**ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL *MULTIPLE SOLUTION TASK* DITINJAU DARI GAYA BELAJAR*****ANALYSIS OF STUDENTS' CREATIVE THINKING ABILITY IN SOLVING MULTIPLE SOLUTION TASKS IN TERMS OF LEARNING STYLE***Nurul Avivah\*<sup>1</sup>, Nuqthya Faiziyah<sup>2</sup><sup>1,2</sup>Prodi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jl. A. Yani, Mendungan, Pabelan, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57162, Indonesia<sup>1</sup>a410190112@student.ums.ac.id, <sup>2</sup>nuqthya.faiziyah@ums.ac.id

\*Corresponding Author

**Abstrak:** Pada penelitian ini implementasi berpikir kreatif akan diterapkan pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP dalam menyelesaikan soal *Multiple Solution Task* (MST) ditinjau dari gaya belajar. Jenis penelitian ini adalah deskripsi kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII B SMPN 1 Sambi telah menempuh materi SPLDV 2, dipilih sebanyak 2 siswa masing-masing kategori gaya belajar visual, *auditory* dan kinestetik. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes soal, dan wawancara. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi metode. Hasil dari penelitian ini menunjukkan subjek tipe belajar visual tersebut rata-rata telah memenuhi 4 indikator MST yaitu *fluency*, *elaboration*, *flexibility*, dan *collaboration*. Subjek tipe belajar *auditory* memenuhi 2 indikator MST yaitu *fluency* dan *flexibility*. Subjek tipe belajar kinestetik dari hasil penelitian tersebut didapat bahwa objek tersebut telah memenuhi 4 indikator MST yaitu *fluency*, *elaboration*, *flexibility*, dan *originality*.

**Kata Kunci:** berpikir kreatif, *multiple solution task*, sistem persamaan linier dua variabel

**Abstract:** In this study, the implementation of creative thinking will be applied to the material of two variable linear equation systems (SPLDV). The study agreed to describe the creative thinking abilities of high school students in solving the *Multiple Solution Task* (MST) question reviewed from a learning style. This type of research is a qualitative description. The subject of this research is a student of class VII B SMPN 1 Sambi who has passed the SPLDV 2 material, selected as many as 2 students from each category of visual, auditory, and kinesthetic learning styles. Data collection techniques use lifts, question tests, and interviews. The data accuracy technique uses triangulation methods. The results of this study showed that the subjects of the visual learning type averaged to have met 4 indicators: *fluency*, *elaboration*, *flexibility*, and *collaboration*. The auditory type subject meets two MST indicators: *fluency* and *flexibility*. Subjects of the kinesthetics study found that the object had met four indicators: *fluency*, *elaboration*, *flexibility*, and *originality*.

**Keywords:** creative thinking, *multiple solution task*, system of linear equations of two variables

**Cara Sitasi:** Avivah, N., Faiziyah, N. (2023). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal *multiple solution task* ditinjau dari gaya belajar. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 247-263. <https://doi.org/10.33654/math.v9i2.2159>

Indonesia merupakan negara berkembang yang memiliki kemajuan sangat pesat pada ilmu pengetahuan dan teknologi. Hampir keseluruhan bidang memanfaatkan teknologi yang telah berkembang pesat (Faozi, Hobri, Fatekurohman, Aini, & Yuniar, 2020). Dibandingkan jaman dahulu perkembangannya tidak berkembang begitu pesat. Keterbatasan teknologi yang dialami orang-orang terdahulu memiliki beberapa faktor, diantaranya keterbatasan informasi yang diterima begitu lambat, sumber daya manusia lemah, dan kemampuan berpikir rendah. Ada keterbatasan yang pernah manusia alami diakibatkan oleh faktor berupa kecepatan, jarak, dan waktu dimana semenjak teknologi yang semakin maju, semuanya ini bisa menjadi lebih mudah dan bisa diatasi (Puspitorini, Indraswari, & Aini, 2023). Berpikir kreatif telah dimulai pada jenjang sekolah dasar. Keterampilan berpikir kreatif wajib ditanamkan pada siswa sedini mungkin (Faizah, Susiloningsih, & Sugandi, 2022). Maka dari itu pada suatu pembelajaran wajib memuat kemampuan 4C (*critical thinking, communication, collaboration, and creativity*). Sekolah harus memasukkan kemampuan 4C dalam pembelajaran kurikulum 13 untuk menghadapi tantangan abad 21 (Sugiyarti, Arif, & Mursalin, 2018). Penekanan pada berpikir kreatif diwujudkan dalam bentuk nyata dengan membangun adanya kolaborasi antar pelaku pendidikan yaitu guru, siswa dan pengelola. Oleh karena itu yang dituntut dalam kurikulum 2013 adalah kemampuan berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif yakni suatu kemampuan berpikir yang diawali dengan kepekaan pada kondisi yang mengidentifikasi suatu masalah yang perlu dipecahkan (Lisliana, Hartoyo, & Bistari, 2016). Kemampuan ini merupakan kapasitas individu dalam mengombinasi pemikiran logis dan divergen dalam menemukan solusi dari suatu permasalahan sehingga menghasilkan produk baru yang inovatif (Fadlilah & Siswono, 2022). Peneliti dalam menyintesis Indikator berpikir kreatif meliputi menerapkan ide, merencanakan penerapan, membangun ide, dan menyintesis (Siswono, 2008). Selain itu menurut Guildford (Suripah & Sthephani, 2017) memiliki beberapa indikator yang meliputi orisinalitas (*originality*), elaborasi (*elaboration*), fleksibilitas (*flexibility*), dan kefasihan (*fluency*). Kefasihan menjelaskan kemampuan siswa dalam menghasilkan ide atau pemecahan masalah matematika yang keluar dari pemikiran siswa tersebut. Fleksibilitas mendeskripsikan siswa dalam menghasilkan banyak pemecahan masalah dalam sudut pandang yang berbeda dari sebelumnya. Elaborasi kemampuan siswa dalam mengembangkan penyelesaian suatu permasalahan secara runtut dengan langkah penyelesaian yang tepat. Orisinalitas kemampuan siswa yang berfokus menyelesaikan persoalan matematika dengan cara yang unik/baru yang tidak sama dengan jawaban yang ada sebelumnya.

Siswa mempunyai beragam kemampuan berpikir kreatif, tergantung kepada progres dan pemecahan masalah seseorang. Seseorang dipengaruhi dan mempengaruhi lingkungan dimana ia ditempatkan, sehingga baik perubahan lingkungan dan individu bisa menghambat ataupun membantu kemampuan kita untuk berpikir kreatif (Sari, Sumiati, & Siahaan, 2013). Kesiapan dan motivasi belajar memiliki dampak yang cukup besar dalam kemampuan pemecahan masalah dibandingkan kreativitas belajar tidak mempengaruhi hal tersebut (Lasaiba, Lasaiba, Arfa, & Lasaiba, 2023). Faktor lain yang mempengaruhi siswa dalam memecahkan masalah diantaranya gaya berpikir kreatif dan kognitif (Mubarok & Kurniasari, 2019). Seiring berkembangnya usia dan lingkungan sosial, masalah yang dihadapi oleh siswa menjadi lebih kompleks. Siswa memiliki kekurangan dalam kemampuan pemecahan masalah matematis dan kreativitas (Tanjung, 2018). Hal tersebut dapat dilihat seperti menafsirkan soal matematika menjadi sebuah penyelesaian cukup sulit dilakukan oleh siswa. Bahkan

terdapat beberapa siswa mampu menyelesaikan soal matematika, terkadang tidak bisa dalam penarikan kesimpulan dari soal tersebut dan hanya terpantau satu cara penyelesaian matematika. Padahal ilmu matematika tidak terfokus pada satu penyelesaian, akan tetapi berbagai cara penyelesaian dapat ditemukan oleh siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatifnya berkembang secara bertahap. Kehadiran matematika bisa memudahkan siswa dalam mendapatkan, membuat pilihan, mengelola informasi, membentuk pola pikir dan menghadapi berbagai permasalahan (Ikhsan, Munazir, & Fitria, 2017). Seorang siswa memerlukan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis untuk menghadapi persoalan lebih mudah dalam menyelesaikannya. Selain itu, manusia diharuskan agar bisa mempunyai kemampuan untuk mendapatkan, menetapkan, mengelola, serta mengambil tindak lanjut atas informasi tersebut untuk dimanfaatkan dalam kehidupan dinamis, penuh kompetitif dan penuh tantangan (Kamalia & Ruli, 2018). Artikel tersebut menyimpulkan dalam penelitiannya berfokus pada tingkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sangat rendah. Sedangkan penelitian ini mendeskripsikan secara runtun cara berpikir kreatif siswa dalam menjawab persoalan matematika.

Pengukuran kemampuan berpikir kreatif siswa bisa melalui soal *Multiple Solution Task* (MST) yaitu soal yang mempunyai banyak penyelesaian secara benar sehingga menunjukkan proses berpikir divergennya atau melalui pengajuan masalah dan tugas pemecahan masalah. MST merupakan salah satu jenis soal yang diberikan pada siswa dalam rangka mencari beberapa cara atau upaya untuk bisa mendapatkan solusi atau penyelesaian atas permasalahan (Ladayatmoko, Muhtarom, & Indianti, 2022). Soal tersebut tidak mudah dikerjakan bagi siswa yang mempunyai berpikir kreatif rendah dalam hal ilmu matematika. Hasil tingkat berpikir kreatif siswa di level tinggi belum tentu menunjukkan kreatif dalam menyelesaikan soal, tingkat sedang menunjukkan hasil yang berbeda, dan tingkat rendah menunjukkan berpikir kreatif yang rendah (Dwi & Ratu, 2018). Proses pembelajaran perlu diperhatikan yaitu pada gaya belajar siswa berperan penting bagi guru. Penilaian terhadap gaya belajar ini bisa memberikan guru gambaran mengenai proses siswa bisa menerima serta mengolah informasi yang ada. Setiap individu memiliki cara yang beragam dengan menerima dan mengelola informasi. Hal ini dilihat dari gaya belajar siswa selama di kelas maupun di luar kelas. Ada 3 jenis gaya belajar siswa, yakni gaya belajar kinestetik, gaya belajar auditori, serta gaya belajar visual (Magdalena, Fatmawati, & Luthfiah, 2020). Gaya belajar visual (*Visual Learners*) menjelaskan bahwa siswa terfokus pada indra penglihatan (melihat), Kedua gaya belajar auditori (*Auditory Learners*) menekankan kepada indra pendengaran siswa agar dapat mengingat dan memahami materi pelajaran, dan terakhir yaitu gaya kinestetik berfokus pada siswa yang aktif dalam melakukan aktivitas pembelajaran maupun siswa yang tidak bisa berdiam diri pada satu tempat. Berbagai macam gaya belajar yang telah disebutkan, hal tersebut akan mempengaruhi cara berpikir kreatif setiap individu. Setiap individu tipe gaya belajar yang berbeda, hal ini mempengaruhi dalam kegiatan berpikir, memproses, dan mengerti setiap informasi berbeda (Wanelly & Fauzan, 2020). Alasan itu membuat peneliti tertarik untuk mengamati kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal MST jika ditinjau dari gaya belajar.

Pada penelitian ini implementasi berpikir kreatif akan diterapkan pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV). SPLDV merupakan materi yang bisa dikuasai siswa saat mempelajari matematika. Materi tersebut penting dipelajari oleh siswa. Siswa dapat mempelajari dan mengimplementasikan materi SPLDV karena berdekatan pada kegiatan sehari-hari. Materi SPLDV erat kaitannya dalam keseharian siswa (Ganiati, 2018). Mengacu pemaparan tersebut, maka penelitian

ini mempergunakan 3 gaya belajar yaitu kinestetik, auditori, dan visual dan mengelompokkannya berdasarkan indikator berpikir kreatif. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP dalam menyelesaikan soal MST ditinjau dari gaya belajar.

### Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskripsi kualitatif yang menjelaskan bahwa, peneliti akan mendeskripsikan secara struktur berdasarkan perolehan data dari lapangan sesuai fakta yang ada. Metode ini mempergunakan pendekatan kualitatif dengan cara mengadakan penyelidikan dan mengumpulkan data dalam *setting* alamiah terhadap orang, tempat, dan analisis data yang bersifat induktif dan deduktif serta membentuk suatu pola atau tema (Creswell, 2013). Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket, tes, dan wawancara. Subjek diambil dengan lokasi yaitu di kelas VIII B SMPN 1 Sambu di Boyolali, Jawa Tengah. Menentukan subjek penelitian dengan pengisian angket gaya belajar, dipilih sebanyak 2 siswa kategori visual, kategori auditori dipilih sebanyak 2 siswa, begitu pun kategori kinestetik sebanyak 2 siswa. Pengelompokan gaya belajar didasarkan pada nilai tertinggi yang diperoleh dengan mengisi angket gaya belajar. Sebelum menggunakan ke tiga instrumen tersebut, penelitian terlebih dahulu diverifikasi oleh seorang validator. Validator memberikan penilaian terhadap instrumen tersebut dan direvisi oleh penulis sehingga instrumen tersebut dapat digunakan. Analisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Pada penarikan kesimpulan penelitian ini membagi antara gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik dalam kemampuan berpikir kreatif sesuai dengan indikatornya.

Penelitian ini mempergunakan lembar soal dengan bentuk soal uraian. Penyajian soal ini adalah soal MST materi sistem persamaan linier dua variabel. Soal tersebut dipergunakan peneliti guna mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa. Wawancara pada konteks penelitian ini yaitu dengan berlandaskan soal tes yang ditujukan dalam rangka melakukan pengkajian terkait kemampuan berpikir kreatif siswa secara lebih dalam. Analisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Pada penarikan kesimpulan penelitian ini membagi antara gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik dalam kemampuan berpikir kreatif sesuai dengan indikatornya. Keabsahan data penelitian ini diperiksa melalui teknik triangulasi metode. Triangulasi merupakan upaya peneliti untuk memverifikasi keabsahan data dan berbagai sudut pandang, metodenya dengan sebanyak mungkin mengurangi ambiguitas serta bermakna ganda ketika pengumpulan dan juga melakukan analisis data (Alfanyur & Mariyani, 2020). Pelaksanaan triangulasi yaitu melalui memperbandingkan hasil wawancara dengan hasil tes tertulis. Jika jawaban dari kedua hasil tersebut adalah sama, maka dinyatakan valid jawaban tersebut. Siswa dinilai mempunyai kemampuan berpikir kreatif dapat memenuhi beberapa indikator sesuai dalam jurnal Guildford (Suripah & Sthephani, 2017) yaitu kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), elaborasi (*elaboration*), dan orisinalitas (*originality*).

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Hasil

Untuk mendapatkan informasi terkait cara berpikir siswa yang ditinjau dari gaya belajar, peneliti menggunakan angket berisi sebuah pernyataan yang didasarkan kejadian siswa dalam keseharian. Berdasarkan hasil angket yang diperoleh, subjek penelitian dapat dikategorikan ke dalam kriteria tipe belajar visual, auditori, atau kinestetik. Tipe belajar visual memperoleh sebanyak 12 siswa yang masuk ke dalam kategori tersebut, tipe Belajar Auditor mendapatkan sebanyak 6 siswa, dan tipe belajar kinestetik sebanyak 14 siswa.

Proses selanjutnya adalah melakukan tes uraian kepada siswa yang sudah dikelompokkan ke dalam tiga kategori. Siswa diberikan 1 jenis soal uraian dengan beberapa poin tentang materi SPLDV.

### Soal

Pantai Losari merupakan destinasi wisata yang berada di sebelah barat kota Makassar provinsi Sulawesi Selatan. Keluarga Pak Bagio, Pak Chanyeol dan Pak Suho mengisi liburan mereka dengan memilih Pantai Losari. Seluruh pengunjung diharuskan untuk melakukan pembayaran tiket masuk, di mana biaya tiket tidak sama untuk anak-anak dan orang dewasa. Keluarga pak Bagio meliputi tiga orang anak-anak dan lima orang dewasa. sementara keluarga Pak Chanyeol meliputi tiga orang anak dan dua orang dewasa. Biaya tiket masuk yang keluarga pak Chanyeol bayarkan yaitu Rp.35.000, sementara untuk keluarga pak Bagio adalah Rp.65.000. Apabila tiket masuk yang pak Suho bayarkan adalah Rp.40.000 maka tentukan kemungkinan yang terjadi, berapa banyak orang anak-anak dan orang dewasa yang ada pada keluarga Pak Suho tersebut.

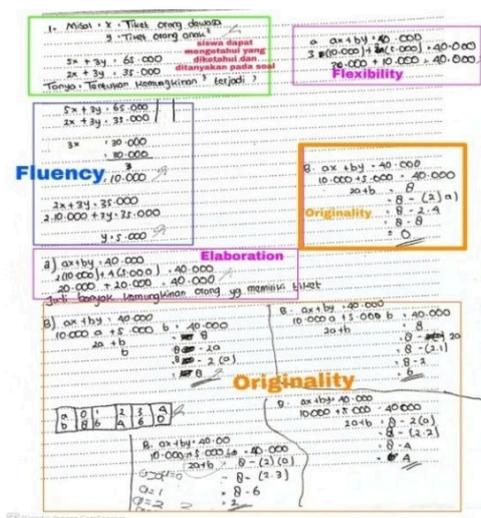
- Cara apa saja yang kamu ketahui untuk menyelesaikan permasalahan di atas (Minimal 2 cara penyelesaian)?
- Tuliskan 1 cara penyelesaian unik menurut pemikiranmu sendiri (harus berbeda dengan nomor 1a).

Setelah soal tes dikerjakan siswa, maka kemudian peneliti melakukan analisis atas jawaban siswa yang dikelompokkan berdasarkan tipe belajar yang sudah disebutkan. Peneliti memfokuskan analisis berdasarkan sampel yang terpilih dan masing-masing diambil 2 orang siswa sesuai 3 tipe belajar.

### Kemampuan berpikir kreatif siswa dengan gaya belajar visual

Subjek mampu menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan berbagai cara dan termasuk dalam tipe belajar visual. Dilihat dari kotak berwarna hijau siswa tersebut mampu mengetahui apa saja yang diketahui dan ditanyakan pada soal. Kotak berwarna biru, siswa tersebut dapat menyelesaikan permasalahan sesuai indikator *fluency*, penyelesaian soal tersebut menggunakan metode eliminasi sehingga didapat hasil  $x$  sebesar 10.000 dan metode substitusi didapat hasil  $y = 5.000$ . Kotak berwarna ungu menunjukkan siswa dapat menjawab soal dengan indikator *elaboration* dan *flexibility*, penyelesaian menemukan 2 cara lain dengan memasukkan angka yang akan menghasilkan harga 40.000. Cara pertama terlihat pada kotak berwarna ungu, subjek memasukkan permisalan  $a=2$  dan  $b=4$  ke dalam bentuk rumus SPLD yaitu  $ax + by = 40.000$ . Maka ketika nilai  $x$  sebesar 10.000 dan nilai  $y$  sebesar 5.000 dimasukkan ke dalam rumus tersebut, diperoleh hasil yang sesuai. Cara kedua sama halnya pada cara pertama, hanya saja terdapat perbedaan pada permisalan

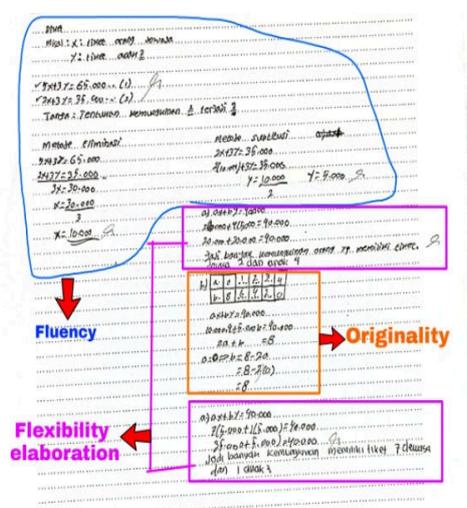
$a=3$  dan  $b=7$ . indikator *elaboration* pada kotak berwarna ungu siswa menjawab dengan runtut mulai dari rumus sampai kesimpulan. Pada kotak berwarna *orange* siswa telah mencapai indikator *originality*, penyelesaian dengan cara unik berdasarkan pemikirannya sendiri menggunakan cara tabel dimasukkan dalam rumus  $ax + by = 40.000$  maka  $a(10.000)+b(5.000) = 40.000$ , diperoleh persamaan  $2a+b = 8$  maka  $b = 8-2a$ . Terlihat pada gambar tersebut misal  $a=0$  maka  $b=8$  didapat dari memasukkan permisalan tersebut ke dalam persamaan baru untuk mendapat kemungkinan-kemungkinan yang terjadi banyak orang dewasa dan anak-anak. Subjek tersebut melanjutkan sampai permisalan  $a=4$  agar hasil  $b$  tidak menghasilkan angka negatif yaitu  $b=0$ . Untuk memperkuat hasil data yang diperoleh dilakukan wawancara ke siswa.



Gambar 1. Hasil Tes Tulis Subjek ARF

P : "Ada berapa cara kamu menyelesaikan permasalahan tersebut?, Jelaskan!"

ARF: "Banyak cara kak. Cara pertama menuliskan yang diketahui beserta ditanyakan, lalu diselesaikan dengan metode eliminasi dan substitusi. Kemudian saya gunakan dengan permisalan berapa pun kalau dijumlahkan  $x$  dan  $y$  bisa menghasilkan harga 40rb kak. Selanjutnya dengan menggunakan bentuk permisalan tabel kak."



Gambar 2. Hasil tes tulis subjek MRA

Hasil dari wawancara di atas siswa dapat menemukan berbagai cara menjawab persoalan yang diminta. Subjek ARF pada indikator *fluency* mampu menjelaskan kembali penyelesaiannya dengan menggunakan substitusi dan eliminasi. Pada indikator *flexibility*, subjek ARF menyebutkan jawabannya secara singkat, lancar dan benar. Indikator *elaboration*, subjek ARF mampu menyebutkan kembali jawabannya secara singkat dan menyimpulkan secara benar. indikator *originality*, subjek ARF mampu menjelaskan secara singkat dan padat jawaban yang berbeda dari sebelumnya. Dari hasil tes dan wawancara di atas memperlihatkan subjek tersebut telah mampu memenuhi semua indikator kemampuan berpikir kreatif.

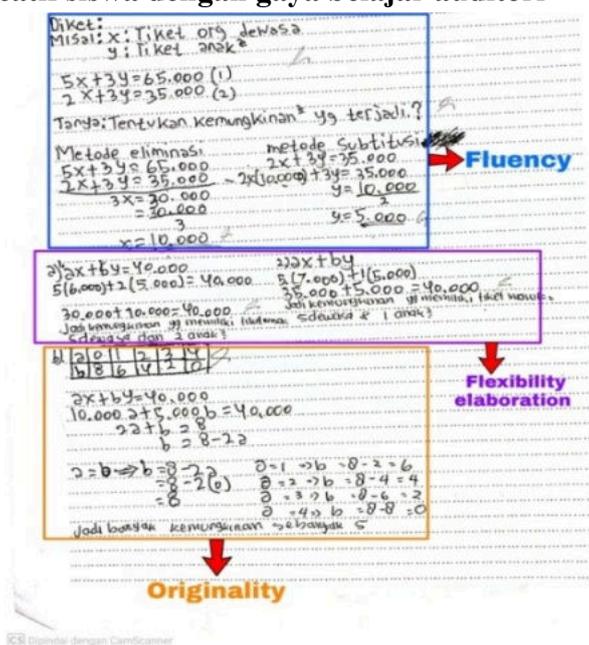
Subjek di atas mampu menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan berbagai cara dan termasuk dalam tipe belajar visual. Dilihat pada kotak berwarna biru siswa sudah memenuhi indikator *fluency*, subjek menuliskan apa saja yang diketahui serta ditanyakan sesuai permasalahan yang ada dan menggunakan metode eliminasi sehingga didapat hasil  $x$  sebesar 10.000 dan metode substitusi didapat hasil  $y = 5.000$ . Kotak berwarna ungu telah mampu memenuhi dua indikator yaitu *elaboration* dan *flexibility*, karena subjek tersebut menjawab soal point a menemukan 2 cara lain dengan memasukkan angka yang akan menghasilkan harga 40.000. Cara pertama terlihat pada gambar 2, subjek memasukkan permisalan  $a=2$  dan  $b=4$  ke dalam bentuk rumus SPLD yaitu  $ax + by = 40.000$ . Maka ketika nilai  $x$  sebesar 10.000 dan nilai  $y$  sebesar 5.000 dimasukkan ke dalam rumus tersebut, diperoleh hasil yang sesuai. Cara kedua sama seperti halnya pada cara pertama, hanya saja terdapat perbedaan pada permisalan  $a=7$  dan  $b=1$  dan subjek tersebut menyelesaikan secara runtut. Kotak berwarna *orange* siswa mampu menyelesaikan dengan memenuhi indikator *originality*, dikarenakan subjek menemukan cara unik berdasarkan pemikirannya sendiri menggunakan cara tabel dimasukkan dalam rumus  $ax + by = 40.000$  maka  $a(10.000)+b(5.000) = 40.000$ , diperoleh persamaan  $2a+b = 8$  maka  $b = 8-2a$ . Terlihat pada gambar tersebut misal  $a=0$  maka  $b=8$  didapat dari memasukkan permisalan tersebut ke dalam persamaan baru untuk mendapat kemungkinan-kemungkinan yang terjadi banyak orang dewasa dan anak-anak. Subjek tersebut melanjutkan sampai permisalan  $a=4$  agar hasil  $b$  tidak menghasilkan angka negatif yaitu  $b=0$ . Terlihat bahwa penjabaran yang ditulis hanya pada  $a=0$  yang menghasilkan  $b=8$ . Untuk memperkuat hasil data yang diperoleh dilakukan wawancara ke siswa.

P : “Ada berapa cara kamu menyelesaikan permasalahan tersebut? Jelaskan!”

MRA : “Ada 3 cara kak. Pertama menuliskan yang diketahui beserta ditanyakan, lalu menentukan persamaan 1 dan persamaan 2 yang nantinya akan diselesaikan dengan metode eliminasi dan substitusi. Selanjutnya saya lihat apa yang ditanya terlebih dahulu, habis itu saya cari yang bisa memungkinkan kemungkinan berapa banyak orang dewasa dan anak yang menghasilkan 40rb jika dijumlahkan keduanya. Nah saya gunakan dengan permisalan berapa pun kalau dijumlahkan  $x$  dan  $y$  bisa menghasilkan harga 40rb kak. Di situ saya ambil permisalan  $a=2$   $b=4$  dan  $a=7$   $b=1$ , keduanya itu masing-masing kalau  $a$  dikalikan ke  $x$  ditambah dengan  $b$  dikali  $y$  akan menghasilkan 40rb. Kemudian dengan menggunakan bentuk permisalan tabel kak. misalkan tadi ada bentuk dasar SPLDV  $ax + by = 40.000$ , 40.000 didapat dari banyaknya uang untuk membayar tiket masuk pak Edy. Nah nanti  $x$  dan  $y$  sudah ditemukan nilainya yaitu  $10.000a+5.000b=40.000$ . persamaan itu diperkecil  $2a+b=8$  dan menjadi persamaan baru yaitu  $b=8-2a$ . Habis itu kita misalkan  $a=0, a=1, a=2, a=3, a=4$  didapat  $b=8, b=6, b=4, b=2, b=0$ . Jadi nanti ketemu banyak kemungkinan yang terjadi itu sebanyak 5 kali.”

Hasil dari wawancara di atas siswa dapat menjelaskan kembali apa yang diketahui dan paham terhadap permasalahan soal serta dapat menemukan berbagai cara menjawab persoalan yang diminta pada soal. Subjek MRA pada indikator *fluency* mampu menjelaskan secara lancar, dan benar sesuai apa yang dikerjakan pada lembar jawab. Pada indikator *flexibility*, subjek MRA menyebutkan jawabannya secara lancar dan benar serta menyebutkan permasalahannya. Indikator *elaboration*, subjek MRA mampu menyampaikan jawabannya secara baik dan menyimpulkan secara benar. Indikator *originality*, subjek MRA mampu menjelaskan secara runtut dan benar jawaban yang berbeda dari sebelumnya serta menyimpulkan dengan baik. Dari hasil tes dan wawancara di atas memperlihatkan subjek tersebut telah mampu memenuhi semua indikator kemampuan berpikir kreatif.

**Kemampuan berpikir kreatif siswa dengan gaya belajar auditori**



Gambar 3. Hasil tes subjek VAY

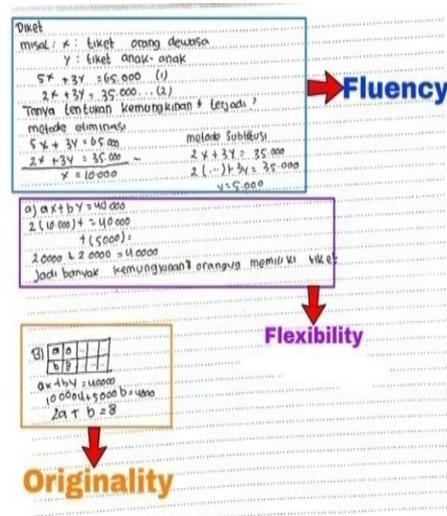
Subjek di atas mampu menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan berbagai cara dan termasuk dalam tipe belajar auditori. Terlihat pada kotak berwarna biru subjek dapat memenuhi indikator *fluency*, karena menuliskan apa saja yang diketahui dan ditanyakan sesuai permasalahan yang ada serta penyelesaian soal tersebut menggunakan metode eliminasi sehingga didapat hasil  $x$  sebesar 10.000 dan metode substitusi didapat hasil  $y = 5.000$ . Pada kotak berwarna ungu siswa telah mampu memenuhi indikator *flexibility* dan *elaboration* karena, soal point a menemukan 2 cara lain dengan memasukkan angka yang akan menghasilkan harga 40.000. Cara pertama terlihat pada gambar 2, subjek memasukkan permisalan  $a = 2$  dan  $b = 4$  ke dalam bentuk rumus SPLD yaitu  $ax + by = 40.000$ . Maka ketika nilai  $x$  sebesar 10.000 dan nilai  $y$  sebesar 5.000 dimasukkan ke dalam rumus tersebut, diperoleh hasil yang sesuai. Cara kedua sama halnya pada cara pertama, hanya saja terdapat perbedaan pada permisalan  $a = 7$  dan  $b = 1$  dan subjek telah menyelesaikan secara runtun dengan langkah penyelesaian. Selain itu pada kota berwarna orange siswa telah mencapai indikator *originality*, karena menemukan cara unik berdasarkan pemikirannya sendiri menggunakan cara tabel dimasukkan dalam rumus  $ax + by = 40.000$  maka  $a(10.000) + b(5.000) = 40.000$ , diperoleh persamaan  $2a + b = 8$  maka  $b = 8 - 2a$ . Terlihat pada gambar tersebut misal  $a = 0$  maka  $b = 8$  didapat dari memasukkan permisalan tersebut ke dalam persamaan baru untuk mendapat kemungkinan-

kemungkinan yang terjadi banyak orang dewasa dan anak-anak. Subjek tersebut melanjutkan sampai permisalan  $a=4$  agar hasil  $b$  tidak menghasilkan angka negatif yaitu  $b=0$ . Untuk memperkuat hasil data yang diperoleh dilakukan wawancara ke siswa.

P : “Ada berapa cara kamu menyelesaikan permasalahan tersebut? Jelaskan!”

VAY : “Pertama saya cari dulu yang diketahui langsung ketemu persamaan 1 dan persamaan 2 habis itu cari apa saja yang ditanyakan. Sudah ketemu persamaan 1 dan 2 akan dicari  $x$  nya dulu menggunakan metode eliminasi. Lanjut nilai  $x$  nanti dimasukkan ke dalam persamaan 2 menggunakan metode substitusi. Kemudian saya cari yang bisa memungkinkan kemungkinan berapa banyak orang dewasa dan anak yang menghasilkan 40rb jika dijumlahkan keduanya. Nah saya gunakan dengan permisalan berapa pun kalau dijumlahkan  $x$  dan  $y$  bisa menghasilkan harga 40rb kak. Di situ saya ambil permisalan  $a=2$   $b=4$  dan  $a=7$   $b=1$ , keduanya itu masing-masing kalau  $a$  dikalikan ke  $x$  ditambah dengan  $b$  dikali  $y$  akan menghasilkan 40rb. Selanjutnya menggunakan strategi logika kak. Di situ sudah ada harga tiket yang harus dibayar pak Edy digabungkan sama dasar SPLDV  $ax + by = 40.000$ ,  $40.000$  Nah nanti  $x$  dan  $y$  sudah ditemukan nilainya yaitu  $10.000a + 5.000b = 40.000$ . Persamaan itu diperkecil  $2a + b = 8$  dan menjadi persamaan baru yaitu  $b = 8 - 2a$ . Habis itu kita buat kolom permisalan  $a$  sama  $b$  misalkan  $a=0, a=1, a=2, a=3, a=4$  didapat  $b=8, b=6, b=4, b=2, b=0$ . Jadi nanti ketemu banyak kemungkinan yang terjadi itu sebanyak 5 kali.”

Hasil dari wawancara di atas subjek tersebut dapat menjelaskan kembali apa yang diketahui dan paham terhadap permasalahan soal serta dapat menemukan berbagai cara menjawab persoalan yang diminta pada soal. Subjek VAY pada indikator *fluency* mampu menyampaikan jawabannya secara baik dan benar sesuai. Pada indikator *flexibility*, subjek VAY menyebutkan jawabannya secara lancar dan benar serta menyebutkan permisalannya. Indikator *elaboration*, subjek VAY mampu menyampaikan jawabannya secara baik dan menyimpulkan secara benar. Indikator *originality*, subjek VAY mampu menjelaskan secara runtut dan benar jawaban yang berbeda dari sebelumnya dengan menggunakan logikanya serta menyimpulkan dengan baik. Dari hasil tes dan wawancara di atas memperlihatkan subjek tersebut telah mampu memenuhi semua indikator kemampuan berpikir kreatif.



Gambar 4. Hasil tes Subjek DES

Subjek di atas mampu menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan berbagai cara dan termasuk dalam tipe belajar auditori. Terlihat pada kotak berwarna biru siswa telah memenuhi indikator *fluency*, sebab subjek dapat menulis apa saja yang diketahui dan ditanyakan sesuai permasalahan yang ada dan penyelesaian soal tersebut menggunakan metode eliminasi sehingga didapat hasil  $x$  sebesar 10.000 dan metode substitusi didapat hasil  $y = 5.000$ . Pada kotak berwarna ungu siswa mampu mencapai indikator *flexibility*, karena dalam menjawab soal point a hanya menemukan 1 cara lain dengan memasukkan angka yang akan menghasilkan harga 40.000, dengan memasukkan permisalan  $a=2$  dan  $b=4$  ke dalam bentuk rumus SPLD yaitu  $ax + by = 40.000$ . Maka ketika nilai  $x$  sebesar 10.000 dan nilai  $y$  sebesar 5.000 dimasukkan ke dalam rumus tersebut akan memperoleh hasil yang sesuai, akan tetapi pada kolom tersebut hanya menggunakan 1 cara saja tidak mengikuti perintah disoal dan cara penyelesaian langsung jawaban perhitungan. Selain itu pada kotak *orange* siswa tidak memenuhi indikator *originality* karena tidak mampu menyelesaikan secara detail masih terdapat kolom yang kosong. Untuk memperkuat hasil data yang diperoleh dilakukan wawancara ke siswa.

P : “Ada berapa cara kamu menyelesaikan permasalahan tersebut? Jelaskan!”

DES : “Banyak cara kak. Pertama saya cari persamaan 1 dan persamaan 2. Sudah ketemu persamaan 1 dan 2 akan dicari  $x$  nya dulu menggunakan metode eliminasi. Lanjut nilai  $x$  nanti dimasukkan ke dalam persamaan 1 menggunakan metode substitusi. Cara kedua saya cari yang bisa memungkinkan kemungkinan berapa banyak orang dewasa dan anak yang menghasilkan 40rb jika dijumlahkan keduanya. Nah saya gunakan dengan permisalan berapa pun kalau dijumlahkan  $x$  dan  $y$  bisa menghasilkan harga 40rb kak. Di situ saya ambil permisalan  $a=2$   $b=4$  dikalikan ke  $x$  ditambah dengan  $b$  dikali  $y$  akan menghasilkan 40rb. saya hanya menemukan itu saja kak.”

Hasil dari wawancara di atas siswa dapat menjelaskan kembali apa yang diketahui dan paham terhadap permasalahan soal serta dapat menemukan berbagai cara menjawab persoalan yang diminta pada soal. Subjek DES pada indikator *fluency* mampu menjelaskan kembali mulai dari yang diketahui sampai menggunakan metode eliminasi dan substitusi. Pada indikator *flexibility*, subjek DES menyebutkan jawabannya secara lancar dan benar serta menyebutkan permisalannya. Indikator *elaboration*, subjek DES tidak mampu menyampaikan jawabannya dan tidak dapat menyimpulkan secara benar. Indikator *originality*, subjek DES tidak mampu menjelaskan jawabannya secara runtut dan mengalami kesulitan karena terpaku pada tabel yang dibuatnya. Dari hasil tes dan wawancara di atas memperlihatkan subjek tersebut hanya mampu memenuhi 2 indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu *fluency* dan *flexibility*.

### **Kemampuan berpikir kreatif siswa dengan gaya belajar kinestetik**

Subjek mampu menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan berbagai cara dan termasuk dalam tipe belajar kinestetik. Kotak berwarna biru menandakan siswa mampu memenuhi indikator *fluency*, sebab subjek dapat menulis apa saja yang diketahui dan ditanyakan sesuai permasalahan yang ada dan penyelesaian soal tersebut menggunakan metode eliminasi sehingga mendapat hasil  $x$  sebesar 10.000 dan metode substitusi didapat hasil  $y = 5.000$ . Pada kotak ungu siswa mampu memenuhi 2 indikator sekaligus yaitu *elaboration*, dan *flexibility*, karena soal point a subjek dapat menemukan 2 cara lain dengan memasukkan angka yang akan menghasilkan harga 40.000.

Cara pertama terlihat pada gambar 2, subjek memasukkan permisalan  $a=2$  dan  $b=4$  ke dalam bentuk rumus SPLD yaitu  $ax + by = 40.000$ . Maka ketika nilai  $x$  sebesar 10.000 dan nilai  $y$  sebesar 5.000 dimasukkan ke dalam rumus tersebut, diperoleh hasil yang sesuai. Cara kedua sama halnya pada cara pertama, hanya saja terdapat perbedaan pada permisalan  $a=7$  dan  $b=1$  dan penyelesaian tersebut dikerjakan secara runtut. Selain itu kolom berwarna orange siswa mampu mencapai indikator *originality*, karena subjek menemukan cara unik berdasarkan pemikirannya sendiri menggunakan permisalan dalam tabel dengan rumus  $ax + by = 40.000$  maka  $a(10.000)+b(5.000) = 40.000$ , diperoleh persamaan  $2a+b = 8$  maka  $b = 8-2a$ . Terlihat pada gambar tersebut misal  $a=0$  maka  $b=8$  didapat dari memasukkan permisalan tersebut ke dalam persamaan baru untuk mendapat kemungkinan-kemungkinan yang terjadi banyak orang dewasa dan anak-anak. Subjek tersebut melanjutkan sampai permisalan  $a=4$  agar hasil  $b$  tidak menghasilkan angka negatif yaitu  $b=0$ . Untuk memperkuat hasil data yang diperoleh dilakukan wawancara ke siswa.

The image shows a student's handwritten work on solving a system of linear equations in two variables (SPLDV). The work is divided into three main sections:

- Method 1: Elimination (Metode Eliminasi)**: Shows the equations  $5x + 3y = 65.000$  (1) and  $2x + 3y = 35.000$  (2). The student subtracts equation (2) from equation (1) to get  $3x = 30.000$ , leading to  $x = 10.000$ .
- Method 2: Substitution (Metode Substitusi)**: Substitutes  $x = 10.000$  into equation (1) to get  $5(10.000) + 3y = 65.000$ , which simplifies to  $3y = 15.000$ , leading to  $y = 5.000$ .
- Method 3: Table-based approach (highlighted in orange)**: Starts with the general equation  $ax + by = 40.000$ . The student uses the values  $x = 10.000$  and  $y = 5.000$  to derive a new equation  $2a + b = 8$ . A table is constructed with columns for  $a$  (0, 1, 2, 3, 4) and rows for  $b$  (8, 6, 4, 2, 0). The student concludes that this method allows for finding many possible combinations of  $a$  and  $b$ .

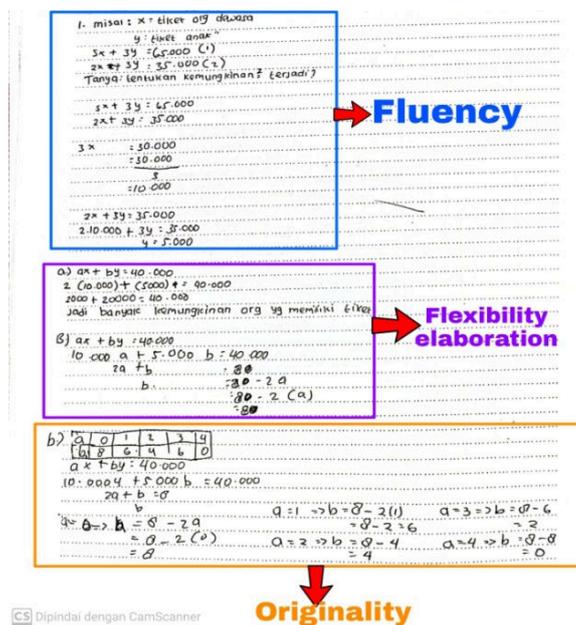
Red arrows point from the labels **Originality**, **Fluency**, and **Flexibility elaboration** to the corresponding parts of the student's work.

Gambar 5. Hasil tes subjek JL

P : “Ada berapa cara kamu menyelesaikan permasalahan tersebut? Jelaskan!”

JL : “Ada 3 cara kak. Yang pertama saya misalkan  $x$  sebagai banyak orang dewasa dan  $y$  sebagai banyaknya anak-anak lalu mencari persamaan 1 dan persamaan 2 habis itu cari apa saja yang ditanyakan. Sudah ketemu persamaan 1 dan 2 akan dicari  $x$  nya dulu menggunakan metode eliminasi. Lanjut nilai  $x$  nanti dimasukkan ke dalam persamaan 2 menggunakan metode substitusi. Selanjutnya saya cari yang bisa memungkinkan kemungkinan berapa banyak orang dewasa dan anak yang menghasilkan 40rb jika dijumlahkan keduanya. Nah saya gunakan dengan permisalan berapa pun kalau dijumlahkan  $x$  dan  $y$  bisa menghasilkan harga 40rb kak. Di situ saya ambil permisalan  $a=2$   $b=4$  dan  $a=3$   $b=2$ , keduanya itu masing-masing kalau  $a$  dikalikan ke  $x$  ditambah dengan  $b$  dikali  $y$  akan menghasilkan 40rb. Yang terakhir menggunakan permisalan tabel kak. Di situ sudah ada harga tiket yang harus dibayar pak Edy digabungkan sama dasar SPLDV  $ax + by = 40.000$ , Nah nanti  $x$  dan  $y$  sudah ditemukan nilainya yaitu  $10.000a + 5.000b = 40.000$ . Persamaan itu diperkecil  $2a + b = 8$  dan menjadi persamaan baru yaitu  $b = 8 - 2a$ . Habis itu kita buat kolom permisalan  $a$  sama  $b$  misalkan  $a=0, a=1, a=2, a=3, a=4$  didapat  $b=8, b=6, b=4, b=2, b=0$ . Jadi nanti ketemu banyak kemungkinan yang terjadi itu sebanyak 5 kali.”

Hasil dari wawancara di atas siswa mampu menjelaskan kembali apa yang diketahui dan paham terhadap permasalahan soal serta menyebutkan 3 cara untuk menjawab persoalan yang diminta pada soal. Subjek JL pada indikator *fluency* mampu menyampaikan jawabannya secara baik dan benar sesuai serta menyebutkan apa yang dikerjakan terlebih dahulu. Pada indikator *flexibility*, subjek JL menyebutkan jawabannya secara lancar dan benar serta menyebutkan permissalannya. Indikator *elaboration*, subjek JL mampu menyampaikan jawabannya secara baik dan menyimpulkan secara benar. Indikator *originality*, subjek JL mampu menjelaskan secara runtut dan benar jawaban yang berbeda dari sebelumnya serta menyimpulkan dengan baik. Dari hasil tes dan wawancara di atas memperlihatkan subjek tersebut telah mampu memenuhi semua indikator kemampuan berpikir kreatif.



Gambar 6. Hasil tes subjek OIJ

Subjek di atas mampu menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan berbagai cara. Dilihat dari kotak berwarna biru siswa mampu memenuhi indikator *fluency*, sebab subjek dapat menulis apa saja yang diketahui dan ditanyakan sesuai permasalahan yang ada dan penyelesaian soal tersebut menggunakan metode eliminasi sehingga didapat hasil  $x$  sebesar 10.000 dan metode substitusi didapat hasil  $y = 5.000$ . Sedangkan pada kotak berwarna ungu siswa mampu memenuhi indikator *elaboration*, dan *flexibility*, karena subjek menjawab soal point a menemukan 2 cara lain dengan memasukkan angka yang akan menghasilkan harga 40.000. Cara pertama terlihat pada gambar 2, subjek memasukkan permissalan  $a=2$  dan  $b=4$  ke dalam bentuk rumus SPLD yaitu  $ax + by = 40.000$ . Maka ketika nilai  $x$  sebesar 10.000 dan nilai  $y$  sebesar 5.000 dimasukkan ke dalam rumus tersebut, diperoleh hasil yang sesuai. Cara kedua sama halnya pada cara pertama, hanya saja terdapat perbedaan pada permissalan  $a=7$  dan  $b=1$  dan diselesaikan secara runtun dan jelas. Selain itu pada kotak berwarna orange siswa mampu mencapai indikator *originality*, karena menemukan cara unik berdasarkan pemikirannya sendiri menggunakan cara tabel dimasukkan dalam rumus  $ax + by = 40.000$  maka  $a(10.000) + b(5.000) = 40.000$ , diperoleh persamaan  $2a + b = 8$  maka  $b = 8 - 2a$ . Terlihat pada gambar tersebut misal  $a=0$  maka  $b=8$  didapat dari memasukkan permissalan tersebut ke dalam

persamaan baru untuk mendapat kemungkinan-kemungkinan yang terjadi banyak orang dewasa dan anak-anak. Subjek tersebut melanjutkan sampai permisalan  $a=4$  agar hasil  $b$  tidak menghasilkan angka negatif yaitu  $b=0$ . Untuk memperkuat hasil data yang diperoleh dilakukan wawancara ke siswa.

P : “Ada berapa cara kamu menyelesaikan permasalahan tersebut? Jelaskan!”

OIJ : “Banyak cara kak. Pertama saya cari dulu yang diketahui langsung ketemu persamaan 1 dan persamaan 2 habis itu cari apa saja yang ditanyakan. Sudah ketemu persamaan 1 dan 2 akan dicari  $x$  nya dulu menggunakan metode eliminasi. Lanjut nilai  $x$  nanti dimasukkan ke dalam persamaan 2 menggunakan metode substitusi. Selanjutnya saya cari yang bisa memungkinkan kemungkinan berapa banyak orang dewasa dan anak yang menghasilkan 40rb jika dijumlahkan keduanya. Nah saya gunakan dengan permisalan berapa pun kalau dijumlahkan  $x$  dan  $y$  bisa menghasilkan harga 40rb kak. Di situ saya ambil permisalan  $a=2$   $b=4$ ,  $a$  dikalikan ke  $x$  ditambah dengan  $b$  dikali  $y$  akan menghasilkan 40rb. Terakhir saya menggunakan strategi logika kak. Di situ sudah ada harga tiket yang harus dibayar pak Edy digabungkan sama dasar SPLDV  $ax + by = 40.000$ ,  $40.000$  Nah nanti  $x$  dan  $y$  sudah ditemukan nilainya yaitu  $10.000a + 5.000b = 40.000$ . Persamaan itu diperkecil  $2a + b = 8$  dan menjadi persamaan baru yaitu  $b = 8 - 2a$ . Habis itu kita buat kolom permisalan  $a$  sama  $b$  misalkan  $a=0, a=1, a=2, a=3, a=4$  didapat  $b=8, b=6, b=4, b=2, b=0$ . Jadi nanti ketemu banyak kemungkinan yang terjadi itu sebanyak 5 kali.”

Hasil dari wawancara di atas siswa dapat menemukan berbagai cara menjawab persoalan yang diminta. Subjek OIJ pada indikator *fluency* mampu menjelaskan kembali penyelesaiannya dengan menggunakan substitusi dan eliminasi. Pada indikator *flexibility*, subjek OIJ menyebutkan jawabannya secara singkat, lancar dan benar. Indikator *elaboration*, subjek OIJ mampu menyebutkan kembali jawabannya secara singkat dan menyimpulkan secara benar. indikator *originality*, subjek OIJ mampu menjelaskan secara singkat dan padat jawaban yang berbeda dari sebelumnya. Dari hasil tes dan wawancara di atas memperlihatkan subjek tersebut telah mampu memenuhi semua indikator kemampuan berpikir kreatif.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil data tes dan wawancara di atas, memperoleh kemampuan berpikir kreatif berbeda jika ditinjau dari gaya belajar siswa. Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau gaya belajar visual dengan subjek pertama yaitu ARF mampu memunculkan cara berpikir siswa secara lancar sehingga subjek tersebut memenuhi indikator *fluency*. Subjek tersebut dapat menemukan cara yang berbeda secara luwes, lancar dan baik sehingga memenuhi indikator *flexibility*. Subjek ARF mampu berpikir secara merinci dikarenakan dapat menarik kesimpulan yang telah ia kerjakan, sehingga memenuhi indikator *elaboration*. Dalam menyelesaikan masalah, subjek ARF mengerjakan secara runtut dan tidak terlihat kesusahan dalam proses pengerjaannya, sehingga subjek tersebut memenuhi indikator *originality*. Subjek ARF mampu menjelaskan secara singkat dan padat jawaban yang berbeda dari sebelumnya. Sama halnya pada subjek MRA, mampu memenuhi indikator *fluency* mampu menjelaskan secara lancar, dan benar sesuai apa yang dikerjakan pada lembar jawab. Pada indikator *flexibility*, subjek MRA menyebutkan jawabannya secara lancar dan benar serta menyebutkan permisalannya. Indikator *elaboration*, subjek MRA mampu menyampaikan jawabannya secara baik dan menyimpulkan secara benar. Indikator *originality*, subjek MRA mampu

menjelaskan secara runtut dan benar jawaban yang berbeda dari sebelumnya serta menyimpulkan dengan baik. Dari hasil tes dan wawancara di atas memperlihatkan subjek tersebut telah mampu memenuhi semua indikator kemampuan berpikir kreatif. Hal tersebut sesuai peneliti sebelumnya yang mengungkapkan bawah siswa dengan gaya belajar visual mampu memenuhi semua indikator yaitu *Fluency*, *elaboration*, *flexibility*, dan *originality* (Winiarsih, Hakim, & Sari, 2021).

Hasil kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari gaya belajar auditori menemukan hasil berbeda dari subjek VAY dan subjek DES. Subjek VAY pada indikator *fluency* mampu menyampaikan jawabannya secara baik dan benar sesuai. Pada indikator *flexibility*, subjek VAY menyebutkan jawabannya secara lancar dan benar serta menyebutkan permissalannya. Indikator *elaboration*, subjek VAY mampu menyampaikan jawabannya secara baik dan menyimpulkan secara benar. Indikator *originality*, subjek VAY mampu menjelaskan secara runtut dan benar jawaban yang berbeda dari sebelumnya dengan menggunakan logikanya serta menyimpulkan dengan baik. Dari hasil tes dan wawancara di atas memperlihatkan subjek tersebut telah mampu memenuhi semua indikator kemampuan berpikir kreatif. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, bahwasanya siswa dengan kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari gaya belajar memenuhi indikator *fluency*, *elaboration*, *flexibility*, dan *originality* (Winiarsih et al., 2021). Sedangkan Subjek DES pada indikator *fluency* mampu menjelaskan kembali mulai dari yang diketahui sampai menggunakan metode eliminasi dan substitusi. Pada indikator *flexibility*, subjek DES menyebutkan jawabannya secara lancar dan benar serta menyebutkan permissalannya. Sehingga memperlihatkan subjek tersebut hanya mampu memenuhi 2 indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu *fluency* dan *flexibility*. Hal ini berbeda dari peneliti sebelumnya siswa *auditory* hanya mampu memenuhi 3 indikator yaitu *fluency*, *elaboration*, dan *flexibility* (Wijayanto, Purwosetyono, & Prasetyowati, 2021).

Kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari gaya belajar kinestetik menemukan hasil yang sama antara subjek JL dan OIJ. Kedua subjek tersebut mampu menyampaikan jawabannya secara baik dan benar sesuai serta menyebutkan apa yang dikerjakan terlebih dahulu, sehingga memenuhi indikator *fluency*. Pada indikator *flexibility*, subjek tersebut menyebutkan jawabannya secara lancar dan benar serta menyebutkan permissalannya. Indikator *elaboration*, subjek itu mampu menyampaikan jawabannya secara baik dan menyimpulkan secara benar. Indikator *originality*, subjek JL dan OIJ mampu menjelaskan secara runtut dan benar jawaban yang berbeda dari sebelumnya serta menyimpulkan dengan baik. Penemuan tersebut telah ditemukan oleh peneliti sebelumnya yang menyatakan kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari gaya belajar kinestetik memenuhi keempat indikator yaitu *fluency*, *elaboration*, *flexibility*, dan *originality* (Purwanti, Fakhri, & Negara, 2019).

Hasil dari wawancara bisa didapatkan kesimpulan yaitu, beberapa siswa terlihat kesusahan dalam memecahkan soal MST, siswa terpaku pada satu penyelesaian matematika, dan terpengaruh dengan jawaban teman. Siswa terlihat bingung menjawab pertanyaan yang peneliti ajukan serta tidak terlihat siswa menguasai materi SPLDV, sehingga hasil yang didapat kurang memuaskan. Rata-rata jawaban siswa hampir sama, hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa terpengaruh jawaban dari temannya sendiri.

## Simpulan dan Saran

### Simpulan

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa subjek tipe belajar visual dengan mengambil 2 sampel siswa yang berbeda hasil jawabannya didapat kedua siswa tersebut telah memenuhi 4 indikator MST yaitu *fluency*, *elaboration*, *flexibility*, dan *collaboration*. Dengan keempat indikator tersebut subjek tipe belajar visual dapat menyelesaikan persoalan dengan berbagai metode secara matang dan tergolong kemampuan berpikir kreatif sudah pada level cukup tinggi. Hal ini setara dengan tipe belajar kinestetik dengan diambil sampel 2 siswa dari jawaban berbeda masing-masing siswa penyelesaian cukup sama dan level kemampuan berpikir kreatif cukup tinggi dilihat dari jawaban siswa dan hasil menjawab setiap pertanyaan wawancara cukup percaya diri dan jelas. Sedangkan tipe belajar *auditory* memenuhi rata-rata sebatas memenuhi 2 indikator MST yakni *flexibility* dan *fluency*. Hal ini dilihat dari pengambilan sampel 2 siswa dengan jawaban siswa terdapat siswa mampu mencapai keempat indikator akan tetapi ada jawaban yang hanya melihat dari jawaban teman, penyelesaian tidak secara runtut dan langsung memperoleh jawaban akhir tapi tidak menuliskan cara penyelesaiannya. Hal ini berarti subjek tipe belajar *auditory* rata-rata tergolong dalam kategori rendah dalam kemampuan berpikir kreatif matematika.

### Saran

Mengacu pemaparan sebelumnya, maka peneliti menyimpulkan beberapa saran yaitu: sebelum diberikannya soal tes pada siswa, maka lebih dulu untuk mengatur meja dan kursi antar teman diberi jarak khusus agar terhindar dari kecurangan. Soal MST perlu adanya pembiasaan menyelesaikan soal MST atau soal *HOTS* ketika pembelajaran berlangsung. Peneliti yang tertarik melanjutkan topik ini, dapat meneliti terkait kemampuan berpikir kreatif dengan indikator yang berbeda.

## Daftar Pustaka

- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial. *HISTORIS : Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146–150. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/historis.v5i2.3432>
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry&Research Design Choosing Among Five Approaches*. Los Angeles: SAGE Publications Ltd.
- Dwi, P. H., & Ratu, N. (2018). Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Open – Ended Problem Pada Materi Bangun Datar Segi Empat. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 9–16. <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.220>
- Fadlilah, C., & Siswono, T. Y. E. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Asimilasi (Assimilating) dan Konvergen (Converging) dalam Memecahkan Masalah Numerasi. *MATHEdunesa*, 11(2), 548–561. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v11n2.p548-561>
- Faizah, H., Susiloningsih, W., & Sugandi, E. (2022). Profil Berpikir Kreatif Siswa pada Mata

- Pelajaran Matematika SD Kelas 4. *Inventa: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Vol*, 6(1), 65–69. <https://doi.org/10.36456/inventa.6.1.a4955>
- Faozi, A. K. A., Hobri, Fatekurohman, M., Aini, K., & Yuniar, D. (2020). Student's problem solving abilities in Project Based Learning (PjBL) based on Learning Community (LC). *Journal of Physics: Conference Series*, 1538(1), 1–12. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1538/1/012070>
- Ganiati, M. (2018). Penerapan Pendekatan Realistik Mathematics Education Terhadap Kemampuan Disposisi Matematik Siswa Smk Pada Materi Spldv Tahun Ajaran 2018 / 2019. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(6), 1779–1784. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v2i3.169>
- Ikhsan, M., Munazir, S., & Fitria, L. (2017). Kemampuan Berpikir Kritis Dan Metakognisi Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Melalui Pendekatan Problem Solving. *Aksioma: Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro* |, 6(2), 251–260. [https://doi.org/10.1007/978-94-024-1042-6\\_19](https://doi.org/10.1007/978-94-024-1042-6_19)
- Kamalia, N. A., & Ruli, R. M. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smp Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif (JPMI)*, 8(2), 117–132. <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v8i2.5609>
- Ladayatmoko, B., Muhtarom, & Indianti, I. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Pengajuan dan Pemecahan Masalah Matematika Berbasis Multiple Solution Task (MST) Siswa Kelas X SMA. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(3), 236–240. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/imajiner.v4i3.9625>
- Lasaiba, M. A., Lasaiba, D., Arfa, A. M., & Lasaiba, I. (2023). Structural Equation Modeling Partial Least Square for Modeling the Relationship of Readiness, Creativity and Motivation to Students' Problem-Solving Ability. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 67–79. <https://doi.org/10.51276/edu.v4i1.317>
- Lisliana, Hartoyo, A., & Bistari. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah pada Materi Segitiga di SMP. *Pendidikan Matematika*, 5(11), 1–11.
- Magdalena, I., Fatmawati, & Luthfiah, J. (2020). Strategi Guru Dalam Menghadapi Gaya Belajar Siswa Kelas 3 di SD Negeri Tangerang 5. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 151–168.
- Mubarok, M. A., & Kurniasari, I. (2019). Berpikir Kreatif Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau dari Gaya Kognitif Field Independent dan Jenis Kelamin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 142–147.
- Purwanti, D., Fakhri, J., & Negara, H. S. (2019). Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik Ditinjau Dari Gaya Belajar Kelas Vii Smp. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 91–102. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1733>
- Puspitorini, A., Indraswari, N. F., & Aini, K. (2023). Pemahaman Matematis Mahasiswa Melalui Pendekatan Blended Learning. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.33654/math.v9i1.1920>
- Sari, I. M., Sumiati, E., & Siahaan, P. (2013). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP dalam Pembelajaran Pendidikan Teknologi Dasar (PTD). *Jurnal Pengajaran MIPA*, 18(1), 60–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.18269/jpmipa.v18i1.36119>
- Siswono, T. Y. E. (2008). Proses Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 60–68.

- Sugiyarti, L., Arif, A., & Mursalin. (2018). *Pembelajaran abad 21 di sd.* 439–444.
- Suripah, S., & Sthephani, A. (2017). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa dalam Menyelesaikan Akar Pangkat Persamaan Kompleks Berdasarkan Tingkat Kemampuan Akademik. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 149–160.
- Tanjung, H. S. (2018). Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dalam Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 110–121.
- Wanelly, W., & Fauzan, A. (2020). Pengaruh Pendekatan Open Ended dan Gaya Belajar Siswa terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 523–533. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.388>
- Wijayanto, M. T., Purwosetiyono, F. D., & Prasetyowati, D. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Word Problem Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Silogisme*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v3i1.7026>
- Winiarsih, I., Hakim, A. R., & Sari, N. I. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dalam Menyelesaikan Soal Matriks Ditinjau dari Gaya Belajar. *JPT - Jurnal Pendidikan Tematik*, 2(1), 139–146.