

# PROFIL BERPIKIR KREATIF SISWA SMP KELAS VIII DALAM MENYELESAIKAN MASALAH SEGIEMPAT DITINJAU DARI GAYA BELAJAR

Egha Fitriyah Ningsih<sup>1</sup>, Sunardi<sup>2</sup>, Reza Ambarwati<sup>2</sup>, Susanto<sup>2</sup>, Dian Kurniati<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Jember

Jalan Kalimantan 37 Kampus Tegalboto, Jember 68121

E-mail: eghafitriyah@gmail.com

## ABSTRACT

*The purpose of this study was to describe the creative thinking profile of grade VIII junior high school students in terms of learning styles in solving quadrilateral problems. This research is a descriptive study using a qualitative approach. The subjects of this research were students VIII A at SMPN 1 Genteng, namely two students from each different type of learning style. Collecting data using questionnaires, test methods, and interview methods. Students' creative thinking is categorized into four indicators, namely fluency, flexibility, originality, and elaboration. The results showed that students in visual learning styles could fulfill all indicators of creative thinking, namely fluency, flexibility, originality, and elaboration. Auditory learning style students can fulfill three indicators of creative thinking, namely fluency, originality, and elaboration.*

**Keyword:** *Creative Thinking, Quadrilateral Problem, Learning Style*

## PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai hal dasar bagi manusia untuk memulai kehidupan yang berawal dari dilahirkannya ke dunia. Salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan aktivitas kehidupan adalah matematika. Matematika dapat membuat siswa terlatih dalam mengembangkan cara berpikir logis, kritis, serta kreatif [1]. Perlunya sumber daya dengan melibatkan kemampuan berpikir kreatif siswa guna menyelesaikan permasalahan matematika yang terjadi dalam aktivitas kehidupan. Kreativitas merupakan salah satu hasil dari proses berpikir. Kreativitas adalah hasil hubungan seseorang dengan lingkungan keluarga, sekolah, bahkan lingkungan masyarakat berupa kemampuan menciptakan kombinasi baru dari informasi, data, atau pengetahuan yang telah dikenal sebelumnya yang diperoleh dari pengalaman selama hidupnya [2]. Berpikir kreatif adalah kemampuan atau keahlian individu ketika menyelesaikan suatu masalah secara kreatif dengan metode dan strategi (divergen) yang bervariasi. Kemampuan berpikir kreatif diukur dengan mengaplikasikan tes yang terdiri dari empat indikator berpikir kreatif yaitu *fluency* (berpikir lancar), *flexibility* (berpikir luwes), *originality* (orisinalitas berpikir) dan *elaborasi* (penguraian) [3]. Kemampuan berpikir kreatif diuraikan berdasarkan indikator dan aspek pada Tabel 1.

---

<sup>1</sup> Mahasiswa S1 Prodi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jember

<sup>2</sup> Dosen Prodi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jember

**Tabel 1. Indikator dan Aspek Berpikir Kreatif**

Indikator Berpikir Kreatif	Aspek Berpikir Kreatif
<i>Fluency</i>	Siswa dapat mengemukakan banyak jawaban, ide, penyelesaian masalah dan merencanakan jawaban lebih dari satu.
<i>Flexibility</i>	Siswa dapat memberikan beragam cara penyelesaian dalam menyelesaikan permasalahan dengan sudut pandang yang berbeda-beda.
<i>Originality</i>	Siswa dapat memberikan cara penyelesaian masalah yang unik, baru, dan yang tidak lazim.
<i>Elaborasi</i>	Siswa dapat melakukan langkah-langkah dengan detail dan sistematis dalam menyelesaikan permasalahan.

Salah satu materi geometri yang dapat melihat kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dengan memberikan permasalahan tentang bangun datar segiempat. Beberapa pakar pendidikan matematika mengartikan masalah ialah pertanyaan yang perlu adanya jawaban dan tanggapan, namun tidak seluruh pertanyaan dapat digolongkan menjadi masalah. Sesuatu hal diartikan sebagai masalah apabila terdapat tantangan di dalamnya dan proses penyelesaian membutuhkan pemikiran yang kuat. Pertanyaan dikatakan masalah yaitu adanya tantangan pada pertanyaan dan tidak mudah diselesaikan menggunakan langkah-langkah rutin, sehingga hal tersebut menentukan pertanyaan biasa atau masalah [4]. Masalah segiempat merupakan pertanyaan atau soal berupa materi bangun datar segiempat yang menantang yang tidak dapat dengan mudah diselesaikan dan pertanyaan dikaitkan dengan beberapa hal dalam aktivitas kehidupan.

Kesuksesan hidup seseorang sangat bergantung pada kemampuannya dalam menyelesaikan masalah secara kreatif [5]. Seseorang yang kreatif memiliki persepektif yang berbeda dalam memandang masalah yang dihadapinya. Kemampuan berpikir kreatif dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya gaya belajar dan cara berpikir kreatif yang berbeda-beda [6]. Gaya belajar merupakan faktor internal perlu perhatian lebih untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis. Kreativitas adalah titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, yakni intelegensia, gaya belajar serta kepribadian/motivasi [7].

Gaya belajar ialah suatu perpaduan cara siswa untuk mengatur, mengolah, dan menyerap informasi pada saat belajar baik gaya belajar visual, gaya belajar auditorial, serta gaya belajar kinestetik yang berpengaruh pada keberhasilan dalam belajar [8]. Masing-masing individu bertipe gaya belajar yang berlainan ketika menggali suatu pengetahuan yang sedang dipelajari. Setiap individu mempunyai ketiga gaya belajar tersebut, tetapi umumnya individu memiliki satu gaya belajar yang lebih dikuasai, dan sebagian besar terdapat individu yang mempunyai gaya belajar dengan gabungan dari ketiga tipe gaya belajar [9]. Hal tersebut memperlihatkan bahwa setiap individu memiliki tipe gaya belajar yang berbeda-beda, yakni ada siswa hanya dominan terhadap satu tipe gaya belajar, juga terdapat siswa dominan terhadap dua tipe gaya belajar, serta terdapat siswa dominan terhadap ketiga tipe gaya belajar. Berikut adalah pengelompokan gaya belajar berdasarkan panca indra:

1) Gaya Belajar Visual

Gaya belajar visual ialah gaya belajar individu dalam memahami pengetahuan dengan cara memandang, mengamati, melihat, menonton, dan menyaksikan. Indra penglihatan menjadi kekuatan utama dalam gaya belajar visual. Mata merupakan alat paling responsif dalam menangkap setiap tanda-tanda kejadian ketika belajar.

2) Gaya Belajar Auditorial

Gaya belajar auditorial ialah gaya belajar individu dalam memahami pengetahuan dengan cara mendengarkan. Indra pendengaran menjadi kekuatan utama dalam gaya belajar visual. Telinga merupakan alat paling responsif dalam menangkap setiap tanda-tanda kejadian ketika belajar.

### 3) Gaya Belajar Kinestetik

Gaya belajar kinestetik ialah gaya belajar individu dalam memahami pengetahuan dengan cara menyentuh, bergerak, meraba, dan bekerja. Indra perasa dan gerakan tubuh atau badan menjadi kekuatan utama dalam gaya belajar kinestetik. Gerakan tubuh seperti meraba, bergerak, menggesek-gesek kepala memudahkan individu menangkap setiap tanda-tanda kejadian ketika belajar.

Pada penelitian ini, mendeskripsikan cara penyelesaian siswa ditinjau dari gaya belajar yang dimilikinya dengan melihat posisi berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah segiempat menggunakan ide baru, berbeda, serta unik untuk mendapatkan penyelesaian yang tepat. Penelitian ini juga memberikan pengetahuan baru dengan melihat kreatifitas siswa dari gaya belajar yang dimilikinya, sehingga kreatifitas siswa dapat dimunculkan dalam diri siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini ialah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil analisis validasi data instrumen penelitian angket gaya belajar, tes berpikir kreatif, dan pedoman wawancara diperoleh berturut-turut 8,85, 8,54, dan 8,06 sehingga instrumen penelitian valid yang digunakan dalam penelitian ini. Analisis data pada siswa sebanyak 35 siswa menunjukkan bahwa setiap tipe gaya belajar dapat ditemukan pada kelas VIII A. Subjek penelitian yang dipilih yaitu dua siswa dari setiap tipe gaya belajar. Dua siswa yang dipilih berdasarkan hasil belajar matematika selama di kelas dengan memilih siswa yang unggul dalam mata pelajaran matematika yang mewakili setiap tipe gaya belajar. Enam subjek diberikan tes berpikir kreatif berupa soal uraian materi segiempat dengan waktu pengerjaan 30 menit dan diwawancara yang mewakili setiap tipe gaya belajar.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode angket, tes, dan wawancara. Pelaksanaan penelitian dengan membagikan angket gaya belajar melalui *google form* dan mengunjungi subjek penelitian dirumahnya untuk diberikan soal tes berpikir kreatif serta sesi wawancara. Pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yang telah di validasi oleh validator yaitu dua dosen Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Analisis data kevalidan instrumen berdasarkan tingkat kevalidan instrumen dengan nilai  $6,4 \leq V_a < 8,2$  yang sudah dinyatakan valid.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, profil berpikir kreatif siswa gaya belajar visual, auditorial, serta kinestetik disajikan pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Profil Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar VAK**

Indikator Berpikir Kreatif	Gaya Belajar Visual	Gaya Belajar Auditorial	Gaya Belajar Kinestetik
<i>Fluency</i>	Mengerjakan permasalahan dengan menggambarkan bentuk bangun datar persegi	Mengerjakan permasalahan dengan cara menentukan bangun datar yang dicari dan	Mengerjakan permasalahan dengan cara membayangkan bentuk bangun datar

Indikator Berpikir Kreatif	Gaya Belajar Visual	Gaya Belajar Auditorial	Gaya Belajar Kinestetik
	terlebih dahulu kemudian membayangkan ukuran dan bentuk bangun datar lainnya.	menentukan rumus yang digunakan, kemudian mencoba-coba perkalian untuk menemukan ukuran-ukurannya.	beserta ukuran sisi-sisinya untuk membentuk luas yang sama dengan persegi.
<i>Flexibility</i>	Memberikan cara penyelesaian yang berbeda dari sebelumnya tetapi kesulitan dalam menyampaikan pendapatnya terhadap suatu masalah.	Memberikan cara penyelesaian yang berbeda dari sebelumnya dan menyampaikan pendapatnya terhadap suatu masalah dengan fasih ketika menjelaskannya.	Memberikan cara penyelesaian yang berbeda dari sebelumnya berdasarkan sudut pandangnya. Menjelaskan pendapatnya dengan suara pelan
<i>Originality</i>	Memberikan cara penyelesaian yang unik dan baru menggunakan kertas origami yang dipotong atau digunting. Memikirkan ide unik lainnya dengan menggunakan kertas.	Memberikan cara penyelesaian yang unik dan baru menggunakan kertas origami yang dipotong.	Memberikan cara penyelesaian yang unik dan baru menggunakan kertas origami yang dipotong.
<i>Elaborasi</i>	Ketika wawancara, siswa singkat dalam menjawab pertanyaan yang diajukan kepadanya.	Ketika wawancara, siswa mampu menyampaikan pendapatnya terhadap suatu masalah dengan fasih ketika menjelaskannya.	Ketika wawancara, siswa membaca permasalahan dan menyampaikan pendapatnya dengan menggunakan jari sebagai petunjuk.

Hasil analisis kemampuan berpikir kreatif siswa dalam setiap gaya belajar dalam penelitian ini dominan siswa mampu memenuhi indikator berpikir kreatif *fluency* dan *originality*, namun tidak semua siswa mampu dalam indikator berpikir kreatif *flexibility* dan *elaborasi*. Hasil data analisis, profil berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah segiempat ditinjau dari gaya belajar dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

**Tabel 3. Profil Berpikir Kreatif pada Subjek Penelitian**

Indikator Berpikir Kreatif	Subjek Wawancara					
	SV1	SV2	SA1	SA2	SK1	SK2
<i>Fluency</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Flexibility</i>	✓	×	×	✓	✓	✓
<i>Originality</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Elaborasi</i>	✓	×	✓	×	×	✓

Keterangan:

✓ : Memenuhi indikator berpikir kreatif

× : Tidak memenuhi indikator berpikir kreatif

Subjek penelitian tipe gaya belajar visual yang mengerjakan soal tes dan wawancara adalah siswa kode SV1 dan SV2. Siswa gaya belajar visual mampu memenuhi semua indikator berpikir kreatif meliputi *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaborasi*. Subjek SV1 dan SV2 secara *fluency* mampu memahami permasalahan dengan baik dan lancar dalam mengerjakannya. Selain itu, subjek SV1 dan SV2 juga mampu mengemukakan banyak jawaban dengan merencanakan jawaban lebih dari satu. Subjek gaya belajar visual dalam mengerjakan permasalahan dengan menggambarkan bentuk bangun datar persegi terlebih dahulu kemudian membayangkan ukuran dan bentuk bangun datar lainnya. Siswa gaya belajar visual membaca permasalahan dalam hati dan mengerjakan

mulutnya atau liris, hal ini sesuai dengan siswa gaya belajar visual membaca soal dalam hati sambil menunjuk setiap kalimat dengan alat tulis dan menggerakkan mulutnya, membuat ilustrasi gambar dengan detail [10]. Subjek SV1 secara *flexibility* mampu memberikan cara penyelesaian yang berbeda dari sebelumnya berdasarkan sudut pandangnya, sedangkan subjek SV2 belum mampu memenuhi indikator tersebut. Subjek SV1 menjawab permasalahan dengan cara membagi persegi panjang menjadi dua bagian dan mampu menyampaikan pendapatnya terhadap suatu masalah ketika di wawancara. Hal ini sesuai dengan siswa gaya belajar visual pada indikator kelenturan sudah mampu memecahkan masalah dalam satu cara maupun dengan cara lain [6]. Subjek SV1 dan SV2 secara *originality* mampu memberikan cara penyelesaian yang unik dan baru. Cara penyelesaian unik gaya belajar visual dengan memikirkan ide menggunakan kertas untuk menemukan bentuk bangun datar segiempat lainnya dimana ukuran kertas di sesuaikan dengan ukuran origami. Hal tersebut merupakan cara penyelesaian yang baru dan unik, sesuai dengan siswa gaya belajar visual indikator keaslian sudah mampu memahami dengan baik apa yang ingin dikerjakan dalam menyelesaikan masalah dengan metode lain [6]. Subjek SV1 secara *elaborasi* mampu mengembang dan menguraikan suatu idenya dengan melakukan langkah-langkah penyelesaian masalah secara detail dan sistematis. Sedangkan subjek SV2 belum mampu memenuhi indikator berpikir kreatif *elaborasi*. Subjek SV1 menuliskan diketahui, ditanya, dan dijawab pada lembar jawaban, serta menuliskan secara lengkap satuan dari luas bangun datar segiempat yang ditemukan. Subjek SV2 cenderung malas dalam memeriksa kembali jawabannya dan menyatakan jawaban yang dikerjakannya sudah benar. Ketika wawancara, siswa gaya belajar visual singkat dalam menjawab pertanyaan yang diajukan kepadanya. Hal ini sesuai dengan ciri-ciri gaya belajar yang menyatakan gaya belajar visual singkat dalam menjawab pertanyaan [11].

Subjek penelitian tipe gaya belajar auditorial yang mengerjakan soal tes dan wawancara adalah siswa kode SA1 dan SA2. Siswa gaya belajar auditorial hanya mampu memenuhi tiga indikator berpikir kreatif meliputi *fluency*, *originality*, dan *elaborasi* serta *fluency*, *flexibility*, dan *originality*. Subjek SA1 dan SA2 secara *fluency* subjek SA1 dan SA2 mampu memahami permasalahan dengan baik dan lancar dalam mengerjakannya. Siswa auditorial mampu memahami permasalahan setelah dibacakan permasalahan yang diberikan. Selain itu, subjek SA1 dan SA2 juga mampu mengemukakan banyak jawaban dengan merencanakan jawaban lebih dari satu. Subjek gaya belajar auditorial dalam mengerjakan permasalahan dengan cara menentukan bangun datar yang dicari dan menentukan rumus yang digunakan, kemudian mencoba-coba perkalian untuk menemukan ukuran-ukurannya, sesuai dengan siswa dengan gaya belajar auditorial mampu menemukan jawaban menggunakan rumus, dapat menanggapi pertanyaan dengan benar serta mampu mengemukakan banyak jawaban [12]. Subjek SA1 secara *flexibility* belum mampu memberikan cara penyelesaian yang berbeda dari sebelumnya berdasarkan sudut pandangnya, sedangkan subjek SA2 mampu memenuhi indikator tersebut. Subjek SA2 menjawab permasalahan dengan cara membagi persegi panjang menjadi dua bagian dan mampu menyampaikan pendapatnya terhadap suatu masalah dengan fasih ketika menjelaskannya. Hal ini sesuai dengan ciri-ciri gaya belajar yang menyatakan gaya belajar auditorial fasih ketika berbicara dan senang bercerita [11]. Subjek SA1 dan SA2 secara *originality* subjek SA1 dan SA2 mampu memberikan cara penyelesaian yang unik dan baru. Subjek SA1 dan SA2 mampu membentuk bangun datar yang lain dengan cara yang unik yaitu menggunakan kertas origami yang telah disediakan. Subjek SA1 dan SA2 untuk membentuk bangun datar lain menggunakan origami dengan cara memotong origami menjadi bentuk yang berbeda, kemudian digabungkan lagi untuk membentuk

bangun datar yang diinginkan. Selain menggunakan origami, subjek SA2 memiliki cara unik lainnya dalam pikirannya yaitu menggunakan plastisin dan kertas yang dibentuk dengan penggaris untuk menentukan panjang-panjang sisi-sisinya.

Subjek penelitian tipe gaya belajar kinestetik yang mengerjakan soal tes dan wawancara adalah siswa kode SK1 dan SK2. Siswa gaya belajar kinestetik mampu memenuhi semua indikator berpikir kreatif meliputi *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaborasi*. Subjek SK1 dan SK2 *fluency* mampu memahami permasalahan dengan baik dan lancar dalam mengerjakannya. Selain itu, subjek SK1 dan SK2 juga mampu mengemukakan banyak jawaban dengan merencanakan jawaban lebih dari satu. Subjek gaya belajar kinestetik dalam mengerjakan permasalahan dengan cara membayangkan bentuk bangun datar beserta ukuran sisi-sisinya untuk membentuk luas yang sama dengan persegi. Hal ini sesuai dengan siswa dengan gaya belajar kinestetik menanggapi pertanyaan dengan benar serta mampu mengemukakan banyak jawaban [12]. Subjek SK1 dan SK2 secara *flexibility* mampu memberikan cara penyelesaian yang berbeda dari sebelumnya berdasarkan sudut pandangnya. Cara penyelesaian subjek SK1 membagi bangun datar segiempat menjadi dua bagian, selanjutnya menghitung satu persatu luas bagian satu dan dua untuk dijumlahkan kembali. Begitu pula subjek SK2 cara penyelesaian yang dilakukan yaitu membagi bangun datar segiempat menjadi dua bagian dan menemukan luasnya dengan menghitung salah satu bangun datar, kemudian mengalikannya dengan dua. Ketika wawancara subjek menjelaskan pendapatnya dengan suara pelan, sehingga peneliti harus mendekatkan diri agar terdengar suaranya. Hal ini sesuai dengan pernyataan gaya belajar kinestetik menggunakan suara pelan ketika berbicara [11]. Subjek SK1 dan SK2 secara *originality* subjek SK1 dan SK2 mampu memberikan cara penyelesaian yang unik dan baru. Subjek SK1 dan SK2 untuk membentuk bangun datar lain menggunakan origami dengan cara memotong origami menjadi bentuk yang berbeda, kemudian digabungkan lagi untuk membentuk bangun datar yang diinginkan. Subjek SK1 dan SK2 secara *elaborasi*, subjek SK1 belum mampu mengembang dan menguraikan suatu idenya dengan melakukan langkah-langkah penyelesaian masalah secara detail dan sistematis. Sedangkan subjek SK2 mampu memenuhi indikator berpikir kreatif *elaborasi*. Subjek SK2 menuliskan diketahui, ditanya, dan dijawab pada lembar jawaban, serta menuliskan secara lengkap satuan dari luas bangun datar segiempat yang ditemukan. Ketika wawancara, siswa kinestetik membaca permasalahan dengan menggunakan jari sebagai petunjuk. Hal ini sesuai dengan pernyataan siswa gaya belajar kinestetik membaca menggunakan jari sebagai petunjuk [11].

Jadi tidak semua siswa yang memiliki tipe gaya belajar yang sama mampu memenuhi semua indikator berpikir kreatif. Terdapat siswa gaya belajar visual dan kinestetik mampu memenuhi semua indikator berpikir kreatif sedangkan siswa gaya belajar auditorial hanya mampu memenuhi tiga indikator berpikir kreatif. Begitu pula, terdapat siswa gaya belajar visual hanya mampu memenuhi dua indikator dan siswa gaya belajar kinestetik hanya mampu memenuhi tiga indikator berpikir kreatif. Hal ini disebabkan karena pengalaman setiap siswa dalam menyelesaikan masalah berbeda-beda.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis tes dan wawancara, dapat disimpulkan profil berpikir kreatif siswa gaya belajar visual dalam menyelesaikan masalah segiempat pada indikator *fluency* mampu memahami permasalahan dengan baik dan mengemukakan jawaban lebih dari satu, mengerjakan permasalahan dengan menggambarkan bentuk bangun datar persegi terlebih dahulu kemudian membayangkan ukuran dan bentuk bangun datar

lainnya, serta membaca permasalahan dalam hati dan mengerakkan mulutnya atau liris. Pada indikator *flexibility* mampu memberikan cara penyelesaian yang berbeda dari sebelumnya dengan cara membagi persegi panjang menjadi dua bagian dan mampu menyampaikan pendapatnya terhadap suatu masalah ketika di wawancara. Pada indikator *originality* mampu memberikan cara penyelesaian yang unik dan baru dengan memikirkan ide menggunakan kertas untuk menemukan bentuk bangun datar segiempat lainnya dimana ukuran kertas di sesuaikan dengan ukuran origami. Pada indikator *elaborasi* mampu mengembang dan menguraikan suatu idenya dengan melakukan langkah-langkah penyelesaian masalah secara detail dan sistematis dengan menuliskan diketahui, ditanya, dan dijawab pada lembar jawaban, serta menuliskan satuan dari luas bangun datar segiempat yang ditemukan.

Profil berpikir kreatif siswa gaya belajar auditorial dalam menyelesaikan masalah segiempat pada indikator *fluency* mampu dengan cepat memahami permasalahan setelah dibacakan satu kali, mengemukakan jawaban lebih dari satu, mengerjakan permasalahan dengan cara menentukan bangun datar yang dicari dan menentukan rumus yang digunakan, kemudian mencoba-coba perkalian untuk menemukan ukuran-ukurannya. Pada indikator *flexibility* mampu memberikan cara penyelesaian yang berbeda dari sebelumnya dengan cara membagi persegi panjang menjadi dua bagian dan mampu menyampaikan pendapatnya terhadap suatu masalah dengan fasih ketika menjelaskannya. Pada indikator *originality* mampu memberikan cara penyelesaian yang unik dan baru menggunakan kertas origami dengan cara memotong origami menjadi bentuk yang berbeda, kemudian digabungkan lagi untuk membentuk bangun datar yang diinginkan, cara unik lainnya yang ada dalam pikirannya yaitu menggunakan plastisin dan kertas yang dibentuk dengan penggaris untuk menentukan panjang-panjang sisi-sisinya. Pada indikator *elaborasi* mampu mengembang dan menguraikan suatu idenya dengan melakukan langkah-langkah penyelesaian masalah secara detail dan sistematis dengan menuliskan diketahui, ditanya, dan dijawab pada lembar jawaban, serta menuliskan secara lengkap satuan dari luas bangun datar segiempat.

Profil berpikir kreatif siswa gaya belajar kinestetik dalam menyelesaikan masalah segiempat pada indikator *fluency* mampu memahami permasalahan dengan baik, mengemukakan jawaban lebih dari satu, mengerjakan permasalahan dengan cara membayangkan bentuk bangun datar beserta ukuran sisi-sisinya untuk membentuk luas yang sama dengan persegi. Pada indikator *flexibility* mampu memberikan cara penyelesaian yang berbeda dari sebelumnya dengan membagi bangun datar segiempat menjadi dua bagian, selanjutnya menghitung satu persatu luas bagian satu dan dua untuk dijumlahkan kembali atau mengalikannya dengan dua. Pada indikator *originality* mampu memberikan cara penyelesaian yang unik dan baru menggunakan origami dengan cara memotong origami menjadi bentuk yang berbeda, kemudian digabungkan lagi untuk membentuk bangun datar yang diinginkan. Pada indikator *elaborasi* mampu mengembang dan menguraikan suatu idenya dengan melakukan langkah-langkah penyelesaian masalah secara detail dan sistematis, menuliskan diketahui, ditanya, dan dijawab pada lembar jawaban, serta menuliskan secara lengkap satuan dari luas bangun datar segiempat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ekawati, S. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dalam Menyelesaikan Soal Segiempat dan Segitiga. *Prosiding Sesiomadika*, 2(2), 405–414.
- [2] Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.

- Octafia, Y., Setiawan, T. B., & Sunardi. (2018). Profil Berfikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Segiempat dan Segitiga. *Kadikma*, 9(1), 131–140.
- [4] Sunendar, A. (2017). Pembelajaran Matematika dengan Pemecahan Masalah. *Theorems ( the Original Research of Mathematic )*, 2(1), 86–93.
- [5] Mahmudi, A. (2008). Tinjauan Kreativitas dalam Pembelajaran Matematika. *Phytagoras*, 4(2), 37–49. <https://doi.org/10.21831/pg.v4i2.559>
- [6] Dewi, S., Kartinah, & Harun, L. (2019). Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pemecahan Masalah Kontekstual Berdasarkan Gaya Belajar Visual. *SENATIK*, 346–351.
- [7] Larasati, D. D., Sugiarno, & Bistari. (2019). Kemampuan Berpikir kreatif dalam materi luas bangun datar dikaji dari gaya belajar di smp. *Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(9), 1–10.
- [8] Bire, A. L., Geradus, U., & Bire, J. (2014). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 44(2), 168–174. <https://doi.org/10.21831/jk.v44i2.5307>
- [9] Tanamir, M. D., Putri, R. E., & Pertiwi, S. (2020). Analisis Karakteristik Gaya Belajar Remaja di Korong Sijangek Kenagarian Sungai Durian Kecamatan Patamuan Kabupaten Padang Pariaman. *JOURNAL OF TEACHING AND LEARNING*, 5(1), 50–59. <https://doi.org/10.22216/jcc.2020.v5i1.5035>
- [10] Sunardi, Ramadhani, A. F., & Oktavianingtyas, E. (2017). ANALISIS TINGKAT BERPIKIR KREATIF SISWA GAYA BELAJAR VISUAL DALAM MEMECAHKAN MASALAH PERSEGI PANJANG DAN PERSEGI Sunardi 1 , Amalia Febrianti Ramadhani 2 , Ervin Oktavianingtyas 3. *Kadikma*, 8(1), 31–39.
- [11] DePorter, B., & Hernacki, M. (2007). *Quantum Learning*. Diterjemahkan oleh Alwiyah Adurrahman. PT. Mizan Pustaka.
- [12] Wardani, V. (2019). *Analisis Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Open Ended Materi Persegi Panjang Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa kelas V Sekolah dasar*. Universitas Jember.