

Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar pada Pembelajaran *Model Eliciting Activities (MEA)*

Much. Syifa' Fuadi⁽¹⁾, Marisa Devi⁽²⁾, Kayisa Alfaiq⁽³⁾, Fernadiksa Rasta Putra Pratama⁽⁴⁾

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: syifafuadi41@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa pada aspek berpikir kreatif menggunakan pembelajaran *Model Eliciting Activities* dan untuk mendeskripsikan kemampuan siswa pada aspek berpikir kreatif berdasarkan gaya belajar siswa. Untuk data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara sebanyak 3 siswa dari masing-masing gaya belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Model pembelajaran *MEA* dapat meningkatkan kemampuan siswa pada aspek berpikir kreatif dalam kategori sedang dengan indeks gain sebesar 0,35; (2) kemampuan siswa *accomodating* pada aspek berpikir kreatif diperoleh Tingkat Berpikir Kreatif (TBK) level 4 atau sangat kreatif, (3) kemampuan siswa *diverging* pada aspek berpikir kreatif diperoleh Tingkat Berpikir Kreatif (TBK) level 3 atau kreatif, (4) kemampuan siswa *assimilating* pada aspek berpikir kreatif diperoleh Tingkat Berpikir Kreatif (TBK) level 4 atau sangat kreatif, (5) kemampuan siswa *converging* pada aspek berpikir kreatif diperoleh Tingkat Berpikir Kreatif (TBK) level 4 atau sangat kreatif.

Abstract: This article describes the effects of Model Eliciting Activity (MEA) on students' creative thinking skills and describes these skills based on learning styles. Three students' quantitative pre-test-post-test and qualitative interview data are collected for each learning activity. The study's findings indicate that the MEA model significantly increases creative thinking (indeks 0,35). In particular, students who learn in an accommodating, assimilation-friendly, and convergent manner reach the "sangat kreatif" (Level 4) threshold. Diverse learning reaches the "kreatif" tingkat (Level 3). All of this demonstrates how the MEA model effectively fosters creativity in a variety of learning environments.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jtpdm>

Sejarah artikel

Diterima pada: 10 Maret 2025

Disetujui pada: 27 Maret 2025

Dipublikasikan pada: 31 Maret 2025

Kata kunci: Berpikir Kreatif, Gaya Belajar, *Model Eliciting Activities*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu universal yang mempunyai peran besar dalam perkembangan di bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi. Oleh karena itu, pelajaran matematika diberikan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pelajaran matematika diberikan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia dengan tujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama peserta didik. Sehingga dengan penguasaan tentang matematika yang baik diharapkan akan menjadi landasan pesatnya pengembangan pengetahuan di masa depan di bidang ilmu pengetahuan, teknologi, informasi, dan bidang-bidang lain.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu. Diperlukan penguasaan matematika yang kuat sehingga mata pelajaran ini perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar. Melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan memiliki kemampuan logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta memiliki kemampuan bekerja sama (Depdiknas, 2006).

Salah satu upaya meningkatkan kreativitas sebagai bekal hidup menghadapi berbagai tantangan, tuntutan, perubahan, dan perkembangan zaman adalah melalui pendidikan yang berkualitas, tanpa terkecuali dengan pendidikan matematika. Pembelajaran matematika bertujuan agar siswa dapat memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep/algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.

Dalam pembelajaran matematika seringkali siswa menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan soal yang rumit atau permasalahan yang tidak rutin. Dalam pembelajaran matematika, berpikir kreatif sangat diperlukan untuk menyelesaikan soal yang rumit tersebut. Dengan mengembangkan kemampuan siswa pada aspek berpikir kreatif akan mampu menyelesaikan permasalahan matematika dengan berbagai cara.

Kemampuan berfikir kreatif merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi peserta didik, terutama dalam proses belajar mengajar matematika. Melalui kemampuan berfikir kreatif siswa dituntut agar bisa memahami, menguasai, dan memecahkan persoalan yang sedang dihadapinya. Dengan adanya kreativitas dalam pembelajaran matematika diharapkan peserta didik berani menyelesaikan permasalahan matematika menggunakan caranya sendiri.

Berdasarkan data BSNP, diperoleh persentase penguasaan materi lingkaran siswa SMP kabupaten Kudus dilihat dari rata-rata hasil ujian nasional SMP/MTs pada tahun pelajaran 2014/2015 untuk masalah yang berkaitan dengan materi lingkaran adalah 43,85%. Sedangkan rata-rata hasil ujian nasional SMP/MTs di tingkat nasional adalah 51,30%. Hal ini menunjukkan bahwa materi lingkaran kurang optimal dalam penyampaian.

Hasil survei internasional TIMSS (*Trend in International Mathematic and Science Study*) 2011 di bidang matematika untuk peserta didik kelas VIII SMP, Indonesia berada di peringkat ke-38 dari 42 negara dengan skor rata-rata 386, sedangkan skor rata-rata internasional 500. Hasil studi yang dilakukan PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2012 menunjukkan hasil yang tidak jauh berbeda, Indonesia menduduki peringkat ke-64 dari 65 negara peserta dengan skor rata-rata 375 pada pencapaian hasil belajar matematika. Hasil studi TIMSS dan PISA menunjukkan kurangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah-masalah non-rutin dan hanya dapat menyelesaikan masalah sederhana saja. Hal ini menunjukkan kurangnya kemampuan siswa dalam berpikir matematika tingkat tinggi salah satunya berpikir kreatif.

Materi lingkaran adalah bagian dari pelajaran matematika yang diajarkan pada siswa kelas VIII semester genap. Berdasarkan wawancara dengan guru matematika MTs Negeri 1 Kudus, siswa di MTs Negeri Kudus masih merasa kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata pada sub bab lingkaran. Kebanyakan siswa hanya mengandalkan rumus sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yang lebih kompleks. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada aspek berpikir kreatif belum optimal.

Rendahnya kemampuan siswa pada aspek berpikir kreatif dapat dipengaruhi oleh kesalahan dalam cara belajar siswa. Setiap individu memiliki cara belajar yang berbeda-beda. Masing-masing orang tidak dapat dipaksakan untuk mengikuti satu cara belajar. Namun dalam kenyataannya banyak siswa yang tidak menyadari gaya belajar mana yang cocok dengan kepribadiannya. Gaya belajar yang kurang cocok dengan kepribadian siswa inilah yang mengakibatkan siswa akan merasa kesulitan jika dihadapkan dengan permasalahan yang rumit dan tidak rutin.

Kolb (2005) membagi belajar menjadi 4 tahap yaitu: (1) Tahap pengalaman konkrit (*Concrete Experience/CE*), (2) Tahap pengalaman aktif dan reflektif (*Reflection Observation/RO*), (3) Tahap konseptualisasi (*Abstract Conceptualization/AC*), (4) Tahap eksperimentasi akhir (*Active Experimentation/AE*).

Dengan mengamati keempat tahap tersebut Kolb (2005) mengklasifikasikan gaya belajar seseorang menjadi empat kategori antara lain (1) *Diverging*, merupakan kombinasi dari pengalaman konkrit dan pengalaman aktif dan reflektif. Siswa dengan gaya belajar *diverging* mampu melihat situasi konkrit dari beragam perspektif; (2) *Assimilating*, merupakan kombinasi dari konseptualisasi dan pengalaman aktif dan reflektif. Siswa dengan gaya belajar *assimilating* terampil dalam mengolah banyak informasi serta menempatkannya ke dalam bentuk yang pasti dan logis; (3) *Converging*, merupakan kombinasi dari konseptualisasi dan eksperimentasi akhir. Siswa dengan gaya belajar *converging* paling baik dalam menemukan kegunaan praktis dari ide dan teori; (4) *Accomodating*, merupakan kombinasi dari pengalaman konkrit dan eksperimentasi akhir. Siswa dengan gaya belajar *accomodating* memiliki keunggulan untuk belajar dari pengalaman langsung.

Seorang pendidik harus mengetahui bagaimana gaya belajar anak didiknya, bagaimana kecenderungan mereka untuk menerima informasi, sehingga dalam proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan efektif bagi setiap siswa. Sehingga hasil belajar siswa dapat lebih maksimal.

Selain gaya belajar, hal yang perlu diperhatikan adalah kondisi pembelajaran di dalam kelas. Seorang pendidik harus mampu menciptakan situasi belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif sekaligus membangun motivasi peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan siswa pada aspek berpikir kreatif adalah dengan menggunakan pembelajaran *Model Eliciting Activities* (MEA). *Model Eliciting Activities* (MEA) merupakan kegiatan membuat atau membangun model dan perspektif pemodelan untuk pemecahan masalah dalam pendidikan matematika. Melalui pembelajaran MEA siswa berulang kali mengungkapkan, menguji, dan memperbaiki cara berpikir mereka untuk menghasilkan sebuah model yang terstruktur dan paling efektif dan efisien untuk memecahkan permasalahan yang disajikan.

Chamberlin (2005) mengatakan bahwa *Model Eliciting Activities* (MEA) bertujuan untuk mendorong siswa untuk membuat atau membangun model matematika untuk menyelesaikan permasalahan yang rumit dan memungkinkan peneliti untuk mengetahui kemampuan berpikir siswa.

Dilihat dari tahapan pembelajarannya, pembelajaran MEA dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Kegiatan pembelajaran MEA diawali dengan penyajian permasalahan matematika, kemudian siswa mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata dan menyatakannya dalam bentuk yang

setepat mungkin. Selanjutnya siswa membuat representasi matematis tentang komponen spesifik dari masalah dan hubungan di antara mereka yang akhirnya mendorong siswa membangun model matematis. Pada tahap ketiga siswa menganalisa dan memanipulasi model untuk menemukan solusi. Siswa mungkin perlu menyederhanakan model lebih lanjut jika model tersebut tidak dapat dipecahkan. Terakhir, siswa membawa solusi matematis mereka yang dicapai dalam konteks dari model matematis kembali ke permasalahan nyata.

Model Eliciting Activities dapat diaplikasikan pada pembelajaran matematika materi lingkaran di mana dalam pelaksanaannya siswa berperan aktif membangun pengetahuan yang dimilikinya dengan pemodelan matematika dan saling kerjasama dalam kelompoknya. Selain itu, Miranti *et al.* (2015) menyatakan bahwa untuk membuat siswa tertarik dan suka menyelesaikan masalah adalah melalui pembelajaran MEA. Dengan pembelajaran *Model Eliciting Activities* diharapkan siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajarinya terhadap permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti merasa perlu mengadakan penelitian dengan judul “Analisis Kemampuan Siswa pada Aspek Berpikir Kreatif Kelas VIII Ditinjau Dari Gaya Belajar pada Pembelajaran *Model Eliciting Activities*”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian metode campuran (*Mix Method*). Di mana peneliti ingin mengetahui kemampuan siswa pada aspek berpikir kreatif ditinjau dari gaya belajar siswa. Menurut Creswell (2014:5) Penelitian metode campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan atau mengasosiasikan bentuk kualitatif dan bentuk kuantitatif.

Metode kombinasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran strategi *concurrent embedded*. Menurut Sugiyono (2015 : 537) metode *concurrent embedded* adalah metode penelitian yang menggabungkan antara metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan cara mencampurkan kedua metode tersebut secara tidak seimbang. Dalam metode ini terdapat dua model penggabungan metode, yaitu kualitatif dan KUANTITATIF, serta kuantitatif dan KUALITATIF. Untuk kata yang ditulis dengan huruf besar artinya metode itu merupakan metode primer (bobotnya lebih tinggi) dan yang ditulis dengan huruf kecil merupakan metode sekunder (pelengkap). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif sebagai metode primer dan metode kuantitatif sebagai metode sekunder.

Dalam penelitian ini data primer yang diperoleh dari metode kualitatif adalah deskripsi kemampuan siswa pada aspek berpikir kreatif. Sedangkan metode kuantitatif digunakan untuk memperoleh data sekunder berupa hasil angket gaya belajar yang digunakan untuk menggolongkan siswa kedalam empat kategori serta peningkatan kemampuan siswa pada aspek berpikir kreatif pada pembelajaran *Model Eliciting Activities*. Desain pada penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel diberi *pretest* (tes awal) dan diakhir pembelajaran sampel diberi *posttest* (tes akhir).

Penelitian dilakukan di MTs Negeri 1 Kudus tahun ajaran 2016/2017. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII dengan sampel penelitian kelas VIII-B. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik *simple random sampling*. Uji statistika yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa adalah uji t (*t-test*). Dan untuk mengetahui

besarnya peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*, statistik yang digunakan adalah uji gain ternormalisasi yang dikemukakan oleh Hake (1998).

Untuk penelitian kualitatif sampel penelitian yang selanjutnya disebut sebagai subjek penelitian. Penentuan subjek penelitian berdasarkan pada angket gaya belajar. Gaya belajar yang digunakan adalah gaya belajar menurut Kolb (2005) yang terbagi menjadi 3 yaitu gaya belajar *accomodating*, *diverging*, *assimilating*, dan *converging*. Setelah siswa dikelompokkan berdasarkan gaya belajarnya, selanjutnya dipilih masing-masing 3 siswa dari setiap kriteria untuk dianalisis kemampuannya pada aspek berpikir kreatif pada materi lingkaran. Subjek penelitian ini terdiri atas 12 siswa. Cara pengambilan subjek penelitian ini dengan *purposive sample* (pertimbangan tertentu). Pada penelitian ini, subjek diambil dengan pertimbangan gaya belajar yang terkuat untuk masing-masing gaya belajar. Subjek penelitian inilah yang selanjutnya diwawancarai untuk memperoleh data primer yang terdiri dari siswa yang selanjutnya diberi kode Ac1, Ac2, dan Ac3 untuk gaya belajar *accomodating*, siswa dengan kode D1, D2, dan D3 untuk gaya belajar *diverging*, siswa dengan kode As1, As2, dan As3 untuk gaya belajar *assimilating*, dan siswa dengan kode C1, C2, dan C3 untuk gaya belajar *converging*.

Subjek-subjek penelitian tersebut dianalisis kemampuannya pada aspek berpikir kreatif berdasarkan indikator berpikir kreatif menurut Silver (1997) yaitu kefasihan (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*) yang kemudian diidentifikasi ke dalam Tingkat Berpikir Kreatif (TBK) menurut Siswono (2011) yang meliputi level 0 (tidak kreatif), level 1 (kurang kreatif), level 2 (cukup kreatif), level 3 (kreatif), dan level 4 (sangat kreatif).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengolahan data untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dilakukan melalui dua langkah, langkah yang pertama adalah dengan melakukan uji t untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara rata-rata nilai *pretest* dan nilai *posttest* serta apakah ada peningkatan kemampuan siswa pada aspek berpikir kreatif dari nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Kemudian langkah yang kedua adalah melakukan uji *n-gain* untuk mengetahui besarnya peningkatan nilai *pretest* terhadap nilai *posttest*. Uji t yang dilakukan memberikan hasil t hitung sebesar 9,13. Kemudian diperoleh t tabel 2,05. Dapat diketahui bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $9,13 \geq 2,05$ jadi H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Dari nilai mean dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dari pada nilai *pretest*, dengan ini maka dapat disimpulkan pula bahwa dengan digunakannya model MEA dapat meningkatkan kemampuan siswa pada aspek berpikir kreatif. Selanjutnya untuk mengetahui berapa besar peningkatan nilai *pretest* kemampuan pemecahan masalah dengan nilai *posttest* berpikir kreatif maka dilakukan uji gain ternormalisasi. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus rata-rata diperoleh nilai rata-rata nilai *pretest* sebesar 38,27 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 59,79 dengan nilai maksimumnya adalah 100. Dan berdasarkan perhitungan menggunakan rumus uji *n-gain* yang dikemukakan oleh Hake (1998) diperoleh hasil sebesar 0,35. Hal ini menjelaskan bahwa peningkatan kemampuan pemecahan masalah adalah sebesar 0,35 yang termasuk kedalam kategori peningkatan sedang.

Selain itu dihitung pula presentase gaya belajar siswa pada masing-masing kategori gaya belajar yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Presentase Banyaknya Siswa pada Masing-Masing Gaya Belajar

Gaya Belajar	%
Accomodating	18,52 %
Diverging	14,81 %
Assimilating	29,63 %
Converging	37,04%

Berdasarkan tabel diperoleh bahwa siswa dengan gaya belajar *converging* memiliki jumlah yang paling banyak (37,04 %), diurutan kedua adalah *assimilating* (29,63 %), kemudian *accomodating* (18,52 %), dan yang terakhir *diverging* (14,81 %). Deskripsi kemampuan siswa pada aspek berpikir kreatif secara rinci dijelaskan sebagai berikut.

Siswa dengan gaya belajar *accomodating*

Siswa *accomodating* berada pada Tingkat Berpikir Kreatif (TBK) level 4 atau sangat kreatif. Mereka mampu menyelesaikan masalah dengan memberikan jawaban yang beragam dan benar. Siswa *accomodating* juga mampu menyelesaikan masalah menggunakan beberapa cara yang berbeda dengan jawaban yang bernilai benar. Selain itu, mereka juga mampu memunculkan hal yang baru untuk menyelesaikan masalah. Gaya belajar *accomodating* merupakan kombinasi dari *concrete experience* dan *active experimentation*. *Concrete experience* merupakan tahap dimana siswa belajar melalui keterlibatan diri pada pengalaman belajar matematika. Siswa *accomodating* belajar melalui *concrete experience* yang memungkinkan untuk dapat memahami penyelesaian masalah yang hampir mirip dengan masalah yang sudah pernah diselesaikannya. Hal ini terbukti pada kegiatan wawancara subjek Ac1 mengaku sudah pernah menyelesaikan masalah yang hampir mirip dengan butir soal 1 dan 2 sehingga Ac1 mampu menyelesaikan butir soal tersebut dengan tepat. Subjek Ac2 juga pernah menyelesaikan masalah yang serupa dengan butir soal 2 sehingga mampu menyelesaikan butir soal tersebut dengan tepat.

Siswa *accomodating* belajar melalui *active experimentation* dimana individu belajar melalui tindakan dan berani mengambil risiko. Berdasarkan deskripsi sebelumnya terlihat bahwa siswa *accomodating* berani mencoba memberikan jawaban lain pada tahap wawancara. pada tahap wawancara.

Susilo, M (2009) mengungkapkan bahwa orang dengan gaya belajar *accomodating* biasanya lebih mengandalkan pada informasi yang diberikan orang lain daripada analisis teknikalnya sendiri. Berdasarkan deskripsi sebelumnya terbukti bahwa siswa *accomodating* mampu memberikan penyelesaian dengan sangat baik karena sudah pernah mempelajari permasalahan tersebut di luar kelas.

Siswa dengan gaya belajar *diverging*

Siswa *diverging* berada pada Tingkat Berpikir Kreatif (TBK) level 3 atau kreatif. Mereka mampu menyelesaikan masalah dengan memberikan jawaban yang beragam dan benar. Namun tidak semua siswa mampu menyelesaikan masalah menggunakan beberapa cara yang berbeda dan memunculkan hal yang baru.

Siswa *diverging* belajar melalui *concrete experience* dan *reflective observation*. Richmond & Chummings (2005) mengungkapkan bahwa belajar melalui *reflective observation* memungkinkan siswa untuk memiliki fokus terhadap pemahaman arti dari ide-ide matematika. Siswa *diverging* mampu mengartikan dan memahami maksud dari

soal yang diberikan sehingga memudahkan siswa untuk memberikan penyelesaian yang sesuai.

Concrete experience memungkinkan bagi siswa untuk belajar dengan melibatkan perasaan sehingga jika ada hal-hal yang mereka anggap menarik dalam pembelajaran mereka akan tertarik untuk menggali informasi dari apa yang mereka amati, begitu juga sebaliknya. Hal ini menyebabkan siswa *diverging* belum mampu memenuhi setiap indikator kemampuan berpikir kreatif.

Siswa dengan gaya belajar *assimilating*

Siswa *assimilating* berada pada Tingkat Berpikir Kreatif (TBK) level 4 atau sangat kreatif. Mereka mampu menyelesaikan masalah dengan memberikan jawaban yang beragam dan benar. Siswa *assimilating* juga mampu menyelesaikan masalah menggunakan beberapa cara yang berbeda dengan jawaban yang bernilai benar. Selain itu, mereka juga mampu memunculkan hal yang baru untuk menyelesaikan masalah.

Siswa *assimilating* belajar melalui *reflective observation* dan *abstract conceptualization*. *Reflective observation* memungkinkan siswa untuk merefleksikan kembali apa yang telah dikerjakan. Dalam hal ini siswa *assimilating* merefleksikan kembali dengan mempertimbangkan solusi yang diperoleh dengan logis. Hal ini terlihat dari pekerjaan siswa *assimilating* untuk butir soal 2b. Mereka tidak sembarangan dalam memilih ukuran bangun-bangun tersebut. Mereka sangat memperhitungkan ukuran yang cocok dengan gambar bangun yang mereka buat.

Siswa yang belajar melalui *abstract conceptualization* mampu memiliki fokus pada logika, ide, dan konsep. Hal ini memungkinkan siswa *assimilating* untuk memahami masalah yang diberikan dan mampu menjelaskan kembali apa yang telah dikerjakannya dengan lancar.

Kolb (2005) mengungkapkan bahwa dalam situasi belajar formal, siswa dengan gaya belajar *assimilating* lebih suka memanfaatkan waktu untuk memikirkan berbagai hal secara mendalam. Terbukti pada kegiatan wawancara siswa *assimilating* membutuhkan waktu yang lebih lama untuk memperoleh jawaban lain. Seperti yang dilakukan As1 pada wawancara indikator kebaruan untuk butir soal 2b. As1 berpikir dengan serius sebelum akhirnya memperoleh jawaban yang “baru”.

Siswa dengan gaya belajar *converging*

Siswa *converging* berada pada Tingkat Berpikir Kreatif (TBK) level 4 atau sangat kreatif. Mereka mampu menyelesaikan masalah dengan memberikan jawaban yang beragam dan benar. Siswa *converging* juga mampu menyelesaikan masalah menggunakan beberapa cara yang berbeda dengan jawaban yang bernilai benar. Selain itu, mereka juga mampu memunculkan hal yang baru untuk menyelesaikan masalah.

Gaya belajar *converging* merupakan kombinasi dari *abstract conceptualization* dan *active experimentation*. Richmond & Chummings (2005) menyatakan bahwa siswa yang belajar melalui *abstract conceptualization* mampu menggunakan perencanaan yang sistematis. Hal ini terlihat pada hasil pekerjaan siswa *converging* yang tersusun dengan baik, terkonsep, urut, dan sistematis. Selain itu siswa *converging* juga mampu menjelaskan pekerjaannya dengan jelas dan runtut.

Siswa *converging* belajar melalui *active experimentation* dimana individu belajar melalui tindakan dan berani mengambil resiko. Pada penelitian ini terlihat dalam wawancara indikator kebaruan bahwa siswa dengan gaya belajar *converging* berani mengambil risiko dengan mau mencoba memberikan bangun yang “baru” yang belum pernah dibuatnya. Bahkan subjek C3 mencoba memberikan gambar yang “baru” meskipun C3 tidak dapat menyelesaikan dengan baik. Hal ini bersesuaian dengan

pendapat Kolb (2005), yaitu dalam situasi belajar formal gaya belajar *converging* cenderung melakukan eksperimen dengan ide baru.

Kolb (2005) juga menyatakan bahwa individu dengan gaya belajar *converging* mempunyai kemampuan yang baik dalam pengambilan keputusan. Siswa *converging* akan mempertimbangkan segala sesuatu yang ia putuskan dalam menyelesaikan masalah. sehingga dengan kemampuannya tersebut siswa *converging* mampu menjelaskan hasil pekerjaannya dengan percaya diri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan sebagai berikut. (1) Kemampuan siswa pada aspek berpikir kreatif melalui pembelajaran *Model Eliciting Activities* mengalami peningkatan dalam kategori sedang dengan indeks gain sebesar 0,35; (2) Kemampuan siswa *accomodating* pada aspek berpikir kreatif diperoleh Tingkat Berpikir Kreatif (TBK) level 4 atau sangat kreatif karena memenuhi indikator kefasihan, keluwesan, dan kebaruan; (3) Kemampuan siswa dengan gaya belajar *diverging* pada aspek berpikir kreatif diperoleh TBK level 3 atau kreatif karena memenuhi indikator kefasihan dan keluwesan atau kefasihan dan kebaruan; (4) Kemampuan siswa dengan gaya belajar *assimilating* pada aspek berpikir kreatif diperoleh TBK level 4 atau sangat kreatif karena memenuhi indikator kefasihan, keluwesan, dan kebaruan; (5) Kemampuan siswa dengan gaya belajar *converging* pada aspek berpikir kreatif diperoleh TBK level 4 atau sangat kreatif karena memenuhi indikator kefasihan, keluwesan, dan kebaruan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut. (1) Guru dapat menggunakan *Model Eliciting Activities* sebagai alternatif dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan lain untuk mengembangkan kemampuan siswa pada aspek berpikir kreatif; (2) Guru mata pelajaran matematika dalam membuat soal dapat mempertimbangkan beberapa hal yang berkaitan dengan perbedaan gaya belajar dalam meningkatkan kemampuan siswa pada aspek berpikir kreatif, seperti (a) Siswa dengan gaya belajar *accomodating* yang memenuhi 3 indikator berpikir kreatif, diharapkan guru mampu mendukung dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif dengan menambah latihan soal yang mencakup ketiga indikator tersebut; (b) Siswa dengan gaya belajar *diverging*, diharapkan guru mampu mendukung dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif dengan menambah latihan soal yang mencakup indikator keluwesan dan kebaruan; (c) Siswa dengan gaya belajar *assimilating* yang memenuhi 3 indikator berpikir kreatif, diharapkan guru mampu mendukung dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif dengan menambah latihan soal yang mencakup ketiga indikator tersebut; (d) Siswa dengan gaya belajar *converging* yang memenuhi 3 indikator berpikir kreatif, diharapkan guru mampu mendukung dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif dengan menambah latihan soal yang mencakup ketiga indikator tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- BSNP. 2015. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMA/MA*. Jakarta : BSNP.
- Chamberlin, S. A, and Moon, S. M. 2005. Model-Eliciting Activites as a Tool to Develoop and Identify Creatively Gifted Mathematicians. *The Journal of Secondary Gifted Education* 17(1).

- Creswell, J.W. 2014. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed Edisi Ketiga*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas
- Hake, R. R. 1998. Interactive Engagement vs. Traditional Methods : A Six Thousand Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses. *American Journal of Physics*, 1–26. Tersedia di <http://files.eric.ed.gov>, diakses 27 Januari 2017.
- Kolb, A. Y. dan Kolb, D. A. *The Kolb Learning Style Inventory Version 3.1*. (Online). (http://learningfromexperience.com/media/2010/08/tech_spec_lsi.pdf, diakses 22 Desember 2016).
- Miranti, N. K., Agoestanto, A., & Kurniasih, A.W. 2015. Komparasi Pembelajaran MEA dan PBL Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematis Siswa SMP Kelas VIII pada Materi SPLDV. *Unnes Journal of Mathematics Education* 4(3), 215.
- Richmond, A. S. & Cummings. 2005. Implementing Kolb's Learning Style Into Online Distance Education. *International Journal of Technology in Teaching and Learning* 1, 45-54.
- Silver, E. A. 1997. Fostering Creativity Through Instruction Rich In Mathematical Problem Solving and Problem Posing. *ZDM International Reviews on Mathematical Education*, 29(3).
- Siswono, T. 2011. Level of Student's Creative Thinking in Classroom Mathematics. *Educational Research and Review* 6(7).
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, M. D. 2009. *Sukses dengan Gaya Belajar*. Yogyakarta : Penerbit PINUS.