar sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki siswa. Setiap siswa memiliki kecenderungan yang kuat pada salah satu gaya belajar, walaupun dimungkinkan untuk memiliki lebih dari satu gaya belajar. Namun yang sering terjadi di lapangan banyak siswa yang sulit memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru khususnya pelajaran matematika yang di dalamnya banyak terdapat konsep-konsep dan perhitungan dan membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam. Apabila guru mengetahui gaya belajar siswa, guru akan lebih mudah menentukan strategi, metode dan pendekatan yang akan digunakan untuk membantu siswa belajar secara optimal. Dengan demikian mengetahui gaya belajar siswa dapat meningkatkan efektivitasnya dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti baca, ada penelitian yang meninjau dari gaya auditori dan adapula meninjau ketiga gaya belajar dimaksud

yakni gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Berkenaan dengan hasil pengamatan peneliti pada saat magang dan P2K bahwa dalam proses pembelajaran, siswa cenderung atau dominan menggunakan gaya belajar visual. Adapun gaya belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gaya belajar ditinjau dari gaya visual. Orang dengan gaya belajar visual senang mengikuti ilustrasi, membaca intruksi, mengamati gambar-gambar, meninjau kejadian secara langsung dan sebagainya. Gaya belajar visual merupakan gaya dengan cara melihat sehingga mata sangat memegang peranan penting. Gaya belajar visual dilakukan untuk memperoleh informasi yang disajikan secara tertulis, dalam bentuk bagan, grafik, dan gambar, serta mampu memperoleh informasi dengan memanfaatkan indra penglihatannya.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa kemampuan berpikir kreatif dan mengetahui gaya belajar siswa merupakan salah satu proses yang sangat penting untuk dimiliki oleh siswa. Karena itu diperlukan upaya untuk menyelidiki, mengetahui dan memberikan gambaran tentang kemampuan berpikir kreatif siswa dan gaya belajar siswa, agar menjadi dasar dalam upaya untuk terus meningkatkan kemampuan siswa, utamanya dalam kemampuan berpikir kreatif. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul **“Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Gaya Belajar Visual dalam Menyelesaikan Soal Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) pada Kelas VIII SMP Negeri 53 Makassar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah kemampuan berpikir kreatif siswa gaya belajar visual dalam menyelesaikan soal sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) pada kelas VIII SMP Negeri 53 Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan utama penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa gaya belajar visual dalam menyelesaikan soal sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) pada kelas VIII SMP Negeri 53 Makassar.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pengertian ataupun perbedaan penafsiran dalam pembahasan ini, maka peneliti menganggap perlu memberikan penjelasan secara garis besar pengertian dari judul yang telah dipilih yaitu deskripsi kemampuan berpikir kreatif siswa gaya belajar visual dalam menyelesaikan soal Sistem Persamaan linear dua variabel (SPLDV) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 53 Makassar.

1. Deskripsi

Deskripsi adalah suatu bentuk karangan yang melukiskan dan menggambarkan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya, sehingga pembaca dapat mencitra (mendengar, melihat, dan merasakan) apa yang digambarkan itu sesuai dengan citra penulisnya.

2. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah kemampuan yang dimiliki setiap individu untuk menciptakan karya yang baru dan berbeda dari karya-karya yang pernah ada. Untuk menilai kemampuan berpikir kreatif digunakan “*The Torrance of Creative Thinking (TTCT)*” dari Silver (1997) yaitu kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*).

a. Kefasihan (*fluency*)

Kefasihan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa mampu dalam menyelesaikan soal dengan memberikan bermacam-macam jawaban.

b. Fleksibilitas (*flexibility*)

Fleksibilitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa mampu dalam menyelesaikan soal tidak hanya dengan satu cara tetapi bisa memberikan cara lain dari sudut pandang yang berbeda.

c. Kebaruan (*novelty*)

Kebaruan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa mampu menyelesaikan soal dengan jawaban yang tidak biasa dilakukan oleh siswa lainnya.

3. Gaya Belajar Visual

Kolb (Riding dan Rayner, 2002) menyatakan bahwa gaya belajar merupakan metode yang dimiliki individu untuk mendapatkan informasi, sehingga pada prinsipnya gaya belajar merupakan bagian integral dalam siklus belajar aktif. Dalam dunia pendidikan, istilah gaya belajar mengacu khusus pada gaya belajar visual audiotori dan kinesthetic. Adapun gaya belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gaya belajar visual. Gaya belajar visual merupakan gaya

dengan cara melihat sehingga mata sangat memegang peranan penting. Gaya belajar visual dilakukan untuk memperoleh informasi yang disajikan secara tertulis, dalam bentuk bagan, grafik, dan gambar, serta mampu memperoleh informasi dengan memanfaatkan indra penglihatannya

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk memperbaiki strategi pembelajaran dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah

2. Bagi Guru

Sebagai bahan acuan guru bidang studi matematika dalam memperoleh informasi mengenai kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal sistem persamaan linear dua variabel agar guru dapat memberikan bantuan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

3. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan mampu melatih kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV).

4. Bagi peneliti

Sebagai pembelajaran dalam menambah pengalaman dan pengetahuan untuk melaksanakan penelitian pendidikan khususnya dalam bidang matematika.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Deskripsi

Deskripsi merupakan suatu jenis tulisan yang berkaitan dengan suatu penulis untuk memberikan perincian objek yang digambarkan. Menurut Keraf (1981: 93) Kata deskripsi berasal dari kata latin describe yang berarti menulis tentang atau memberitakan suatu hal. Berdasarkan uraian tersebut, Keraf (1981: 93) berpendapat bahwa deskripsi merupakan sebuah bentuk tulisan yang bertalian dengan usaha para penulis untuk memberitakan perincian dari objek yang sedang dibicarakan. Dalam teks deskripsi, penulis memindahkan kesan-kesannya, memindahkan hasil pengamatan dan perasaannya kepada para pembaca, menyampaikan sifat dan semua perincian wujud yang dapat ditemukan pada objek tersebut. Sasaran yang ingin dicapai oleh seorang penulis teks deskripsi adalah menciptakan atau memungkinkan terciptanya daya khayal (imajinasi) pada para pembaca, seolah-olah pembaca melihat sendiri objek secara keseluruhan. Deskripsi adalah rangkaian kegiatan penulis mengungkapkan gagasan dan memberikan suatu gambaran tentang satu peristiwa atau rincian tentang suatu objek dari pengalaman pancaindranya disampaikan melalui bahasa tulis supaya pembaca ikut serta ambil bagian seperti apa yang dialaminya (Zulkarnaini, 2011). Kurniasari (2014: 141) menjelaskan bahwa, deskripsi mengenai pengalaman yang digambarkan secara jelas. Pengalaman tersebut bisa dalam bentuk suatu objek.

Ketika membaca dan mendengar, seolah-olah pembaca atau pendengar merasakan sendiri seperti melihat, mendengar, atau menyentuh.

Berdasarkan uraian di atas bahwa deskripsi yang dimaksud adalah sebuah tulisan yang digunakan untuk menggambarkan suatu objek secara terperinci dan sistematis sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya tanpa ada yang dilebih-lebihkan.

2. Pembelajaran Matematika

Para ahli psikologi dan ahli pendidikan memberikan pengertian mengajar yang berbeda-beda rumusannya. Menurut Gulo (2002: 23) mengajar adalah usaha untuk memberi ilmu pengetahuan dan usaha untuk melatih kemampuan. Pembelajaran matematika, menurut Bruner (Hudoyo, 1998: 56) adalah belajar tentang konsep dan struktur matematika yang terdapat dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep dan struktur matematika di dalamnya. Suherman (1986: 55) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran matematika para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek. Menurut Cobb (Suherman, 2003: 71) pembelajaran matematika sebagai proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuan matematika. Menurut Rahayu (2007: 2) hakikat pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan seorang pelajar melaksanakan kegiatan belajar matematika dan pembelajaran matematika harus memberikan peluang kepada siswa untuk berusaha dan mencari pengalaman tentang matematika. Berdasarkan pendapat para ahli di atas bahwa pembelajaran

matematika yang dimaksud adalah usaha untuk menemukan dan membentuk sebuah pola, sifat dan konsep dari setiap kebenaran yang ada.

3. Berpikir Kreatif

Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang siswa alami seseorang bila dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Ruggiero (1998) mengartikan bahwa berpikir sebagai suatu aktivitas mental untuk membantu menformulasikan atau memecahkan suatu masalah, membuat suatu keputusan, atau memenuhi hasrat keingintahuan (*fulfill a desire to understand*). Pendapat ini menunjukkan bahwa ketika seseorang merumuskan suatu masalah, memecahkan masalah atau ingin memahami sesuatu, maka ia melakukan aktivitas berpikir. Gie (2003) memberi batasan bahwa berpikir kreatif (pemikiran kreatif) adalah suatu rangkaian tindakan yang dilakukan orang dengan menggunakan akal budinya untuk menciptakan buah pikiran baru dari kumpulan ingatan yang berisi berbagai ide, keterangan, konsep, pengalaman, maupun pengetahuan yang ada dalam pikirannya. Evans (1991) menjelaskan bahwa berpikir kreatif adalah suatu aktivitas mental untuk membuat hubungan-hubungan (*connections*) yang terus menerus (*continui*) sehingga ditemukan kombinasi yang benar atau sampai seseorang itu menyerah. Asosiasi kreatif terjadi melalui kemiripan-kemiripan sesuatu atau melalui kemiripan analogis. Sehingga asosiasi ide-ide membentuk ide baru. Pengertian ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif merupakan kegiatan mental untuk menemukan suatu kombinasi yang belum dikenal sebelumnya. Berdasarkan pendapat para ahli diatas bahwa berpikir kreatif dapat diartikan sebagai suatu kegiatan mental atau aktivitas mental yang digunakan seorang untuk membangun ide atau menemukan gagasan yang baru. Silver (Siswono, 2018:33)

menjelaskan bahwa untuk menilai kemampuan berpikir kreatif anak-anak dan orang dewasa sering digunakan “*The Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT)*”. Tiga komponen yang digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kreatif melalui TTCT adalah kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*) dan kebaruan (*novelty*).

Tabel 2.1 Deskripsi Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Menurut Silver

Indikator	Kriteria Kemampuan
Kefasihan	Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan beragam (lebih dari satu) jawaban masalah yang bernilai benar.
Fleksibilitas	Siswa mampu memecahkan masalah dengan berbagai cara yang berbeda.
Kebaruan	Siswa mampu membuat suatu penyelesaian yang baru yang belum pernah dilakukan oleh individu lainnya.

Menurut Siswono (2008) bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif seseorang dapat dikelompokkan menjadi 5 tingkatan yaitu:

- a. Tingkat ke-4 (sangat kreatif) yaitu siswa mampu menunjukkan aspek kefasihan, aspek fleksibilitas, dan aspek kebaruan dalam menyelesaikan suatu masalah.
- b. Tingkat ke-3 (kreatif) yaitu siswa mampu menunjukkan aspek kefasihan dan aspek fleksibilitas atau aspek kefasihan dan kebaruan dalam menyelesaikan suatu masalah.
- c. Tingkat ke-2 (cukup kreatif) yaitu siswa mampu menunjukkan aspek fleksibilitas atau aspek kebaruan dalam menyelesaikan suatu masalah.

- d. Tingkat ke-1 (kurang kreatif) yaitu siswa hanya mampu menunjukkan aspek kefasihan dalam menyelesaikan suatu masalah.
- e. Tingkat ke-0 (tidak kreatif) yaitu siswa tidak mampu menunjukkan ketiga aspek berpikir kreatif dalam menyelesaikan suatu masalah.

Peserta didik pada tingkat 4 mampu menyelesaikan suatu masalah dengan lebih dari satu alternatif jawaban maupun cara penyelesaian dan membuat masalah yang berbeda-beda (baru) dengan lancar (fasih) dan fleksibel. Dapat juga peserta didik hanya mendapat suatu jawaban yang baru (tidak biasa dibuat peserta didik pada tingkat berpikir umumnya) tetapi dapat menyelesaikan dengan berbagai cara (fleksibel). Peserta didik tingkat ini cenderung mengatakan bahwa membuat soal lebih sulit daripada menjawab soal karena harus mempunyai cara penyelesaiannya. Peserta didik cenderung mengatakan bahwa mencari cara yang lain lebih sulit dari mencari jawaban lain.

Peserta didik pada tingkat 3 mampu membuat suatu jawaban yang baru dengan fasih, tetapi tidak dapat menyusun dengan cara berbeda (fleksibel) untuk mendapatkannya atau peserta didik dapat menyusun cara yang berbeda (fleksibel) untuk mendapat jawaban yang beragam meskipun jawaban tersebut tidak baru. Selain itu, peserta didik dapat membuat masalah yang berbeda (baru) dengan lancar (fasih) meskipun cara penyelesaian masalah itu tunggal atau dapat membuat masalah yang beragam dengan cara penyelesaian yang berbeda-beda meskipun masalah tersebut tidak baru. Peserta didik disini cenderung mengatakan bahwa membuat soal lebih sulit daripada menjawab soal karena harus mempunyai cara untuk penyelesaiannya. Peserta didik cenderung mengatakan bahwa mencari cara yang lain lebih sulit daripada mencari jawaban yang lain.

Peserta didik pada tingkat 2 mampu membuat satu jawaban atau membuat masalah yang berbeda dari kebiasaan umum, meskipun tidak dengan fleksibel ataupun fasih atau peserta didik mampu menyusun berbagai cara penyelesaian yang berbeda meskipun tidak fasih dalam menjawab maupun membuat masalah dan jawaban yang dihasilkan tidak baru. Peserta didik kelompok ini cenderung mengatakan bahwa membuat soal lebih sulit daripada menjawab soal karena belum biasa dan memperkirakan bilangannya., rumus maupun penyelesaiannya. Cara lain dipahami peserta didik sebagai bentuk rumus lain yang ditulis berbeda.

Peserta didik pada tingkat 1 mampu menjawab atau membuat masalah yang beragam (fasih), tetapi tidak mampu membuat jawaban atau membuat masalah yang berbeda (baru), dan tidak dapat menyelesaikan masalah dengan cara-cara berbeda (fleksibel). Peserta didik ini cenderung mengatakan bahwa membuat soal tidak sulit (tetapi tidak berarti mudah) daripada menjawab soal tergantung pada kerumitan soalnya. Cara lain dipahami peserta didik sebagai bentuk rumus lain yang berbeda. Soal yang dibuat cenderung bersifat matematis dan tidak mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Peserta didik pada tingkat 0 tidak mampu membuat alternatif jawaban maupun cara penyelesaian atau membuat masalah yang berbeda dengan lancar (fasih) dan fleksibel. Kesalahan penyelesaian masalah disebabkan karena konsep pada yang terkait dengan masalah tersebut. Peserta didik ini cenderung mengatakan bahwa membuat masalah lebih mudah daripada menjawab soal karena penyelesaian sudah dapat diketahui.

Dengan demikian, indikator berpikir kreatif yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu menurut Silver dengan tiga komponen kunci utama yang dinilai dalam kreativitas menggunakan *The Torrance Test Of Creative Thinking (TTCT)* yaitu kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*) dan kebaruan (*novelty*). Begitu pula untuk menilai tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa pada penelitian ini menggunakan pendapat Siswono (2008), dimana ada lima tingkatan proses berpikir kreatif, mulai dari tingkatan paling tinggi disebut sangat kreatif, sampai tingkatan paling rendah yaitu tingkat 0 atau disebut tidak kreatif.

4. Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

a. Pengertian SPLDV

Sistem persamaan linear dua variabel adalah dua persamaan linear dua variabel yang mempunyai hubungan diantara keduanya dan mempunyai satu penyelesaian.

Bentuk umum sistem persamaan linear dua variabel:

$$ax + by = c$$

$$px + qy = r$$

keterangan:

x, y disebut variabel

a, b, p, q disebut koefisien dan c, r disebut konstanta

b. Penyelesaian SPLDV

Cara penyelesaian SPLDV dapat dilakukan dengan cara :

1) Substitusi

Menggantikan satu variabel dengan variabel dari persamaan yang lain.

Contoh:

$$x + 2y = 8$$

$$2x - y = 6$$

Jawab:

Kita ambil persamaan pertama yang akan disubstitusikan yaitu $x + 2y = 8$

Kemudian persamaan tersebut kita ubah menjadi $x = 8 - 2y$

Kemudian persamaan yang diubah tersebut disubstitusikan ke persamaan

$2x - y = 6$ menjadi:

$$2(8 - 2y) - y = 6 \text{ (} x \text{ persamaan kedua menjadi } x = 8 - 2y \text{)}$$

$$16 - 4y - y = 6$$

$$16 - 5y = 6$$

$$-5y = 6 - 16$$

$$-5y = -10$$

$$5y = 10$$

$$y = \frac{10}{5}$$

$$y = 2$$

Masukkan nilai $y = 2$ ke dalam salah satu persamaan:

$$x + 2y = 8$$

$$x + 2(2) = 8$$

$$x + 4 = 8$$

$$x = 8 - 4$$

$$x = 4$$

Jadi, penyelesaian dari $x + 2y = 8$ } adalah $x = 4$ dan $y = 2$
 $2x - y = 6$ }

2) Eliminasi

Dengan cara menghilangkan salah satu variabel x atau y

Contoh:

Selesaikan soal di atas dengan cara eliminasi:

Jawab:

$$x + 2y = 8$$

$$2x - y = 6$$

- Mengeliminasi variabel x

$$x + 2y = 8 \Leftrightarrow 2x + 4y = 16$$

$$2x - y = 6 \Leftrightarrow 2x - y = 6$$

$$5y = 10$$

$$y = \frac{10}{5}$$

$$y = 2$$

masukkan nilai $y = 2$ ke dalam salah satu persamaan

$$x + 2y = 8$$

$$x + 2(2) = 8$$

$$x + 4 = 8$$

$$x = 8 - 4$$

$$x = 4$$

Jadi, penyelesaian dari sistem $x + 2y = 8$ } adalah $x = 4$ dan $y = 2$

$$2x - y = 6$$

- Mengeliminasi variabel y

$$x + 2y = 8 \Leftrightarrow x + 2y = 8$$

$$2x - y = 6 \Leftrightarrow \underline{4x - 2y = 12} +$$

$$5x = 20$$

$$x = \frac{20}{5}$$

$$x = 4$$

masukkan nilai $x = 4$ ke dalam salah satu persamaan

$$x + 2y = 8$$

$$4 + 2y = 8$$

$$2y = 8 - 4$$

$$2y = 4$$

$$y = \frac{4}{2}$$

$$y = 2$$

Jadi, penyelesaian dari sistem $x + 2y = 8$ } adalah $x = 20$ dan $y = 2$

$$2x - y = 6$$

catatan:

nilai $+$ atau $-$ digunakan untuk menghilangkan/eliminasi salah satu variabel agar menjadi 0

Contoh di atas:

(i) yang dieliminasi adalah $x : x$ dalam persamaan satu $+$ dan persamaan dua $+$, untuk eliminasi digunakan tadik($-$)

(ii) yang dieliminasi adalah $y : y$ dalam persamaan satu $+$, persamaan dua $-$, untuk eliminasi digunakan tadik($+$)

- Grafik

Dengan menggambarkan persamaan linearnya pada koordinat Cartesius, titik potong dari kedua persamaan linier tersebut merupakan penyelesaiannya. Contoh:

$$\left. \begin{array}{l} \text{Carilah penyelesaian dari } x + y = 8 \\ 2x - y = 4 \end{array} \right\}$$

Jawab:

Tentukan titik potong garis $x + y = 8$ dengan sumbu x dan sumbu y

titik potong dengan sumbu y jika $x = 0$

jika $x = 0$ maka $y = 8 - x = 8 - 0$

titik potong dengan sumbu x jika $y = 0$

jika $y = 0$ maka $x = 8 - y = 8 - 0 = 8$ Maka persamaan garis $x + y = 8$ adalah melalui titik $(0,8)$ dan $(8,0)$.

Tentukan titik potong garis $x + y = 8$ dengan sumbu x dan sumbu y .

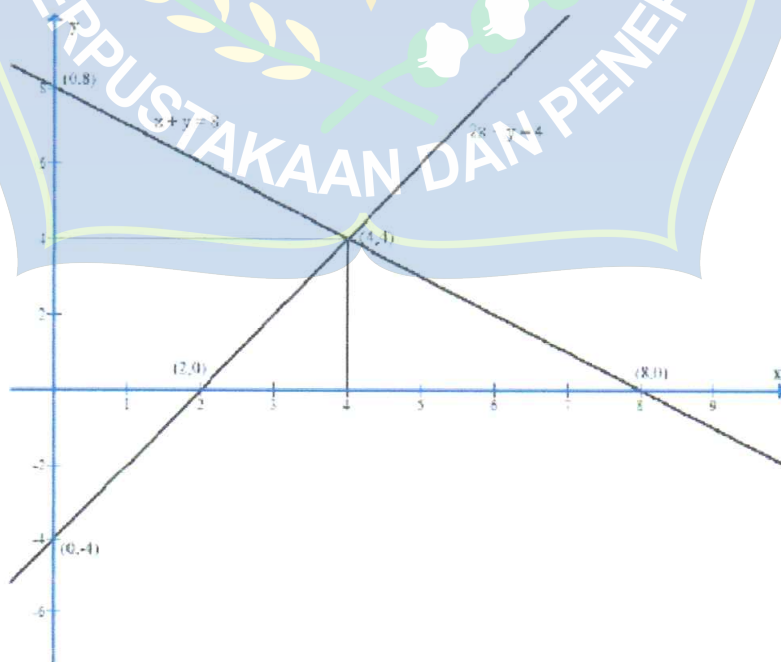
titik potong dengan sumbu y jika $x = 0$

jika $x = 0$, maka $y = 2x - 4 = 2(0) - 4 = -4$

titik potong dengan sumbu x jika $y = 0$

jika $y = 0$, $2x = y + 4 = 0 + 4 = 4$, maka $x = 2$

Maka persamaan garis $2x - y = 4$ adalah melalui titik $(0, -4)$ dan $(2,0)$ dari gambar grafik terlihat titik potong garis $x + y = 8$ dan $2x - y = 4$ adalah $(4,4)$.



Gambar 2.1 Grafik.

Jadi, penyelesaian dari sistem $\left. \begin{array}{l} x + y = 8 \\ 2x - y = 4 \end{array} \right\}$ adalah $x = 4$ dan $y = 4$

Contoh soal penggunaan sistem persamaan linear dua variabel :

Harga 2 buah mangga dan 3 buah jeruk adalah Rp. 6000, kemudian apabila harga untuk membeli 5 buah mangga dan 4 buah jeruk adalah Rp11.500, Berapa jumlah uang yang harus dibayar apabila kita akan membeli 4 buah mangga dan 5 buah jeruk ?

Jawab :

Dalam menyelesaikan persoalan cerita seperti di atas diperlukan penggunaan model matematika.

Misal: harga 1 buah mangga adalah x dan harga 1 buah jeruk adalah y

Maka model matematika soal tersebut di atas menjadi :

$$2x + 3y = 6000$$

$$5x + 4y = 11500$$

$$\text{Ditanya } 4x + 5y = ?$$

Kita eliminasi variable x :

masukkan ke dalam salah satu persamaan:

$$2x + 3y = 6000$$

$$2x + 3(1000) = 6000$$

$$2x + 3000 = 6000$$

$$2x = 6000 - 3000$$

$$2x = 3000$$

$$x = 1500$$

didapatkan $x = 1500$ (harga sebuah mangga) dan $y = 1000$ (harga sebuah jeruk) sehingga uang yang harus dibayar untuk membeli 4 buah mangga dan 5 buah jeruk adalah

$$\begin{aligned}4x + 5y &= 4(1500) + 5(1000) \\ &= 6.000 + 5.000 \\ &= 11.000\end{aligned}$$

5. Gaya Belajar

a. Sejarah Gaya Belajar

Koch (1998) menegaskan bahwa mulai tahun 1950-1960 para peneliti mulai mengidentifikasi teori-teori belajar dan pengajaran yang kemudian mengarahkan para peneliti dan pendidik untuk lebih memfokuskan pada masing-masing kemampuan individu dalam belajar beserta kebutuhannya sampai sekitar akhir tahun 1960 dan awal 1970, gaya belajar individu merupakan satu pergerakan utama diberbagai penelitian dalam bidang pendidikan. Jonassen dan Grabowski (1993) berpendapat bahwa suatu perkembangan minat pada gaya kognitif merupakan bagian dari evolusi gaya belajar, yang secara umum cenderung lebih suka untuk memproses informasi pada situasi dan cara yang berbeda.

Penelitian tentang gaya belajar telah dimulai sejak 1892 (Keefe, 1979). Kolb (2003) berpendapat bahwa gaya belajar menjadi satu faktor pokok didalam mendapatkan efektivitas belajar. Beberapa tinjauan pustaka menunjukkan adanya bukti telah terjadi suatu kebangkitan kembali yang membahas mengenai gaya belajar untuk menemukan bahwa gaya belajar berpengaruh terhadap proses belajar individu (Dunn, 1990). Berdasarkan penelitian terdahulu sekitar tiga dekade lalu para peneliti lebih mencurahkan perhatiannya pada berbagai pilihan mengenai

gaya belajar para pelajar bagaimana untuk mendisain pengajaran yang efektif dengan keanekaragaman yang ada pada diri para pelajar termasuk di dalamnya mengenai gaya belajarnya. kombinasi dari bagaimana ia menyerap dan kemusiswan mengatur serta mengolah informasi (De Porter, 2010: 110). Berdasarkan pendapat para ahli diatas bahwa gaya belajar yang dimaksud adalah sebuah pendekatan bagaimana seorang individu belajar menerima, memproses dan menyerap informasi ada kemusiswan mengatur serta mengolah informasi tersebut.

Pentingnya Mengetahui Gaya Belajar Siswa Mengetahui gaya belajar merupakan hal yang sangat penting, baik oleh siswa itu sendiri maupun bagi guru. Siswa dapat memaksimalkan kemampuannya dalam belajar guna meningkatkan hasil belajarnya, sedangkan bagi guru, dengan mengetahui gaya belajar masing-masing siswanya akan membantu guru dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswanya. Kemampuan seseorang untuk mengetahui sendiri gaya belajarnya dan gaya belajar orang lain dalam lingkungannya akan meningkatkan afektifitasnya dalam belajar. Honey Mumford (Ghufron, 2014: 138) menjelaskan tentang pentingnya mengetahui gaya belajar masing-masing individu, yaitu:

- 1) Meningkatkan kesadaran kita tentang aktivitas belajar mana yang cocok atau tidak cocok dengan gaya belajar kita.
- 2) Membantu menentukan pilihan yang tepat dari sekian banyak aktivitas. Menghindarkan kita dari pengalaman belajar yang tidak tepat.
- 3) Individu dengan kemampuan belajar efektif yang kurang, dapat melakukan improvisasi.

- 4) Membantu individu untuk merencanakan tujuan dari belajarnya, serta menganalisis tingkat keberhasilan seseorang.

Menurut Montgomery dan Groat (Ghufron, 2014: 138) ada beberapa alasan mengapa pemahaman guru terhadap gaya belajar siswa perlu diperhatikan dalam proses pengajaran, yaitu:

- 1) membuat proses belajar mengajar secara logis
- 2) memahami pelajar lebih berbeda
- 3) berkomunikasi melalui pesan
- 4) membuat proses pengajaran lebih banyak memberi penghargaan
- 5) memastikan masa depan dari disiplin-disiplin yang dimiliki siswa.

Gaya belajar siswa yang berbeda-beda tentunya akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Gaya belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar, apabila siswa belajar sesuai dengan gaya belajarnya maka hasil belajar yang didapat pun baik.

b. Gaya Belajar Visual

Gaya belajar visual adalah belajar dengan cara melihat. Gaya belajar visual memiliki kecenderungan lebih senang dengan melihat apa yang sedang dipelajari. Seseorang akan lebih memahami informasi yang disajikan melalui gambar atau simbol. De Porter (2010: 116-118) mengemukakan karakteristik dari gaya belajar visual yaitu sebagai berikut:

- a) Selalu rapi dan teratur
- b) Berbicara dengan cepat
- c) Teliti pada detail
- d) Mementingkan penampilan, baik dalam hal pakaian maupun presentasi

- e) Pengeja yang baik dan dapat melihat kata-kata yang sebenarnya dalam pikiran mereka
 - f) Mengingat apa yang dilihat dari pada yang didengar
 - g) Mengingat dengan asosiasi visual
 - h) Pembaca cepat dan tekun
 - i) Suka membaca daripada dibacakan
 - j) Suka mencoret-coret tanpa arti bila sedang berbicara atau mendengar
 - k) Sering menjawab pertanyaan dengan singkat seperti ya dan tidak
 - l) Lebih suka memperagakan dari pada berbicara
 - m) Lebih suka seni daripada musik
 - n) Seringkali mengetahui apa yang harus dikatakan, tetapi tidak pandai memilih kata-kata
 - o) Kadang-kadang kehilangan konsentrasi ketika mereka ingin memperhatikan
 - p) Lebih mudah mengingat jika dibantu gambar.
- c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Gaya Belajar.

Dunn (De Porter, 2010: 110) menemukan banyak variabel yang mempengaruhi cara belajar orang, mencakup faktor fisik, emosional, sosiologis, dan lingkungan. Misalnya:

- 1) Seseorang dapat belajar dengan paling baik apabila cahaya terang, sedangkan sebagian yang lain dengan pencahayaan yang suram
- 2) Ada orang yang belajar secara baik dengan berkelompok, sedangkan yang lain lebih memilih adanya orang tua atau guru yang mendampingi tetapi ada juga yang lebih senang belajar sendiri

- 3) Sebagian orang memerlukan musik sebagai pangantar belajar, namun ada juga yang belajar dalam keadaan sepi
- 4) Ada orang-orang yang memerlukan lingkungan belajar yang rapi dan teratur, tetapi ada juga yang suka menggelar segala sesuatunya agar semua dapat terlihat. Ketika belajar siswa perlu berkonsentrasi dengan baik. Untuk bisa berkonsentrasi dengan baik, maka perlu adanya lingkungan yang mendukung kegiatan belajar siswa.

d. Hubungan Proses Berpikir dengan Gaya Belajar

Berpikir adalah aktivitas mental yang bertujuan untuk memecahkan suatu masalah atau problem, sehingga menentukan hubungan-hubungan dan menentukan sangkut pautnya. Proses berpikir adalah aktivitas yang terjadi dalam otak manusia. Sedangkan gaya belajar adalah cara seseorang menyerap dan menerima informasi yang di hadapinya. Proses berpikir sangat berhubungan dengan gaya belajar. Seseorang melakukan proses berpikir berdasarkan gaya belajar yang dominan pada dirinya. Ada orang yang melakukan proses berpikir dengan visual, misalnya dengan cara melihat, siswa bisa dengan cepat menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Siswa visual lebih mudah mengingat suatu konsep atau materi tertentu dengan mengoptimalkan kemampuan penglihatan. Fasilitas yang digunakan seperti modul berwarna, grafik, poster, dan lain sebagainya.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang sudah teruji kebenarannya yang dalam penelitian ini digunakan sebagai pembanding oleh

peneliti. Adapun hasil penelitian terdahulu yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. An Nisaa Alfafah, Aniswita dan Pipit Firmanti (2019) yang berjudul “Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal SPLDV Kelas VII C di SMP Negeri 1 Bukittinggi” menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal SPLDV bervariasi. Terdapat 12,5% siswa tergolong sangat kreatif, 78,125% siswa tergolong kreatif, 6,25% siswa tergolong cukup kreatif, 3,125% siswa tergolong kurang kreatif dan 0% siswa tergolong tidak kreatif.

Adapun perbedaan antara penelitian sekarang dan penelitian sebelumnya adalah penelitian sekarang mengkaji tentang bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan gaya belajar visual.

2. Hidayah Ansori dan W. Banu Oka Sutresna (2017) yang berjudul “Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial di SMP Negeri Alalak Tahun Pelajaran 2016/2017”. Berdasarkan hasil penelitian Kepandaian Berasumsi Inovatif Peserta Didik di Pelajaran Aritmatika Sosial berdasarkan Jenis Kelamin pada SMP Negeri se-Kecamatan Alalak Tahun Pelajaran 2016/ 2017 bisa ditarik kesimpulan bahwa:
 - a. Kepandaian berasumsi inovatif peserta didik laki-laki termasuk dalam kategori sangat kurang. Indikator kelancaran, indikator keaslian dan indikator keluwesan dikategorikan sangat kurang dan indikator terperinci dikategorikan kurang.
 - b. Kemampuan berpikir kreatif siswa perempuan termasuk dalam kategori sangat kurang. Indikator kelancaran, indikator keaslian dan indikator

keluwesan dikategorikan sangat kurang dan indikator terperinci dikategorikan kurang.

- c. Ada kelainan yang berarti antara nilai kepandaian berasumsi inovatif peserta didik laki-laki dengan skor kemampuan berpikir kreatif perempuan.

Adapun perbedaan antara penelitian sekarang dan penelitian sebelumnya adalah penelitian sekarang mengkaji tentang bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal pada materi sistem persamaan linear dua variabel berdasarkan gaya belajar visual.

3. Rita Susanti dan Chandra Novtiar (2018) yang berjudul “Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP pada Materi Bangun Datar” Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan proses siswa dalam berpikir kreatif matematis menyelesaikan soal bangun datar adalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memberikan penjelasan dengan lancar (*fluency*) yaitu terdapat 2 orang siswa yang sudah memenuhi indikator tersebut dan 3 lainnya belum mampu memenuhi indikator tersebut dengan mencapai persentase 65 %.
- b. Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat memberikan banyak jawaban (*flexibility*) yaitu terdapat 3 orang yang sudah memenuhi indikator tersebut dan 2 orang lainnya belum dapat memenuhi indikator tersebut dengan mencapai persentase 70 %.
- c. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang memenuhi indikator siswa dapat memberikan jawaban dengan cara yang asli (*originality*) yaitu terdapat 1 orang yang sudah memenuhi indikator tersebut dan orang lainnya belum mampu memenuhi indikator tersebut dengan mencapai persentase 50 %.

Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat menguraikan jawaban secara jelas yaitu terdapat 1 orang yang sudah memenuhi indikator tersebut dan orang.

d. lainnya belum mampu memenuhi indikator tersebut dengan mencapai persentase 40%.

Adapun perbedaan antara penelitian sekarang dan penelitian sebelumnya adalah penelitian sekarang mengkaji tentang bagaimana kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal pada materi sistem persamaan linear dua variabel berdasarkan gaya belajar visual.

4. Liza Nola Sari (2016) yang berjudul “Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal SPLDV Nonrutin Ditinjau dari Kemampuan Matematika”. Subjek penelitian terdiri atas dua siswa SMP Negeri 1 Painan yaitu satu siswa berkemampuan matematika tinggi dan satu orang siswa berkemampuan matematika sedang. Hasil penelitian menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif siswa berkemampuan matematika tinggi dan siswa berkemampuan sedang. Keduanya melalui tahapan kemampuan berpikir kreatif yaitu tahap persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi.

Adapun perbedaan antara penelitian sekarang dan penelitian sebelumnya adalah penelitian sekarang mengkaji tentang bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal pada materi sistem persamaan linear dua variabel berdasarkan gaya belajar visual. Pada penelitian ini dipilih tiga subjek dari hasil tes angket gaya belajar visual.

5. Rio Wagian Putra BM (2020) yang berjudul “Proses Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Gaya Belajar”. Tujuan

penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses berpikir siswa dalam memecahkan masalah matematika berdasarkan gaya belajar. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa siswa membaca dan memahami soal dengan menggunakan konsep yang telah dimiliki dari hasil pembelajaran sebelumnya. Kemudian menyatakan apa yang diketahui dan ditanya dalam soal.

Adapun perbedaan antara penelitian sekarang dan penelitian sebelumnya adalah penelitian sekarang mengkaji tentang bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal pada materi sistem persamaan linear dua variabel berdasarkan gaya belajar visual. Indikator berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator menurut Silver dengan tiga komponen kunci utama yaitu kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*) dan kebaruan (*originality*). Sedangkan gaya belajar siswa berdasarkan gaya belajar visual.

Terinspirasi dari hasil-hasil penelitian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Gaya Belajar Visual dalam Menyelesaikan Soal Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 53 Makassar”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan observasi pada tempat lokasi penelitian guna memperoleh sebuah informasi dan data, yang nantinya dapat dituangkan dalam bentuk uraian dan laporan. Dalam penelitian kualitatif metode yang dimanfaatkan adalah observasi, wawancara, dan pemanfaatan dokumen.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 53 Makassar. Lokasi ini dipilih sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a. Kepala sekolah dan guru cukup terbuka untuk menerima pembaharuan dalam pendidikan terutama yang berkaitan dengan proses belajar mengajar.
- b. Penelitian terkait berpikir kreatif ini diperlukan dalam belajar matematika khususnya dalam penyelesaian soal pada materi SPLDV untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

2. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15 Desember 2021 - 13 Januari 2022.

C. Subjek Penelitian

Adapun subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dipilih dari siswa kelas VIII SMP Negeri 53 Makassar. Adapun langkah-langkah penentuan subjek dalam penelitian ini yaitu:

1. Dalam penelitian ini dipilih minimal 3 orang siswa yaitu siswa gaya belajar visual yang diperoleh dari angket tes gaya belajar berdasarkan ciri-ciri pengelompokan gaya belajar Visual.
2. Setelah dipilih 3 orang siswa yang mempunyai nilai tertinggi berdasarkan pengelompokan gaya belajar visual.
3. Selanjutnya siswa diberikan soal tes kemampuan berpikir kreatif dengan mengerjakan soal sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV), dimana soal tersebut berupa soal tes essay. Kemudian diadakan wawancara langsung kepada siswa yang bertujuan untuk menggali informasi tentang bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa.
4. Pemilihan subjek penelitian didasari oleh beberapa pertimbangan, yaitu:
 - a. Siswa sudah memiliki pengetahuan yang mumpuni tentang materi SPLDV, sehingga diharapkan dapat menyelesaikan soal-soal SPLDV yang diberikan.
 - b. Memiliki keberanian, dapat berkomunikasi secara lisan serta mampu mengungkapkan pendapat, dimana dalam hal ini peneliti bekerja sama dengan guru bidang studi untuk mengetahui siswa yang mampu mengemukakan pendapat ketika akan diwawancarai.
 - c. Bersedia untuk menjadi narasumber dalam mencapai tujuan penelitian.

D. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Instrumen Utama

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen utama adalah peneliti itu sendiri. Nasution (1998) menyatakan bahwa, segala sesuatunya belum mempunyai bentuk yang pasti. Masalah, fokus penelitian, prosedur penelitian, hipotesis yang digunakan, semuanya tidak dapat ditentukan secara pasti dan jelas sebelumnya. Segala sesuatu masih perlu dikembangkan sepanjang penelitian berlangsung.

2. Instrumen Pendukung

Instrumen pendukung yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, angket gaya belajar, lembar soal tes essay pada materi sistem persamaan linear dua variabel dan pedoman wawancara.

a. Angket Gaya Belajar

Adapun tujuan dari angket gaya belajar adalah untuk mengetahui gaya belajar siswa. Data yang diperoleh dari hasil angket tersebut akan digunakan untuk mengkategorikan siswa berdasarkan gaya belajarnya. Angket gaya belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang diadaptasi dari buku *Quantum Teaching* karya Bobby Deporter.

b. Lembar Tes Soal SPLDV

Adapun tujuan dari lembar soal SPLDV ini adalah untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa. Dalam penelitian ini disusun sebanyak dua

jenis soal berbentuk essay yang ditujukan untuk mengidentifikasi kemampuan berpikir kreatif siswa. Kedua soal SPLDV tersebut memuat soal yang berbeda dan memiliki kesetaraan yang sama. Setiap soal SPLDV terdiri dari 2 nomor untuk kedua jenis soal tersebut. Penyusunan kedua jenis soal SPLDV sebagai instrumen perbandingan untuk menemukan data yang konsisten.

3. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi tentang bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal pada materi sistem persamaan linear dua variabel dari subjek penelitian sehingga dapat dideskripsikan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Data tentang gaya belajar dikumpulkan dengan menggunakan tes angket gaya belajar.
2. Data tentang kemampuan berpikir kreatif dikumpulkan dengan menggunakan tes soal SPLDV dengan berdasar pada indikator berpikir kreatif yakni kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan.
3. Kemudian untuk menemukan permasalahan yang lebih terbuka dimana subjek diminta pendapat dan ide-idenya untuk mengakuratkan hasil tes, maka dikumpulkan dengan menggunakan tes wawancara.

F. Teknik Analisis Data

Kondensasi data yaitu proses menyelidiki dan penyusunan data secara sistematis yang diperoleh dari hasil tes dan wawancara pada proses penelitian,

sehingga memudahkan pembaca untuk memahami hasil penelitian. Sehingga penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif deskriptif dengan tahap-tahap sebagai berikut:

1. Kondensasi Data

Kondensasi data yaitu kegiatan menyederhanakan, menggolongkan dan memilah data yang tidak perlu, sehingga memperoleh informasi yang signifikan dan mudah dalam penarikan kesimpulan.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan tindakan yang dimana seluruh data disusun secara teratur dan mudah untuk dipahami, mempermudah dalam penarikan kesimpulan. Setelah data direduksi, selanjutnya penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, data bisa disajikan dengan bentuk narasi singkat, table ataupun dalam bentuk lain. Namun yang sering dipakai dalam menyajikan data adalah berupa teks naratif untuk menyajikan hasil wawancara dari informan, table untuk memudahkan pembaca dalam memahami data hasil penelitian.

3. Kesimpulan

Kesimpulan dilakukan untuk menemukan makna data sesuai dengan apa yang telah dikumpulkan dengan mencari relasi, kesamaan maupun perbedaan untuk penarikan kesimpulan sebagai jawaban dari inti permasalahan. Kesimpulan awal bersifat sementara dan kemungkinan masih ada perubahan. Namun, jika kesimpulan awal yang dikemukakan didukung dengan pembuktian yang valid, maka kesimpulan yang diperoleh dapat dipercaya.

G. Prosedur Penelitian

Dalam prosedur penelitian ini dibagi menjadi 4 tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan kegiatan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Meminta surat ijin penelitian ke kampus (Unismuh Makassar)
- b. Menyampaikan surat ijin penelitian ke SMP Negeri 53 Makassar.
- c. Melakukan dialog dengan Kepala SMP Negeri 53 Makassar terkait penelitian yang akan dilakukan.
- d. Melakukan dialog dengan guru matematika SMP Negeri 53 Makassar untuk menentukan subjek penelitian yang akan dilakukan.
- e. Konsultasi dengan dosen pembimbing

2. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu sebagai berikut:

- a. Menyiapkan lembar observasi dan angket untuk mengetahui gaya belajar siswa (Visual).
- b. Menyusun tes instrumen untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa.
- c. Menyiapkan pedoman wawancara untuk mendapatkan informasi lebih detail tentang kemampuan berpikir kreatif siswa.
- d. Melakukan validasi instrumen.
- e. Menyiapkan peralatan untuk keperluan dokumentasi

3. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan kegiatan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a Melakukan observasi dan wawancara dalam proses pembelajaran mata pelajaran matematika.
- b Memberikan tes angket gaya belajar untuk mengetahui gaya belajar siswa.
- c Menentukan subjek penelitian yang akan diwawancarai berdasarkan hasil angket gaya belajar siswa.
- d Siswa diberi tes soal essay untuk menyelesaikan masalah matematika materi tentang sistem persamaan linear dua variabel sekaligus menuliskan dan mengungkapkan secara verbal apa yang dipikirkan setelah menyelesaikan masalah tersebut.
- e Peneliti mengemukakan pertanyaan hanya jika diperlukan, untuk lebih mendalami apa yang sedang dipikirkan siswa.
- f Peneliti merekam ungkapan verbal dari siswa dan mencatat perilaku (ekspresi)nya, termasuk hal-hal unik yang dilakukan oleh siswa ketika menyelesaikan masalah matematika tersebut.
- g Mengumpulkan data dari lapangan berupa dokumen maupun pengamatan saat penelitian berlangsung dan termasuk hasil wawancara.

1. Tahap Akhir

Pada tahap akhir kegiatan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Meminta surat bukti telah melakukan penelitian dari kepala sekolah.

- b. Penulisan laporan penelitian. Tahap ini merupakan tahap akhir dari tahapan penelitian yang penulis lakukan. Tahap ini dilakukan dengan membuat laporan tertulis dan hasil penelitian yang telah dilakukan.

H. Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan konsep penting dalam penelitian kualitatif. Dengan menguji keabsahan data, peneliti dapat lebih yakin bahwa data yang diperoleh benar-benar valid. Menurut Sugiyono (2018: 273) triangulasi didefinisikan sebagai pemeriksaan data dari sumber yang berbeda dengan cara yang berbeda pada waktu yang berbeda. Dalam penelitian ini triangulasi yang digunakan adalah triangulasi teknik/metode yang dilakukan dengan membandingkan hasil tes dan hasil wawancara subjek untuk memverifikasi keabsahan data.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini diuraikan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada bulan Januari 2022 terkait kemampuan berpikir kreatif siswa gaya belajar visual dalam menyelesaikan soal sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Untuk mempermudah pembahasan, maka terlebih dahulu diuraikan hasil penelitian, selanjutnya pembahasan yang dikaitkan dengan penelitian sebelumnya.

A. Hasil Penelitian

Permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif siswa gaya belajar visual dalam menyelesaikan soal sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) pada kelas VIII SMP Negeri 53 Makassar tahun ajaran 2021-2022 yang dideskripsikan berdasarkan angket gaya belajar visual dan indikator kemampuan berpikir kreatif. Dalam rangka mengumpulkan data terkait permasalahan tersebut, sebagaimana telah dijelaskan pada Bab III bahwa dilakukan pemberian tes angket gaya belajar visual untuk menemukan subjek penelitian. Kemudian untuk dapat mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa tersebut sebagaimana tujuan dari penelitian ini, maka dilakukan tes kemampuan berpikir kreatif dan wawancara. Sehingga dalam penelitian ini dilakukan tiga kali pertemuan, dimana pertemuan pertama untuk pemberian tes angket gaya belajar visual, pertemuan kedua untuk tes kemampuan berpikir kreatif dan pertemuan ketiga untuk melakukan wawancara. Pada tabel 4.1 di bawah ini diberikan data hasil tes angket gaya belajar visual siswa di kelas VIII SMP Negeri 53 Makassar.

Tabel 4.1. Hasil Tes Angket Gaya Belajar Visual

No	Inisial Nama Siswa	Prolehan Skor
1	CFM	11
2	ASBA	10
3	AM	10
4	DSA	10
5	MWM	10
6	MZRP	10
7	MFT	10
8	RA	10
9	ARF	9
10	MAF	9
11	MF	9
12	NNM	9
13	AMN	8
14	AP	8
15	AYT	7
16	MAR	7
17	MFAR	7
18	RIN	7
19	MAS	6

Berdasarkan tabel 4.1 di atas mengenai hasil tes angket gaya belajar visual diperoleh bahwa terdapat 1 orang yang memperoleh skor 11, 7 orang memperoleh skor 10, 4 orang memperoleh skor 9, 2 orang memperoleh skor 8, 4 orang memperoleh skor 7 dan 1 orang memperoleh skor 6. Berdasarkan perolehan skor masing-masing siswa maka dipilih 3 siswa dengan perolehan skor tertinggi dan berdasarkan pertimbangan dari guru bidang studi pendidikan matematika sebagai subjek penelitian. Siswa yang berinisial CFM dengan perolehan skor 11 sebagai subjek 1, siswa berinisial DSA dengan perolehan skor 10 sebagai subjek 2 dan siswa berinisial MWM dengan perolehan skor 10 sebagai subjek 3. Selanjutnya masing-masing subjek 1, 2, dan 3 diberikan kode S1, S2 dan S3 sebagaimana yang dituliskan pada tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2. Pengkodean Subjek Penelitian

No	Subjek	Kode Subjek
1	Tertinggi Pertama	S1
2	Tertinggi Kedua	S2
3	Tertinggi Ketiga	S3

Untuk memudahkan dalam menganalisis data pada bagian ini, maka setiap petikan dialog diberikan kode tertentu. Untuk petikan dialog pewawancara diberi kode "P" dan petikan subjek pertama diberi kode "S1", untuk subjek kedua diberi kode "S2" dan untuk subjek ketiga diberi kode "S3". Kemudian untuk kode "P1-01" artinya kode "P1" adalah pewawancara untuk indikator pertama dan kode "01" adalah kode untuk pertanyaan pertama. Kemudian kode "S11-01" artinya kode "S11" adalah subjek pertama untuk indikator pertama dan kode "01" adalah jawaban dari pertanyaan pertama.

1. Hasil Deskripsi Tahap Kondensasi Data

Berikut paparan data hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan wawancara dari ketiga subjek sebagaimana data yang diperoleh pada saat penelitian:

a. Subjek S1

S1 merupakan subjek yang memperoleh skor tertinggi pertama berdasarkan angket gaya belajar visual dengan memperoleh skor 11. Dari hasil tes dan wawancara yang telah dilakukan, maka diperoleh data hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan wawancara pada subjek sebagai berikut:

1) Indikator Kefasihan pada Soal Nomor 1

Berikut hasil pekerjaan subjek S1 untuk tes kemampuan berpikir kreatif pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) untuk indikator kefasihan dapat dilihat pada gambar 4.1.

*Selamat Bekerja!

$$\begin{array}{r} 1.6x + 1.4y = 12.000 \\ 2x + 1.3y = 35.000 \end{array} \quad \begin{array}{r} 180.000 \\ 170.000 \\ \hline 10.000 \\ 10.000 \\ \hline 0 \\ 10.000 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5y + 8x = 65.000 \\ 2y + 13y = 35.000 \\ \hline 3y = 30.000 \\ \hline y = 10.000 \end{array} \quad \begin{array}{r} 180.000 \\ 170.000 \\ \hline 10.000 \\ 10.000 \\ \hline 0 \\ 10.000 \end{array}$$

Jadi, banyaknya orang dewasa adalah ... dan anak-anak ...

Gambar 4.1. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Soal Nomor 1

Berdasarkan gambar 4.1 dapat dilihat jawaban tes kemampuan berpikir kreatif subjek S1 untuk soal nomor 1, subjek hanya mampu menyelesaikan soal dengan memberikan satu kemungkinan jawaban yang tepat. Selanjutnya dilakukan wawancara untuk memperkuat hasil tes kemampuan berpikir kreatif subjek S1 dalam mengerjakan soal sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Berikut hasil wawancara subjek S1 untuk indikator kefasihan pada nomor 1:

Kode	Uraian
P1-01	Apakah adik paham apa yang ditanyakan dalam soal?
S11-01	Ya paham kak, yaitu bagaimana mencari kemungkinan-kemungkinan yang terjadi berapa banyak orang dewasa dan anak-anak untuk keluarga Pak Edhy.
P1-02	Selanjutnya bagaimana proses adik dalam menemukan jawaban atau menemukan kemungkinan-kemungkinan dari soal tersebut?
S11-02	Caranya kak dengan menentukan jumlah orang dewasa dan anak-anak yang diketahui dalam soal kemudian mengerjakannya dengan rumus.

- P1-03 Baik dek. Coba jelaskan kemungkinan dari jawaban yang adik tuliskan!*
- S11-03 Adapun kemungkinan yang saya dapatkan kak yaitu kemungkinan 3 orang dewasa dan 2 anak-anak kak.*
- P1-04 Apakah masih ada kemungkinan lain yang adik dapatkan?*
- S11-04 Masih ada yang terpikirkan kak, misalkan kita substitusi jumlah orang dewasa yang memiliki tiket ditambah jumlah anak-anak yang memiliki tiket sama dengan jumlah tiket yang dibayar oleh pak Edhy.*
- P1-05 Bisakah adik menuliskan kemungkinan yang dimaksud?*
- S11-05 Saya agak lupa cara kerjanya kak.*
- P1-06 Baik dek.*

Berdasarkan hasil wawancara dengan subjek S1 untuk indikator kefasihan soal nomor 1, dapat dilihat bahwa subjek S1 mampu mengetahui apa yang ditanyakan dalam soal, pada kutipan (S11-02) subjek S1 bisa menjelaskan proses menemukan jawaban dan cara mengerjakan soal sesuai dengan rumus yang diketahui, selanjutnya pada kutipan wawancara (S11-03) subjek S1 dapat menjelaskan kemungkinan yang pertama yakni 3 orang dewasa dan 2 orang anak-anak. Kemudian pada kutipan (S11-04) subjek S1 mampu mengungkapkan bahwa masih ada kemungkinan yang digunakan untuk menemukan jawaban lain yakni dengan substitusi. Kemudian pada kutipan (S11-05) subjek tidak mampu menuliskan kemungkinan yang dimaksud namun hanya mampu mengungkapkan secara verbal. Berdasarkan hasil tes soal nomor 1 pada indikator kefasihan dan wawancara dengan subjek S1 menunjukkan bahwa subjek mampu memberikan satu kemungkinan jawaban secara tertulis dan satu kemungkinan yang dikonfirmasi secara verbal (melalui wawancara).

2) Indikator Feleksibilitas pada Soal Nomor 2

Berikut hasil pekerjaan subjek S1 untuk tes kemampuan berpikir kreatif pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) untuk indikator fleksibilitas dapat dilihat pada gambar 4.2.

$$\begin{aligned}
 2 \cdot 87 - 31 &= 30 : 2 \\
 &= 15 \text{ (umur Fikrul)} \\
 &= 39 - 15 \\
 &= 22 \text{ (umur Fikar)} \\
 &= 22 + 15 \\
 &= 37
 \end{aligned}$$

Gambar 4.2. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Soal Nomor 2

Berdasarkan gambar 4.2 dapat dilihat jawaban tes kemampuan berpikir kreatif subjek S1 untuk soal nomor 2, subjek S1 mengerjakan soal dengan memberikan 1 macam cara kerja dengan jawaban yang benar. Selanjutnya dilakukan wawancara untuk memperkuat hasil tes kemampuan berpikir kreatif subjek S1 dalam mengerjakan soal sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Berikut hasil wawancara subjek S1 untuk indikator fleksibilitas pada nomor 2:

Kode	Uraian
P2-01	Apakah adik paham apa yang ditanyakan dalam soal?
S12-01	Ya paham kak, yaitu bagaimana menentukan umur Fikar dan Fikrul dengan berbagai cara.
P2-02	Selanjutnya berapa banyak cara yang adikgunakan untuk menyelesaikan soal tersebut?
S12-02	Hanya ada satu cara kak
P2-03	Baik dek. Coba jelaskan cara kerja yang adikgunakan dalam menyelesaikan soal tersebut!
S12-03	Pertama saya melihat jumlah umur Fikar dan Fikrul kemudian saya kurangkan dengan selisih umur keduanya, hasilnya saya bagi dua maka itulah umur Fikrul. Selanjutnya jumlah umur keduanya saya

- kurangkan dengan umur Fikrul maka itulah umur Fikar.*
- P2-04 Apakah masih ada cara kerja yang adikketahui selain cara kerja pertama?*
- S12-04 Ya, ada kak yaitu dengan cara substitusi*
- P2-05 Bisakah adik tuliskan cara kerja yang dimaksud?*
- S12-05 Saya lupa cara kerjanya kak.*
- P2-06 Baik dek. Apa perbedaan cara pertama dan kedua?*
- S12-06 Perbedaannya yaitu cara pertama lebih mudah dibandingkan dengan cara kedua kak.*
- P3-07 Baik dek.*

Berdasarkan hasil wawancara dengan subjek S1 untuk indikator fleksibilitas soal nomor 2, dapat dilihat bahwa subjek S1 mampu mengetahui apa yang ditanyakan dalam soal, pada kutipan (S12-03) subjek S1 mampu menjelaskan cara menyelesaikan soal dengan menuliskan satu cara kerja yakni dengan menggunakan perbandingan. Kemudian pada kutipan (S12-04) subjek mampu mengungkapkan cara kedua yakni dengan menggunakan substitusi. Pada kutipan (S12-05) subjek belum mampu menuliskan cara kerja yang dimaksud. Kemudian pada kutipan (S12-06) memperjelas bahwa menurut subjek cara pertama lebih mudah dibandingkan dengan cara kedua. Berdasarkan hasil tes soal nomor 2 pada indikator fleksibilitas dan wawancara dengan subjek S1 menunjukkan bahwa subjek S1 mampu menyelesaikan soal dengan berbagai cara yang berbeda yakni cara pertama dituliskan dengan menggunakan perbandingan dan cara kedua menggunakan substitusi yang diungkapkan secara verbal (melalui wawancara).

3) Indikator Kebaruan pada Soal Nomor 3

Berikut hasil pekerjaan subjek tertinggi pertama untuk tes kemampuan berpikir kreatif pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) untuk indikator kebaruan dapat dilihat pada gambar 4.3.

$$\begin{array}{r}
 2. \quad \begin{array}{l} 4x + 2y = 12.000 \quad | \times 3 \\ 3x + 4y = 16.000 \quad | \times 4 \end{array} \quad \begin{array}{l} 12x + 6y = 36.000 \\ 12x + 16y = 64.000 \end{array} \\
 \hline
 \phantom{\begin{array}{l} 4x + 2y = 12.000 \\ 3x + 4y = 16.000 \end{array}} \quad \begin{array}{l} -10y = -28.000 \\ y = 2.800 \end{array} \\
 \phantom{\begin{array}{l} 4x + 2y = 12.000 \\ 3x + 4y = 16.000 \end{array}} \quad \text{Jadi pulpen 2.800 dan pensil 2.600}
 \end{array}$$

substitusi ke pers 1
 $4x + 2(2.800) = 12.000$
 $4x + 5.600 = 12.000$
 $4x = 12.000 - 5.600$
 $4x = 6.400$
 $x = \frac{6.400}{4}$
 $x = 1.600$

Gambar 4.3. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Soal Nomor 3

Berdasarkan gambar 4.3 dapat dilihat jawaban tes kemampuan berpikir kreatif subjek S1 untuk soal nomor 3, subjek S1 mengerjakan soal dengan cara kerja eliminasi dan substitusi dengan jawaban kurang tepat. Selanjutnya dilakukan wawancara untuk memperkuat hasil tes kemampuan berpikir kreatif subjek S1 dalam mengerjakan soal sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Berikut hasil wawancara subjek S1 untuk indikator kebaruan pada soal nomor 3:

Kode	Uraian
P3-01	Apakah adik paham apa yang ditanyakan dalam soal?
S13-01	Ya paham kak, yaitu menentukan berapakah harga 1 pensil dan 1 pulpen
P3-02	Selanjutnya, bagaimana adik terpikirkan sehingga menemukan ide dalam menyelesaikan soal tersebut?
S13-02	Sesuai dengan yang saya ketahui kak yaitu dengan memisalkan x adalah pensil dan y adalah pulpen, kemudian saya membuat persamaan sesuai yang diketahui dalam soal
P3-03	Baik dek. Apakah ada metode lain yang adik ketahui selain metode sebelumnya?
S13-03	Sudah tidak ada kak
P3-04	Baik, terima kasih atas waktunya dek.

Berdasarkan hasil wawancara dengan subjek S1 untuk indikator kebaruan soal nomor 3, dapat dilihat bahwa subjek S1 mampu mengetahui apa yang ditanyakan dalam soal, pada kutipan (S13-02) subjek S1 mampu mengemukakan bagaimana cara menyelesaikan soal dengan menggunakan

S23-03 Sudah tidak ada kak.
P3-04 Baik, terima kasih atas waktunya dek.

Berdasarkan hasil wawancara dengan subjek S2 untuk indikator kebaruan soal nomor 3, dapat dilihat bahwa subjek S1 mampu mengetahui apa yang ditanyakan dalam soal, pada kutipan (S23-02) subjek S2 mampu mengemukakan bagaimana cara menyelesaikan soal dengan metode yang diketahui. Kemudian pada kutipan (S23-03) subjek S2 menyampaikan bahwa sudah tidak ada cara kerja baru yang diketahui. Berdasarkan hasil tes soal nomor 3 pada indikator kebaruan dan hasil wawancara dengan subjek S2 menunjukkan bahwa subjek S2 belum mampu menyelesaikan soal dengan metode atau cara kerja baru selain metode eliminasi dan substitusi.

c. Subjek S3

S3 merupakan siswa yang memperoleh skor tertinggi ketiga berdasarkan angket gaya belajar visual dengan memperoleh skor 10. Dari hasil tes dan wawancara yang telah dilakukan, maka diperoleh data terkait hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan wawancara pada subjek sebagai berikut:

1) Indikator Kefasihan Pada Soal Nomor 1

Berikut hasil pekerjaan subjek tertinggi ketiga untuk tes kemampuan berpikir kreatif pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) untuk indikator kefasihan dapat dilihat pada gambar 4.7.

P1-04 Baik dek.

Berdasarkan hasil wawancara dengan subjek S3 untuk indikator kefasihan soal nomor 1, dapat dilihat bahwa subjek S3 mampu mengetahui apa yang ditanyakan dalam soal, pada kutipan (S31-02) subjek S3 bisa menjelaskan proses menemukan jawaban dan cara mengerjakan soal sesuai dengan rumus yang diketahui, selanjutnya pada kutipan wawancara (S31-03) subjek S3 mampu menjelaskan kemungkinan yang didapat dari hasil pekerjaannya. Berdasarkan hasil tes soal nomor 1 pada indikator kefasihan dan hasil wawancara dengan subjek S3 menunjukkan bahwa subjek S3 belum mampu memberikan beragam kemungkinan jawaban namun hanya mampu menyelesaikan soal dengan memberikan satu kemungkinan jawaban yang bernilai benar.

2) Indikator Fleksibilitas Pada Soal Nomor 2

Berikut hasil pekerjaan subjek tertinggi ketiga untuk tes kemampuan berpikir kreatif pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) untuk indikator fleksibilitas dapat dilihat pada gambar 4.8.

2. Fikor berusia 37 dan Fikri berusia 30 th

Gambar 4.8. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Soal Nomor

Berdasarkan gambar 4.8 dapat dilihat jawaban tes kemampuan berpikir kreatif subjek S3 untuk soal nomor 2, subjek S3 mengerjakan soal dengan langsung memberikan jawaban, namun jawaban yang diperoleh kurang tepat. Selanjutnya dilakukan wawancara untuk memperkuat hasil tes kemampuan berpikir kreatif subjek S3 dalam mengerjakan soal sistem

persamaan linear dua variabel (SPLDV). Berikut hasil wawancara subjek S2 untuk indikator fleksibilitas pada nomor 2:

<i>Kode</i>	<i>Uraian</i>
<i>P2-01</i>	<i>Apakah adik paham apa yang ditanyakan dalam soal?</i>
<i>S32-01</i>	<i>Ya paham kak, yaitu bagaimana mencari umur Fikar dan Fikrul dengan berbagai cara.</i>
<i>P2-02</i>	<i>Selanjutnya berapa banyak cara yang adikgunakan untuk menyelesaikan soal tersebut?</i>
<i>S32-02</i>	<i>Hanya ada satu cara yang terpikirkan kak.</i>
<i>P2-03</i>	<i>Baik dek. Coba jelaskan cara kerja yang adikgunakan dalam menyelesaikan soal tersebut!</i>
<i>S3-03</i>	<i>Caranya yaitu dengan melihat selisih umur keduanya kak</i>
<i>P2-04</i>	<i>Apakah masih ada cara kerja yang adikketahui selain cara kerja pertama?</i>
<i>S32-04</i>	<i>sudah tidak ada kak.</i>
<i>P2-05</i>	<i>Baik dek.</i>

Berdasarkan hasil wawancara dengan subjek S3 untuk indikator fleksibilitas soal nomor 2, dapat dilihat bahwa subjek S3 mampu mengetahui apa yang ditanyakan dalam soal, pada kutipan (*S32-02 dan S32-03*) subjek S3 mampu menjelaskan cara menyelesaikan soal dengan memberikan 1 cara kerja namun jawaban yang diperoleh kurang tepat. Berdasarkan hasil tes soal nomor 2 pada indikator fleksibilitas dan hasil wawancara dengan subjek S3 menunjukkan bahwa subjek S3 belum mampu menyelesaikan soal dengan lebih dari satu cara kerja namun hanya mampu memberikan jawaban namun jawaban yang diperoleh kurang tepat.

3) Indikator Kebaruan Pada Soal Nomor 3

Berikut hasil pekerjaan subjek tertinggi kedua untuk tes kemampuan berpikir kreatif pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) untuk indikator kebaruan dapat dilihat pada gambar 4.9.

Berdasarkan hasil wawancara dengan subjek S3 untuk indikator kebaruan soal nomor 3, dapat dilihat bahwa subjek S3 mampu mengetahui apa yang ditanyakan dalam soal, pada kutipan (S33-02) subjek S3 mampu mengemukakan cara menyelesaikan soal dengan metode yang diketahui. Berdasarkan hasil tes soal nomor 3 pada indikator kebaruan dan hasil wawancara dengan subjek S3 menunjukkan bahwa subjek S3 belum mampu menyelesaikan soal dengan menggunakan cara kerja baru namun hanya mampu menyelesaikan soal menggunakan metode eliminasi dan substitusi dengan jawaban yang bernilai benar.

2. Hasil Deskripsi Tahap Penyajian Data

Pada tahap penyajian data, akan dipaparkan bagaimana sekumpulan data yang disusun secara sistematis. Berdasarkan hasil pada kondensasi data, pada penyajian data dibuat lebih singkat dan lebih padat agar bagaimana data yang diperoleh bisa lebih menggambarkan subjek dalam penelitian ini. Berikut penyajian data berdasarkan masing-masing subjek:

a. Subjek S1

Berdasarkan paparan data hasil tes dan wawancara, maka kemampuan subjek S1 diuraikan triangulasi berdasarkan data tersebut.

Tabel 4.3. Data Kemampuan Subjek S1 Berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Menurut Silver

Indikator / Soal	Kriteria Kemampuan	Keterangan
Kefasihan / Nomor 1	Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan beragam (lebih dari satu) jawaban yang bernilai benar.	Mampu
Fleksibilitas / Nomor 2	Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan berbagai cara yang berbeda.	Mampu
Kebaruan / Nomor 3	Siswa mampu membuat suatu penyelesaian yang baru yang belum pernah dilakukan oleh individu lainnya.	Belum Mampu

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, diketahui bahwa kemampuan subjek S1 hanya mampu memenuhi indikator kefasihan dan fleksibilitas. Pada soal nomor 1 untuk indikator kefasihan yakni subjek mampu menyelesaikan soal dengan memberikan beragam kemungkinan jawaban. Kemudian pada soal nomor 2 untuk indikator fleksibilitas yakni subjek mampu menyelesaikan masalah dengan berbagai cara yang berbeda. Pada hasil tes soal nomor 2, subjek S1 mampu menjelaskan cara menyelesaikan soal dengan memberikan 2 cara kerja yakni cara pertama menggunakan perbandingan dan cara kedua menggunakan substitusi yang dikonfirmasi melalui wawancara. Berdasarkan hasil tes soal nomor 2 pada indikator fleksibilitas dan hasil wawancara dengan subjek S1 menunjukkan bahwa subjek S1 menyelesaikan masalah dengan berbagai cara yang berbeda.

b. Subjek S2

Berdasarkan paparan data hasil tes dan wawancara, maka kemampuan subjek S1 diuraikan triangulasi berdasarkan data tersebut.

Tabel 4.4. Data Kemampuan Subjek S2 Berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Menurut Silver

Indikator / Soal	Kriteria Kemampuan	Keterangan
Kefasihan / Nomor 1	Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan beragam (lebih dari satu) jawaban yang bernilai benar.	Belum Mampu
Fleksibilitas / Nomor 2	Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan berbagai cara yang berbeda.	Mampu
Kebaruan / Nomor 3	Siswa mampu membuat suatu penyelesaian yang baru yang belum pernah dilakukan oleh individu lainnya.	Belum Mampu

Berdasarkan tabel 4.4. di atas, diketahui bahwa kemampuan subjek S1 hanya mampu memenuhi indikator fleksibilitas pada soal nomor 2 yakni

siswa mampu menyelesaikan masalah dengan berbagai cara yang berbeda. Pada hasil tes soal nomor 2, subjek S1 mampu menjelaskan cara menyelesaikan soal dengan memberikan 2 cara kerja yakni cara pertama menggunakan perbandingan dan cara kedua menggunakan substitusi yang dikonfirmasi melalui wawancara. Berdasarkan hasil tes soal nomor 2 pada indikator fleksibilitas dan hasil wawancara dengan subjek S1 menunjukkan bahwa subjek S1 menyelesaikan masalah dengan berbagai cara yang berbeda.

c. Subjek 3

Berdasarkan paparan data hasil tes dan wawancara, maka kemampuan subjek S1 diuraikan triangulasi berdasarkan data tersebut.

Tabel 4.5. Data Kemampuan Subjek S3 Berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Menurut Silver

Indikator / Soal	Kriteria Kemampuan	Keterangan
Kefasihan / Nomor 1	Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan beragam (lebih dari satu) jawaban yang bernilai benar.	Belum Mampu
Fleksibilitas / Nomor 2	Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan berbagai cara yang berbeda.	Belum Mampu
Kebaruan / Nomor 3	Siswa mampu membuat suatu penyelesaian yang baru yang belum pernah dilakukan oleh individu lainnya.	Belum Mampu

Berdasarkan tabel 4.3. di atas, diketahui bahwa kemampuan subjek S1 belum mampu memenuhi ketiga indikator berpikir kreatif baik dari segi kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan.

3. Hasil Deskripsi Tahap Penarikan Kesimpulan

Setelah menelaah dan menyimpulkan data berdasarkan kemampuan subjek, pada tahap kesimpulan akan dipaparkan bagaimana persamaan dan perbedaan masing-masing subjek dilihat dari hasil tes dan wawancara. Sehingga kemampuan masing-masing subjek akan lebih mudah dilihat oleh pembaca. Adapun beberapa persamaan dan perbedaan ketiga subjek yakni yakni subjek CFM (S1), DSA (S2), dan MWM (S3) yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.6. Persamaan Hasil Tes dan Wawancara Tiap Subjek

Subjek	Soal	Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	
		Hasil Tes	Hasil Wawancara
S1	Nomor 1	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek mampu menuliskan sebuah persamaan sehingga dapat menyelesaikan soal dengan menggunakan metode eliminasi • Subjek hanya mampu memberikan 1 kemungkinan yang terjadi dengan jawaban yang bernilai benar 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek mampu menjelaskan bagaimana proses dalam dalam menemukan jawaban dengan memberikan 1 kemungkinan • Subjek mampu mengungkapkan secara verbal kemungkinan lain yang digunakan untuk menemukan jawaban yang kedua
	Nomor 2	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek mampu menyelesaikan soal dengan mengurangi jumlah umur dengan selisih umur keduanya, kemudian hasilnya dikurangkan dengan jumlah umur keduanya 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek mampu menjelaskan bagaimana proses dalam menemukan jawaban sesuai dengan 1 cara kerja yang diketahuinya • Subjek dapat mengungkapkan cara lain selain cara yang digunakan sebelumnya, yaitu dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi
	Nomor 3	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek mampu menuliskan sebuah 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek mampu menjelaskan bagaimana

		persamaan dengan mengerjakan soal menggunakan metode eliminasi dan substitusi, namun jawaban yang diberikan kurang tepat	mengerjakan soal dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi
S2	Nomor 1	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek mampu membuat pemisalan kemudian menuliskan dalam bentuk persamaan sehingga dapat menyelesaikan soal dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi • Subjek hanya mampu memberikan 1 kemungkinan yang terjadi dengan jawaban yang bernilai benar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek mampu menjelaskan bagaimana proses dalam menemukan jawaban dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi
	Nomor 2	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek mampu menyelesaikan soal dengan mengurangi jumlah umur dengan selisih umur keduanya, kemudian hasilnya dikurangkan dengan jumlah umur keduanya 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek mampu menjelaskan bagaimana proses dalam menemukan jawaban sesuai dengan 1 cara kerja yang diketahuinya • Subjek dapat mengungkapkan cara lain selain cara yang digunakan sebelumnya, yaitu dengan menggunakan perbandingan
	Nomor 3	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek mampu membuat pemisalan, kemudian menuliskan dalam bentuk persamaan dengan mengerjakan soal menggunakan metode eliminasi dan substitusi, namun jawaban yang diberikan kurang tepat 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek mampu menjelaskan bagaimana mengerjakan soal dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi

Subjek	Soal	Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	
		Hasil Tes	Hasil Wawancara
S3	Nomor 1	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek mampu membuat pemisalan kemudian menuliskan dalam bentuk persamaan sehingga dapat menyelesaikan soal dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi • Subjek hanya mampu memberikan 1 kemungkinan yang terjadi dengan jawaban yang bernilai benar 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek mampu menjelaskan bagaimana mengerjakan soal dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi
	Nomor 2	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek belum mampu menjawab soal dengan dengan baik dan benar 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek belum mampu menjelaskan bagaimana proses dalam menemukan jawaban yang benar
	Nomor 3	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek mampu membuat pemisalan, kemudian menuliskan dalam bentuk persamaan dengan mengerjakan soal menggunakan metode eliminasi dan substitusi dengan memberikan jawaban yang bernilai benar 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek mampu menjelaskan bagaimana mengerjakan soal dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi

Tabel 4.7. Perbedaan Tiap Subjek

Subjek	Perbedaan
S1	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjawab semua soal pada tes kemampuan berpikir kreatif • Hanya memenuhi indikator kefasihan pada soal nomor 1 dan fleksibilitas pada soal nomor 2, artinya subjek termasuk kreatif (tingkat ke-3) karena mampu memenuhi indikator kefasihan dan fleksibilitas

Subjek	Perbedaan
S2	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjawab semua soal pada tes kemampuan berpikir kreatif • Hanya memenuhi indikator fleksibilitas pada soal nomor 2 artinya subjek termasuk cukup kreatif (tingkat ke-2) karena mampu memenuhi indikator fleksibilitas
S3	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjawab semua soal pada tes kemampuan berpikir kreatif • Belum mampu memenuhi ketiga indikator kemampuan berpikir kreatif, artinya subjek termasuk tidak kreatif (tingkat ke-0) karena tidak mampu memenuhi indikator kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan

Berdasarkan paparan data di atas, dapat dilihat persamaan dan perbedaan masing-masing subjek. Pada umumnya semua subjek mampu menjawab semua soal pada tes kemampuan berpikir kreatif, namun masing-masing subjek tidak mampu memenuhi beberapa indikator kemampuan berpikir kreatif baik dari segi kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan. Bagi subjek S1 hanya mampu memenuhi indikator kefasihan (soal nomor 1) dan fleksibilitas (soal nomor 2), artinya subjek berada pada tingkat ke-3 (kreatif) karena mampu memenuhi indikator kefasihan dan fleksibilitas. Kemudian subjek S2 hanya mampu memenuhi indikator fleksibilitas (nomor 2) artinya subjek berada pada tingkat ke-2 (cukup kreatif) karena mampu memenuhi indikator fleksibilitas. Sedangkan subjek S3 Belum mampu memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif, artinya subjek berada pada tingkat ke-0 (tidak kreatif) karena tidak mampu memenuhi ketiga indikator kemampuan berpikir kreatif yakni kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif untuk setiap subjek berbeda-beda, hal ini dapat kita lihat pada tabel 4.5 tentang persamaan hasil tes dan wawancara tiap subjek dan tabel 4.6 tentang perbedaan tiap subjek.

B. Pembahasan

Setelah pemaparan data hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan hasil wawancara untuk setiap subjek, pada tahap ini akan dikaitkan kemampuan subjek dengan teori-teori yang ada pada teori kemampuan berpikir kreatif. Hal ini sekiranya sebagai penguat data yang diperoleh peneliti pada saat di lapangan. Pada penelitian ini, peneliti mengukur kemampuan berpikir kreatif subjek berdasarkan ketercapaian indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Silver (1997). Dari hasil tes dan wawancara dengan subjek, peneliti memperoleh hasil bahwa ketercapaian indikator kemampuan berpikir kreatif setiap subjek berbeda-beda. Hal ini sejalan dengan pendapat Siswono (2008) bahwa kemampuan berpikir kreatif seseorang dapat dikelompokkan menjadi 5 tingkatan yakni tingkat ke-4 (sangat kreatif), tingkat ke-3 (kreatif), tingkat ke-2 (cukup kreatif), tingkat ke-1 (kurang kreatif dan tingkat ke-0 (tidak kreatif). Berdasarkan hasil jawaban pada soal nomor 1, 2 dan 3 untuk setiap subjek belum mampu memenuhi ketiga indikator berpikir kreatif baik dari segi kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan. Hal ini sejalan dengan pendapat Aliska Kristiani Dwi Utami & Erna Kuneni (Nufus, 2021:75-76), disebutkan bahwa siswa berkemampuan matematika rendah sebagian besar tidak mampu berpikir secara fleksibel dan kebaruan bahkan juga kefasihan.

Pada bagaian ini akan menjawab rumusan masalah pada bab 1 yaitu bagaimana deskripsi kemampuan berpikir kreatif siswa gaya belajar visual dalam menyelesaikan soal sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 53 Makassar. Dalam penelitian ini, peneliti beranggapan bahwa kreativitas tidak mampu diukur dengan menggunakan nilai, sehingga

peneliti tidak menggunakan penjangjangan nilai dalam menganalisis tingkat kreativitas siswa, namun cukup dengan menggunakan kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan sebagai indikator untuk mengukur kreativitas siswa. Berikut paparan data berdasarkan masing-masing subjek:

1. Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek S1

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa subjek S1 dengan hasil gaya belajar visual tertinggi pertama mampu memenuhi indikator kefasihan dan fleksibilitas namun tidak pada indikator kebaruan, maka dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif subjek S1 berada pada tingkat ke-3 (kreatif). Paparan hasil dari jawaban tes kemampuan berpikir kreatif dan hasil wawancara pada subjek S1 dengan gaya belajar visual tertinggi pertama adalah sebagai berikut:

a. Indikator Kefasihan

Indikator kefasihan yaitu siswa mampu menyelesaikan soal dengan menuliskan beragam jawaban yang bernilai benar. Berdasarkan paparan data hasil tes kemampuan berpikir kreatif pada soal nomor 1 dan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa, subjek cukup memahami apa yang ditanyakan dalam soal. Subjek S1 hanya mampu menyelesaikan soal dengan memberikan satu kemungkinan jawaban yang bernilai benar. Dapat dilihat pada gambar 4.2 subjek dapat menuliskan apa yang diketahui dalam soal, kemudian subjek mengerjakannya dengan cara kerja yang diketahuinya yakni dengan membuat persamaan kemudian mengerjakannya dengan cara eliminasi. Sehingga subjek dapat memberikan jawaban dengan membuat satu kemungkinan secara tertulis, yakni 3 orang dewasa dan 2 orang anak-anak. Setelah dikonfirmasi melalui

wawancara, subjek mampu mengungkapkan kemungkinan lain untuk menemukan jawaban yang kedua, namun subjek hanya mampu menjelaskannya secara verbal dengan bahasa subjek sendiri. Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa subjek S1 mampu memenuhi indikator kefasihan.

b. Indikator Fleksibilitas

Indikator fleksibilitas yaitu siswa mampu memberikan jawaban dengan berbagai cara kerja. Berdasarkan paparan data hasil tes kemampuan berpikir kreatif soal nomor 2, memperlihatkan bahwa subjek S1 mampu mengetahui dan memahami maksud dari apa yang ditanyakan dalam soal, serta mampu memberikan jawaban dengan satu cara kerja saja. Cara pertama adalah dengan mengurangi jumlah umur dan selisih umur keduanya kemudian dibagi dua maka itulah umur Fikrul, kemudian jumlah umur keduanya dikurangkan dengan umur Fikrul maka itulah umur Fikar. Kemudian setelah dikonfirmasi melalui wawancara, subjek S1 mampu mengungkapkan cara kerja lain selain cara kerja pertama yang dituliskan. Namun subjek hanya mampu menungkapkan secara verbal dengan bahasanya sendiri. Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan wawancara dapat ditarik kesimpulan bahwa subjek mampu menyelesaikan soal dengan berbagai cara sehingga memenuhi indikator fleksibilitas.

c. Indikator Kebaruan

Indikator kebaruan yaitu siswa mampu menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan cara kerja baru yang tidak biasa dilakukan siswa lainnya. Berdasarkan paparan hasil tes kemampuan berpikir kreatif nomor 3,

menunjukkan bahwa subjek memahami maksud yang ditanyakan dalam soal. Subjek mampu menyelesaikan soal dan memberikan jawaban dengan menggunakan metode yang umumnya biasa digunakan yakni eliminasi dan substitusi.

Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa subjek S1 tidak dapat memenuhi indikator kebaruan karena tidak mampu menyelesaikan soal dengan cara kerja baru.

2. Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek S2

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa subjek S2 dengan hasil gaya belajar visual tertinggi kedua mampu memenuhi indikator fleksibilitas, namun tidak pada indikator kefasihan dan kebaruan. Maka dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif subjek S2 berada pada tingkat ke-2 (cukup kreatif). Paparan hasil dari tes kemampuan berpikir kreatif dan hasil wawancara pada subjek S2 dengan gaya belajar visual tertinggi kedua adalah sebagai berikut:

a. Indikator Kefasihan

Indikator kefasihan yaitu siswa mampu menuliskan beragam macam jawaban. Berdasarkan paparan hasil tes kemampuan berpikir kreatif nomor 1, menunjukkan bahwa subjek mampu memahami apa maksud dari soal. Dimana subjek mampu menyelesaikan soal menggunakan metode eliminasi dan substitusi dengan menuliskan satu kemungkinan jawaban yang bernilai benar. Pada saat wawancara, subjek S2 mampu menjelaskan dengan baik bagaimana proses dalam menemukan jawaban yang telah dituliskan.

Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan wawancara dapat disimpulkan bahwa subjek S2 tidak dapat memenuhi indikator kefasihan karena tidak mampu menyelesaikan soal dengan beragam jawaban.

b. Indikator Fleksibilitas

Indikator fleksibilitas yaitu siswa mampu memberikan jawaban dengan berbagai cara kerja. Berdasarkan paparan hasil tes pada soal nomor 2, dapat dikatakan bahwa subjek mampu memahami apa maksud dari soal tersebut. Dari hasil tes, subjek hanya dapat menyelesaikan soal dengan 1 cara kerja dengan jawaban yang benar. Adapun cara yang digunakan oleh subjek yaitu mengurangi antara jumlah umur dan selisih umur keduanya, setelah itu dibagi 2 maka hasilnya adalah umur Fikrul. Kemudian jumlah umur keduanya dikurangkan dengan umur Fikrul maka hasilnya adalah umur Fikar. Kemudian setelah dikonfirmasi melalui wawancara subjek S2 mampu mengungkapkan bahwa ada cara kerja lain yang diketahui selain cara kerja sebelumnya yakni dengan perbandingan.

Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan hasil wawancara menunjukkan bahwa subjek mampu menyelesaikan soal dengan berbagai cara sehingga memenuhi indikator fleksibilitas.

c. Indikator Kebaruan

Indikator kebaruan yaitu siswa mampu menyelesaikan siswa mampu menyelesaikan soal dengan menggunakan cara kerja baru yang tidak biasa dilakukan siswa lainnya. Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan hasil wawancara pada soal nomor 3, subjek S2 mampu memahami maksud dari soal. Subjek mampu menyelesaikan soal dengan menggunakan

metode eliminasi dan substitusi, akan tetapi tidak dapat menggunakan cara baru. Terlihat dari hasil tes kemampuan berpikir kreatif soal nomor 3, subjek S2 mengerjakan soal dengan memisalkan x adalah pensil dan y adalah pulpen, kemudian subjek membuat sebuah persamaan sesuai dengan jumlah harga sebuah pensil dan pulpen yang diketahui dalam soal. Selanjutnya subjek mengerjakannya dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi, namun hasil jawaban terakhir yang diberikan kurang tepat.

Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa subjek belum memenuhi indikator kebaruan karena tidak dapat menyelesaikan masalah dengan menggunakan cara kerja baru.

3. Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek S3

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa subjek S3 dengan hasil gaya belajar visual tertinggi ketiga tidak mampu memenuhi indikator kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan, maka dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif subjek S3 berada pada tingkat ke-0 (tidak kreatif). Paparan hasil dari jawaban tes kemampuan berpikir kreatif dan hasil wawancara pada subjek S3 dengan gaya belajar visual tertinggi ketiga adalah sebagai berikut:

a. Indikator Kefasihan

Indikator kefasihan yaitu siswa mampu menyelesaikan soal dengan menuliskan beragam macam jawaban yang bernilai benar. Berdasarkan paparan data hasil tes kemampuan berpikir kreatif pada soal nomor 1, subjek mampu memahami apa yang ditanyakan dalam soal. Subjek mampu mengerjakan soal dengan membuat persamaan dan memisalkan x adalah anak-

anak dan y adalah orang dewasa, kemudian subjek mengerjakan soal dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi dengan memberikan 1 kemungkinan jawaban yang bernilai benar. Pada saat wawancara, subjek mampu memaparkan bagaimana proses mengerjakan soal dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi dengan memberikan 1 kemungkinan jawaban yang bernilai benar.

Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan hasil wawancara dapat ditarik kesimpulan bahwa subjek hanya mampu memberikan 1 kemungkinan jawaban sehingga belum memenuhi indikator kefasihan.

b. Indikator Fleksibilitas

Indikator fleksibilitas yaitu siswa mampu memberikan jawaban dengan berbagai cara kerja. Berdasarkan paparan data hasil tes kemampuan berpikir kreatif soal nomor 2, subjek S3 belum mampu menyelesaikan soal dengan benar dan belum mampu memberikan jawaban dengan berbagai macam cara. Pada saat wawancara, subjek mampu menuliskan apa yang diketahui dalam soal, akan tetapi subjek tidak mampu menjelaskan bagaimana menyelesaikan soal tersebut dengan berbagai macam cara.

Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan hasil wawancara, dapat ditarik kesimpulan bahwa subjek belum mampu menyelesaikan soal dengan berbagai macam cara sehingga tidak memenuhi indikator fleksibilitas.

c. Indikator Kebaruan

Indikator kebaruan yaitu siswa mampu menyelesaikan soal dengan menggunakan cara kerja baru yang tidak biasa dilakukan siswa lainnya. Berdasarkan paparan data hasil jawaban tes kemampuan berpikir kreatif pada

soal nomor 3, subjek mampu memahami apa maksud yang ditanyakan dalam soal dan mampu menyelesaikan soal dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi benar. Pada saat wawancara, subjek mampu menjelaskan bagaimana menyelesaikan soal dengan memperoleh jawaban yang bernilai benar namun belum mampu menyelesaikan soal dengan menggunakan cara kerja baru. Berdasarkan tes kemampuan berpikir kreatif dan wawancara dapat ditarik kesimpulan bahwa subjek belum mampu menyelesaikan soal dengan menggunakan cara kerja baru atau belum memberikan solusi yang berbeda dari solusi-solusi yang ada sehingga subjek belum memenuhi indikator kebaruan.

Tabel 4.8. Matriks Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Sub- jek	Ketercapaian Indikator	Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif
S1	<ul style="list-style-type: none"> • Kefasihan, karena subjek mampu memberikan beragam jawaban dengan menuliskan 1 kemungkinan jawaban bernilai benar dan kemungkinan ke-2 dikonfirmasi melalui wawancara yang diungkapkan secara verbal dengan bahasa subjek sendiri • Fleksibilitas, karena subjek mampu memberikan jawaban dengan berbagai cara yaitu menggunakan 2 cara, cara pertama perbandingan dan cara kedua substitusi 	<ul style="list-style-type: none"> • Hanya memenuhi indikator kefasihan pada soal nomor 1 dan fleksibilitas pada soal nomor 2, artinya subjek termasuk kreatif (tingkat ke-3) karena mampu memenuhi indikator kefasihan dan fleksibilitas

Sub- jek	Ketercapaian Indikator	Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif
S2	<ul style="list-style-type: none"> • Fleksibilitas, karena subjek mampu memberikan jawaban dengan berbagai cara yaitu menggunakan 2 cara, cara pertama perbandingan dan cara kedua perbandingan lain selain cara pertama 	<ul style="list-style-type: none"> • Hanya memenuhi indikator fleksibilitas pada soal nomor 2 artinya subjek termasuk cukup kreatif (tingkat ke-2) karena mampu memenuhi indikator fleksibilitas
S3	<ul style="list-style-type: none"> • Belum memenuhi indikator kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan 	<ul style="list-style-type: none"> • Belum mampu memenuhi ketiga indikator kemampuan berpikir kreatif, artinya subjek termasuk tidak kreatif (tingkat ke-0) karena tidak mampu memenuhi indikator kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah pada bab pendahuluan hasil penelitian serta pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif setiap subjek berbeda-beda. Hal ini terlihat dari deskripsi kemampuan berpikir kreatif masing-masing subjek yaitu:

1. Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Gaya Belajar Visual Subjek S1

Subjek S1 dengan gaya belajar visual tertinggi pertama mampu memberikan beragam jawaban dengan menuliskan 2 kemungkinan yang terjadi. Pada indikator kefasihan subjek mampu menyelesaikan soal dengan memberikan beragam jawaban. Kemudian pada indikator fleksibilitas, subjek mampu memberikan jawaban dengan berbagai cara dan indikator kebaruan, subjek belum mampu memberikan solusi yang berbeda atau cara kerja baru dari solusi-solusi yang ada yaitu tidak menggunakan metode penyelesaian pada umumnya yaitu metode eliminasi, substitusi dan grafik. Sehingga subjek S1 dapat dikatakan kreatif karena mampu memenuhi indikator kefasihan dan fleksibilitas atau dikategorikan pada tingkat ke-3 (kreatif) dalam tingkatan kemampuan berpikir kreatif.

2. Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Gaya Belajar Visual Subjek S2

Subjek S2 dengan gaya belajar visual tertinggi kedua, dapat dilihat pada indikator kefasihan bahwa, subjek belum mampu memberikan beragam macam jawaban dengan menuliskan 2 kemungkinan yang terjadi. Kemudian pada indikator fleksibilitas, subjek mampu memberikan jawaban dengan berbagai cara yang dikonfirmasi melalui wawancara dan indikator kebaruan, subjek belum mampu memberikan solusi yang berbeda atau cara kerja baru dari solusi-solusi yang ada yaitu tidak menggunakan metode penyelesaian pada umumnya yaitu metode eliminasi, substitusi dan grafik. Sehingga subjek S2 dapat dikatakan cukup kreatif karena mampu menunjukkan aspek fleksibilitas atau dikategorikan pada tingkat ke-2 (cukup kreatif) dalam tingkatan kemampuan berpikir kreatif.

3. Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Gaya Belajar Visual Subjek S3

Subjek S3 dengan gaya belajar visual tertinggi ketiga, dapat dilihat pada indikator kefasihan bahwa, subjek belum mampu memberikan beragam macam jawaban dengan menuliskan 2 kemungkinan yang terjadi. Kemudian pada indikator fleksibilitas, subjek belum mampu memberikan jawaban dengan berbagai cara dan indikator kebaruan, subjek belum mampu memberikan solusi yang berbeda atau cara kerja baru dari solusi-solusi yang ada yaitu tidak menggunakan metode penyelesaian pada umumnya yaitu metode eliminasi, substitusi dan grafik. Sehingga subjek S3 dapat dikatakan tidak kreatif karena tidak mampu menunjukkan ketiga indikator kemampuan berpikir kreatif atau

dikategorikan pada tingkat 0 (tidak kreatif) dalam tingkatan kemampuan berpikir kreatif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari data-data di lapangan, pada dasarnya penelitian ini berjalan baik. Namun bukan suatu kekeliruan apabila peneliti ingin mengemukakan beberapa saran yang semoga bermanfaat bagi kemajuan pendidikan pada umumnya. Adapun saran yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan siswa terkhusus pada kelas VIII SMP Negeri 53 Makassar, untuk terus mengasah kreativitas yang dimiliki agar mampu menyelesaikan berbagai macam permasalahan atau persoalan dalam matematika.
2. Diharapkan guru terkhusus guru mata pelajaran matematika SMP Negeri 53 Makassar, untuk mengetahui dan memahami tingkat kemampuan berpikir kreatif siswanya dalam menyelesaikan soal terkhusus pada soal sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Sehingga guru mampu mencari cara yang lebih mudah dan efektif dalam penyampaian materi atau pelajaran sehingga dipahami oleh siswa dengan baik.
3. Diharapkan sekolah terkhusus SMP Negeri 53 Makassar, untuk menjadi bahan informasi dan referensi bagi pihak sekolah sebagai upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran terkhusus pada pembelajaran matematika.