



TINGKAT BERPIKIR KREATIF PADA GEOMETRI SISWA KELAS VII DITINJAU DARI GAYA KOGNITIF DALAM SETTING PROBLEM BASED LEARNING

D J Purnomo✉, M Asikin, I Junaedi

Jurusan Matematika, FMIPA, Universitas Negeri Semarang, Indonesia
Gedung D7 Lt.1, Kampus Sekaran Gunungpati, Semarang 50229

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima April 2015
Disetujui Juli 2015
Dipublikasikan Agustus
2015

Kata kunci:
Creative Thinking Level;
Cognitive style;
Problem Based Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh deskripsi tingkat berpikir kreatif pada geometri siswa SMP Kelas VII ditinjau dari gaya kognitif dalam *setting Problem Based Learning*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berpikir kreatif matematika dan wawancara. Analisis tes berpikir kreatif matematika mengacu pada tiga komponen berpikir kreatif yaitu kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan. Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah tahap reduksi data, tahap penyajian data, tahap verifikasi dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) tingkat berpikir kreatif siswa ditinjau dari gaya kognitif reflektif diperoleh hasil tingkat berpikir kreatif (TBK) 3 yang berarti kreatif, (2) tingkat berpikir kreatif siswa ditinjau dari gaya kognitif impulsif diperoleh tingkat berpikir kreatif (TBK) 1 yang berarti kurang kreatif dan tingkat berpikir kreatif (TBK) 4 yang berarti sangat kreatif.

Abstract

The purpose of this study is to obtain a description of creative thinking level of 7th grade Junior High School students based on cognitive style in the setting of Problem Based Learning. The subjects of this study are students of 7th grade junior high school. The techniques to collect data of this result are mathematics creative thinking test and interviews. The analysis of mathematics creative thinking test is based on three components that are fluency, flexibility, and novelty. The analysis data is done by the following steps data reduction stage, data presentation stage, verification stage and conclusion. The results showed that: (1) student's creative thinking level based on reflective cognitive style resulting the third creative thinking level means creative. (2) student's creative thinking level based on impulsive cognitive style resulting the first creative thinking level means less creative and the fourth creative thinking level means very creative.

Pendahuluan

Proses pembelajaran kurikulum 2013 mengedepankan pengalaman personal melalui proses mengamati, menanya, menalar, membentuk jejaring, dan mencoba (*observation based learning*) untuk meningkatkan kreativitas siswa (Kemdikbud, 2013). Pengalaman tersebut diharapkan dapat memenuhi tujuan pembelajaran matematika. Sebagaimana disebutkan bahwa tujuan mata pelajaran matematika diberikan kepada siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Dalam pembelajaran matematika kreativitas siswa sangat dibutuhkan terutama dalam menyelesaikan soal-soal yang melibatkan siswa untuk berpikir kreatif, dimana siswa diharapkan dapat mengemukakan ide-ide baru yang kreatif dalam menganalisis dan menyelesaikan soal (Kemdikbud, 2013).

Ide tingkat kemampuan berpikir kreatif telah banyak diungkapkan oleh beberapa ahli. Menurut De Bono, sebagaimana dikutip oleh Barak & Doppelt (2000), menyatakan bahwa terdapat 4 tingkat perkembangan ketrampilan berpikir kreatif, yaitu kesadaran berpikir, observasi berpikir, strategi berpikir dan refleksi berpikir. Sementara itu Siswono (2006), menyatakan bahwa terdapat 5 tingkat berpikir kreatif (TBK) yaitu TBK 4 (sangat kreatif), TBK 3 (kreatif), TBK 2 (cukup kreatif), TBK 1 (kurang kreatif), TBK 0 (tidak kreatif). Tingkat yang dikembangkan tersebut memberikan bukti adanya tingkat yang hierarkhis (berurutan) dalam berpikir kreatif, tetapi tidak tegas memperlihatkan karakteristik berpikir kreatif dalam matematika. Kemampuan berpikir kreatif perlu didorong melalui pembelajaran matematika. Salah satu cara untuk mendorong siswa berpikir kreatif matematika adalah melalui pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah adalah salah satu hal penting dalam pembelajaran matematika yang harus dimiliki oleh siswa. Kemampuan pemecahan masalah ini merupakan tujuan umum dan proses inti dalam pembelajaran matematika.

Menurut Ningsih (2012), siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif, maka siswa dalam menyelesaikan masalah, siswa akan menggunakan berbagai macam strategi. Strategi pemecahan masalah banyak dipengaruhi oleh gaya kognitif siswa. Ketika

siswa memiliki gaya kognitif yang berbeda maka cara menyelesaikan masalah juga berbeda, sehingga perbedaan itu juga akan memicu perbedaan berpikir kreatif mereka.

Gaya kognitif merupakan karakteristik seseorang dalam menerima, menganalisis dan merespon suatu tindakan kognitif yang diberikan. Menurut Baisey (2009): "*Cognitive Style is the control process or style which is self generated, transient, situationally determined conscious activity that a learner uses to organize and to regulate, receive and transmute information and ultimate behaviour*".

Dari pernyataan Baisey, dapat disimpulkan bahwa gaya kognitif merupakan proses kontrol atau gaya yang merupakan manajemen diri, sebagai perantara secara situasional untuk menentukan aktivitas sadar sehingga digunakan seorang pembelajar untuk mengorganisasikan dan mengatur, menerima dan menyebarkan informasi dan akhirnya menentukan perilaku. Menurut Kagan, sebagaimana dikutip oleh Warli (2010), gaya kognitif adalah suatu variasi individu dalam cara merasa, mengingat, dan berpikir atau sebagai cara membedakan, memahami, menyimpan, menjelmakan dan memanfaatkan informasi.

Rahman (2008), mengklasifikasikan gaya kognitif antara lain: (1) perbedaan gaya kognitif secara psikologis, meliputi: gaya kognitif *field dependent* dan *field independent*, (2) perbedaan gaya kognitif secara konseptual tempo, meliputi: gaya kognitif impulsif dan gaya kognitif reflektif, (3) perbedaan gaya kognitif berdasarkan cara berpikir, meliputi: gaya kognitif intuitif-induktif dan logik deduktif. Sementara itu menurut Kagan, sebagaimana dikutip oleh Warli (2008), ada dua penggolongan gaya kognitif yaitu gaya kognitif reflektif dan gaya kognitif impulsif. Anak yang bergaya kognitif impulsif adalah anak yang memiliki karakteristik cepat dalam menjawab masalah, tetapi tidak/kurang cermat, sehingga jawaban cenderung salah. Anak yang bergaya kognitif reflektif adalah anak yang memiliki karakteristik lambat dalam menjawab masalah, tetapi cermat atau teliti, sehingga jawaban cenderung betul. Anak reflektif biasanya lama dalam merespon, namun mempertimbangkan semua pilihan yang tersedia, mempunyai konsentrasi yang tinggi saat belajar, sedangkan anak impulsif kurang konsentrasi dalam kelas.

Dalam kenyataannya pembelajaran matematika disekolah masih jarang sekali memperhatikan kreativitas dan kognitif siswa. Menurut Siswono (2004: 85), guru biasanya menempatkan logika sebagai titik incar pembicaraan dan menganggap kreativitas merupakan hal yang tidak penting dalam pembelajaran matematika. Selain itu menurut Slameto (2003:76), pembelajaran matematika sangat ditentukan oleh strategi dan pendekatan yang digunakan dalam mengajar matematika itu sendiri. Salah satu model pembelajaran yang diduga sesuai dengan hal tersebut adalah *Problem Based Learning (PBL)*. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Awang & Ramly (2008), yang mengatakan bahwa: "*Through Problem Based Learning (PBL), students use "triggers" from the problem case or scenario to define their own learning objective. Subsequently they do independent, self directed learning before returning to the group to discuss and refine their acquired knowledge*"

Dari pendapat Awang & Ramly tersebut berarti bahwa pembelajaran dengan *Problem Based Learning (PBL)*, siswa menggunakan "pemicu" yang berasal dari masalah atau skenario yang menentukan tujuan pembelajarannya sendiri. Setelah itu, siswa menyelesaikannya secara mandiri di mana belajar berpusat pada diri siswa, sebelum kembali ke kelompoknya untuk mendiskusikan dan memilah pengetahuan yang mereka miliki. Dengan serangkaian masalah yang dikerjakan secara individu dan kelompok tersebut, siswa dapat saling membantu untuk mendapatkan pengetahuan yang baru dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian pada latar belakang, penulis melakukan penelitian dengan mengangkat judul "Tingkat Berpikir Kreatif pada Geometri Siswa Kelas VII Ditinjau dari Gaya Kognitif dalam *Setting Model Problem Based Learning*" .

Penelitian difokuskan siswa bergaya kognitif reflektif dan impulsif, dengan alasan: (1) proporsi kelompok siswa reflektif dan impulsif 73% lebih besar dibanding kelompok siswa cepat dan cermat serta siswa lambat dan tidak cermat 27% (Warli, 2010), (2) berdasarkan observasi, pada poses pembelajaran ditemukan siswa yang cepat merespon pertanyaan yang diajukan guru dan kurang berpikir secara mendalam, sehingga jawaban cenderung salah. Namun di sisi lain ada juga siswa yang lambat

dalam merespon pertanyaan yang diajukan guru dan jawaban yang diberikan cenderung benar. Selain itu fokus penelitian ini tentang Tingkat berpikir kreatif (TBK) ini terdiri dari 5 tingkat (Siswono, 2007), yaitu tingkat 4 (sangat kreatif), tingkat 3 (kreatif), tingkat 2 (cukup kreatif), tingkat 1 (kurang kreatif), dan tingkat 0 (tidak kreatif) dikarenakan adanya perbedaan tingkat berpikir kreatif masing-masing siswa.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui: (1) untuk memperoleh gambaran/terdeskripsikannya tingkat berpikir kreatif pada geometri siswa SMP kelas VII ditinjau dari gaya kognitif reflektif dalam *setting Problem Based Learning*; (2) untuk memperoleh gambaran/terdeskripsikannya tingkat berpikir kreatif pada geometri siswa SMP kelas VII ditinjau dari gaya kognitif impulsif dalam *setting Problem Based Learning*.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan tingkat berpikir kreatif siswa dalam pemecahan masalah matematika berdasarkan gaya kognitif reflektif dan impulsif. Pendeskripsian ini akan memaparkan tingkat berpikir kreatif siswa untuk memecahkan masalah matematika d kmponen berpikir kreatif Silver (1997) yaitu: kfasihan, fleksibilitas, dan kebaruan.

Subjek penelitian ini adalah empat siswa kelas VII C SMP N 9 Semarang. Pemilihan subjek penelitian ini didasari dengan menggunakan instrumen tes gaya kognitif yang telah dikembangkan oleh Warli (2010) dan telah teruji validitas dan reliabilitasnya yaitu MFFT (*Matching Familiar Figure Test*).

Jumlah subjek penelitian yang dipilih adalah empat orang, adapun kriterianya, (1) dua siswa reflektif diambil dari kelompok siswa reflektif yang catatan waktunya paling lama dan paling cermat (paling banyak benar) dalam menjawab seluruh butir soal, (2) dua siswa impulsif diambil dari kelompok siswa impulsif yang catatan waktunya paling singkat tetapi paling tidak cermat (paling banyak salah) dalam menjawab seluruh butir soal, hal ini dilakukan supaya siswa yang terpilih benar-benar siswa reflektif atau impulsif, (3) keempat siswa yang dipilih mampu berkomunikasi dengan baik saat mengkomunikasikan pendapat/ide secara lisan maupun secara tertulis. Penggunaan instrumen MFFT, data yang dicatat meliputi banyaknya

waktu yang digunakan siswa untuk menjawab keseluruhan soal yang diberikan (t) dan frekuensi kesalahan atau kebenaran jawaban yang diberikan (f).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes berpikir kreatif matematika dan wawancara. Hasil tes berpikir kreatif matematika dan data hasil wawancara selanjutnya dianalisis. Analisis tes berpikir kreatif matematika mengacu pada karakteristik tingkat kemampuan berpikir kreatif menurut Siswono (2007), dan peneliti membuat pedoman untuk mengklasifikasi tingkat berpikir kreatif (TBK) berdasarkan kriteria kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan ditunjukkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Pedoman Pengklasifikasian TBK Berdasarkan Kriteria Kefasihan, Fleksibilitas dan Kebaruan

Tingkat Berpikir Kreatif	Kefasihan	Fleksibilitas	Kebaruan
Tingkat 4 Sangat Kreatif	√	√	√
Tingkat 3 Kreatif	√	√	—
Tingkat 2 Cukup Kreatif	—	√	√
Tingkat 1 Kurang Kreatif	√	—	—
Tingkat 0 Tidak Kreatif	—	—	—

Pedoman pengklasifikasian TBK pada Tabel 1. berlaku jika kriteria keaslian terpenuhi. Keaslian adalah siswa menjawab dengan bahasa sendiri atau dengan cara sendiri pada soal instrumen tes berpikir kreatif yang diberikan. Sedangkan jika keaslian tidak terpenuhi, dengan kata lain siswa mengerjakan tidak hasil pemikiran sendiri atau bekerjasama, pada soal instrumen tes berpikir kreatif matematika yang diberikan maka subjek dikatakan mempunyai TBK 0 (Tidak Kreatif). Sedangkan wawancara akan digunakan untuk memperkuat dugaan awal pada hasil analisis tes berpikir kreatif untuk mengetahui tingkat berpikir kreatif siswa. Selanjutnya analisis seluruh data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: tahap reduksi data, tahap penyajian data dan tahap verifikasi atau kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengukuran gaya kognitif siswa kelas VII C SMP Negeri 9 Semarang yang dicatat meliputi jarak waktu dan frekuensi sampai memperoleh jawaban betul yang digunakan siswa. Penentuan gaya kognitif dihitung

berdasarkan median data jarak waktu (t) dan median data frekuensi menjawab sampai betul (f). Hasil median cacatan waktu dan median frekuensi menjawab digunakan sebagai batas penentuan siswa reflektif atau impulsif. Hasil pengukuran gaya kognitif dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Pengukuran Gaya Kognitif Siswa Kelas VIIC

Kelas	Jumlah Siswa	Waktu (detik)			Frekuensi		
		Max	Min	Med	Max	Min	Med
VII C	32	31.71	9.24	19.48	3.23	1.31	2.19
		Jumlah Siswa Reflektif	Jumlah Siswa Impulsif	Jumlah Slow-Inaccurate	Jumlah Fast-Accurate		
		14 siswa (43.75%)	9 siswa (28.125 %)	5 siswa (15.625 %)	4 siswa (12.5%)		

Keterangan : Max = Data Maximum; Min= Data Minimum; Med= Median

Berdasarkan Tabel 2, jumlah siswa impulsif 14 siswa (43.75%), jumlah siswa reflektif 9 siswa (28.125%), jumlah siswa slow-inaccurate 5 siswa (15.625%), sedangkan siswa fast-accurate 4 siswa (12.5%). Hasil ini menunjukkan bahwa proporsi siswa yang memiliki karakteristik reflektif atau impulsif (71.875%) lebih besar dibandingkan dengan siswa yang memiliki karakteristik cepat dan tepat/akurat dalam menjawab atau lambat dan kurang tepat/kurang akurat dalam menjawab, yaitu 28.125% Hasil pengukuran ini sesuai dengan beberapa peneliti sebelumnya, penelitian Rozencwajg & Corroyer (Warli, 2010) proporsi anak reflektif-impulsif 76,2%, penelitian Warli (2010) proporsi anak reflektif-impulsif 76%, dan penelitian Warli (2009) proporsi anak reflektif-impulsif 73,7%. Mengacu pada kriteria anak reflektif dan impulsif, subjek penelitian terpilih untuk diidentifikasi tingkat berpikir kreatifnya tercantum pada Tabel 3 dan Tabel 4 berikut.

Setelah mendapatkan subjek terpilih, selanjutnya dilakukan pembelajaran PBL, dan tes berpikir kreatif matematika. Berdasarkan pengamatan pelaksanaan yang diambil dari

Tabel 3. Subjek Reflektif Penelitian Terpilih

No	Subjek Reflektif	Rata-rata	
		Waktu	Frekuensi
1	APP	30.36	1.77
2	PD	25.88	1.92

Tabel 4. Subjek Impulsif Penelitian Terpilih

No	Subjek impulsive	Rata-rata	
		Waktu	Frekuensi
1	RDR	12.88	3.00
2	BPCL	9.43	2.62

pengamatan atau observasi kelas, analisis foto dan analisis rekaman video pembelajaran yang dilaksanakan memberikan kesimpulan bahwa pelaksanaan setting problem based learning terlaksana dengan baik. Setelah dilakukan analisis data tingkat berpikir kreatif dari hasil tes berpikir kreatif matematika, data wawancara dan hasil triangulasi data masing-masing subjek diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 5. Tingkat Berpikir Kreatif Subjek

No	Gaya Kognitif Siswa	Tingkat Berpikir Kreatif
1	Subjek Reflektif PD	TBK 3
2	Subjek Reflektif APP	TBK 3
3	Subjek Impulsif BPCL	TBK 1
4	Subjek Impulsif RDR	TBK 4

Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Gaya Kognitif Reflektif Setting Problem Based Learning

Hasil analisis tingkat berpikir kreatif siswa ditinjau dari gaya kognitif reflektif yaitu siswa yang memiliki karakteristik lambat dalam menjawab masalah, tetapi cermat atau teliti, sehingga jawaban cenderung benar subjek PD dan APP diperoleh hasil TBK 3 yang berarti kreatif. Subjek PD dan APP memenuhi dua indikator berpikir kreatif yang ditetapkan, yaitu kefasihan dan fleksibilitas. Analisis ini dapat dilakukan karena kedua subjek memenuhi kriteria keaslian. Pada masalah yang diberikan subjek PD dan APP fasih dalam membuat bangun datar lain seperti persegi panjang, trapesium dan layang-layang, dapat menyelesaikan masalah dengan banyak cara (fleksibel) dengan menggunakan rumus luas bangun datar. PD dan APP tidak memenuhi kebaruan karena penyelesaian yang digunakan sudah umum dilakukan dalam pembelajaran dan tidak mampu membuat bangun datar dengan cara baru atau bangun datar baru.

Pada hal pembelajaran setting PBL rasa ingin tahu subjek APP lebih tinggi dibandingkan PD. Saat pembelajaran berlangsung subjek APP aktif dalam diskusi dan berani mempresentasikan hasil temuannya, bahkan subjek APP berani memberi komentar

kepada kelompok lain yang memaparkan hasil. Berbeda dengan PD yang aktif dalam berdiskusi saja. Selain itu dalam hal menjawab tes berpikir kreatif subjek PD dan APP relatif lama dalam mengumpulkan jawaban. Subjek reflektif PD mengumpulkan hasil tes berpikir kreatif saat waktu habis dan subjek reflektif APP mengumpulkan hasil tes berpikir kreatif lebih lama dibandingkan subjek reflektif PD. Hal ini sejalan dengan pernyataan Kagan, sebagaimana dikutip oleh Warli (2010) bahwa gaya kognitif reflektif cenderung memiliki karakteristik lambat dalam menjawab masalah, tetapi cermat atau teliti, sehingga jawaban cenderung benar. Waktu yang relatif lama saat menyelesaikan masalah inilah juga yang menjadi alasan subjek PD dan APP relatif kecil dalam membuat kesalahan karena menggunakan waktu untuk berpikir mendalam dalam menjawab soal.

Dalam hal merespon pertanyaan wawancara, subjek APP dan PD lama mempertimbangkan jawaban yang akan diberikan, anak reflektif mempertimbangkan banyak alternatif sebelum merespon, sehingga tinggi kemungkinan bahwa respon yang diberikan adalah benar walaupun sama-sama pada akhirnya tidak memenuhi kebaruan.

Temuan dalam penelitian ini memperkaya ciri reflektif yaitu tingkat berpikir kreatif subjek reflektif cenderung tinggi (temuan subjek PD dan APP pada TBK 3) berpikir lama dan mendalam dalam mempertimbangkan keputusan, subjek reflektif memiliki aktivitas yang tinggi, subjek reflektif memiliki tingkat ingin tahu yang besar untuk menyelesaikan masalah berpikir kreatif.

Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Gaya Kognitif Impulsif Setting Problem Based Learning

Hasil analisis tingkat berpikir kreatif siswa ditinjau dari gaya kognitif impulsif yaitu siswa yang memiliki karakteristik cepat dalam menjawab masalah, tetapi tidak atau kurang cermat, sehingga jawaban cenderung salah adalah subjek BPCL dan RDR. Analisis TBK kedua subjek berlanjut dikarenakan kedua subjek memenuhi kriteria keaslian yaitu subjek mengerjakan soal diujikan sesuai dengan pemikiran sendiri. Subjek BPCL diperoleh hasil tingkat berpikir kreatif adalah TBK 1 yang berarti kurang kreatif. BPCL hanya memenuhi kefasihan dalam membuat bangun datar lain seperti persegi panjang, segitiga dan layang-layang. Sedangkan subjek RDR memenuhi

kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan sehingga tingkat berpikir kreatifnya di tingkat 4 atau sangat kreatif. Subjek RDR fasih dalam membuat bangun datar lain seperti persegi panjang, trapesium dan layang-layang RDR memenuhi aspek fleksibilitas dan kebaruan. Fleksibilitas terpenuhi karena RDR dapat menyelesaikan soal dengan cara berbeda sedangkan memenuhi aspek kebaruan karena bisa menyelesaikan soal dengan cara yang berbeda dari umumnya dengan membuat bangun seperti rumah (gabungan persegi panjang dengan segitiga).

Pada hal pembelajaran setting PBL rasa ingin tahu subjek RDR lebih tinggi dibandingkan BPCL. Saat pembelajaran berlangsung subjek RDR sangat aktif dalam diskusi dan berani mempresentasikan hasil temuannya, bahkan subjek RDR paling aktif dan rasa ingin tahunya paling besar dibandingkan teman sekelas. Berbeda dengan BPCL yang terlihat tidak terlalu aktif dan rasa ingin tahunya sangat rendah. Selain itu dalam hal menjawab tes berpikir kreatif subjek RDR dan BPCL relatif cepat dalam mengumpulkan jawaban. Sebelum 5 menit waktu mengerjakan habis subjek impulsif RDR sudah mengumpulkan hasil tes berpikir kreatif dan menjadi siswa pertama yang mengumpulkan, sedangkan subjek impulsif BPCL mengumpulkan hasil tes berpikir kreatif dalam waktu 2 menit sebelum waktu mengerjakan habis.

Saat merespon pertanyaan wawancara subjek RDR dan BPCL cepat mempertimbangkan jawaban yang akan diberikan dikarenakan setelah pertanyaan diajukan subjek langsung merespon cepat. Hal ini sejalan dengan pernyataan Kagan dan Kogan, sebagaimana dikutip oleh Warli (2010), bahwa gaya kognitif impulsif menggunakan alternatif-alternatif secara singkat dan cepat untuk menyelesaikan sesuatu. Inilah yang menyebabkan subjek BPCL tidak dapat menemukan cara baru atau bentuk baru dalam menyelesaikan masalah karena hanya menggunakan alternatif yang sudah biasa. Temuan berbeda dari subjek RDR yang mampu memenuhi kebaruan dan bahkan semua komponen kreatif ada pada subjek RDR.

Temuan dalam penelitian ini memperkaya ciri impulsif yaitu tingkat berpikir kreatif subjek impulsif cenderung rendah (temuan subjek BPCL TBK 1), tidak berpikir

mendalam (berpikir cepat), subjek impulsif memiliki tingkat ingin tahu yang biasa saja untuk menyelesaikan masalah berpikir kreatif. Mereka memberikan jawaban yang sederhana dan seminimal mungkin sesuai dengan permintaan soal.

Satu hal lain ditemukan dalam penelitian ini bahwa pemikiran subjek impulsif RDR berbeda dengan subjek lain dalam menyelesaikannya masalah, rasa ingin tahu, dan keaktifan yang sangat tinggi. Hal ini dapat memberikan kontribusi baru bahwa juga terdapat siswa impulsif yang mempunyai tingkat berpikir kreatif (TBK) 4 dalam arti sangat kreatif melebihi subjek reflektif

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai tingkat berpikir kreatif siswa SMP kelas VII ditinjau dari gaya kognitif *setting problem based learning* diperoleh simpulan sebagai berikut: (1) tingkat berpikir kreatif siswa ditinjau dari gaya kognitif reflektif diperoleh hasil TBK 3 yang berarti kreatif. Siswa reflektif memenuhi dua indikator berpikir kreatif yang ditetapkan, yaitu kefasihan dan fleksibilitas. Pada masalah yang diberikan siswa reflektif fasih dalam membuat bangun datar lain, dapat menyelesaikan masalah dengan banyak cara (fleksibel). Selain itu tingkat berpikir kreatif siswa reflektif cenderung tinggi, berpikir lama dan mendalam dalam mempertimbangkan keputusan, subjek reflektif memiliki aktivitas yang tinggi, subjek reflektif memiliki tingkat ingin tahu yang besar untuk menyelesaikan masalah berpikir kreatif; (2) tingkat berpikir kreatif siswa ditinjau dari gaya kognitif impulsif diperoleh TBK 1 yang berarti kurang kreatif dan TBK 4 yang berarti sangat kreatif. Siswa gaya kognitif impulsif TBK 1 tidak fleksibel dan tidak kebaruan, namun fasih dalam menjawab masalah. Sedangkan Siswa gaya kognitif impulsif TBK 4 memenuhi kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan. Selain itu tingkat berpikir kreatif siswa impulsif cenderung rendah, tidak berpikir mendalam (berpikir cepat), siswa impulsif memiliki tingkat ingin tahu yang biasa saja untuk menyelesaikan masalah berpikir kreatif. Mereka memberikan jawaban yang sederhana sesuai dengan permintaan soal. Pemikiran salah satu siswa impulsif berbeda dengan siswa lain dalam menyelesaikannya masalah, rasa ingin tahu, dan keaktifan yang sangat tinggi melebihi subjek reflektif.

DAFTAR PUSTAKA.

- Awang, H & I. Ramly. 2008. Creative Learning Skill Approach Though Problem-Based Learning: Pedagogy and Pracice in the Engineering Classroom. *International Journal of Human and Social Sciences*.3. 18-22. Tersedia di <http://waset.org/publications/15369>. [diakses 11-07-2014].
- Barak, Moses. & Doppelt, Yaron. 2000. Using Portfolio to Enhance Creative Thinking. *The Journal of Technology Studies Summer-Fall 2000*, Volume XXVI, Number 2. Tersedia di <http://scholar.lib.vt.edu/ejournals>. [diakses 03-03-2015]
- Bassey, Sam. W & Umoren, Grace. 2009. *Cognitive Styles, Secondary School Students' Attitude And Academic Performance In Chemistry In Akwa Ibom State- Nigeria*. Tersedia di www.hbcse.tifr.res.in/episteme/episteme-2/e-proceedings/bassey. [diakses 29 Oktober 2014]
- Fathiya, Rina Nurul. 2014. Identifikasi Tahap Berpikir Kreatif Menggunakan PBL dengan Tugas Pengajaran Masalah. *Unnes Journal of Mathematics Education*, vol 3 no 1 2014.
- Kemendikbud. 2013. *Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Ningsih, P R. 2012. Profil Berpikir Kritis Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Gaya Kognitif. *Jurnal Gamatika*, Vol. II No.2 Mei 2012.
- Rahman, A. 2008. Analisis Hasil Belajar Matematika Berdasarkan Perbedaan Gaya Kognitif Secara Psikologis Dan Konseptual Tempo Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Makasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, No. 072, Tahun ke-14, Mei. 452-473.
- Silver, Edward A. 1997. *Fostering Creativity through Instruction Rich in Mathematical Problem Solving and Thinking in Problem Posing*. <http://www.emis.de/iournals/ZDM/zdm973a3.pdf>. Volume 29, Juni 1997, No. 3, Electronic Edition ISSN 1615-679X [24 Juni 2014]
- Siswono, T. Y. E. 2004. Mendorong Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajuan Masalah (Problem Posing). *Makalah disajikan pada Konferensi Himpunan Matematika Indonesia*. Bali: FMIPA UNESA. Tersedia di http://tatagyes.files.wordpress.com/2009/11/paper04_berpikir_kreatif2.pdf. [diakses 8-12-2014].
- _____. 2005. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajuan Masalah. *Jurnal terakreditasi "Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains"*, FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta. Tahun X, No. 1, Juni 2005. ISSN 1410-1866, hal 1-9.
- _____. 2006. *Implementasi Teori Tentang Tingkat Berpikir Kreatif Dalam Matematika*. Seminar Konferensi Nasional Matematika XIII dan Konggres Himpunan Matematika Indonesia di Jurusan Matematika FMIPA Universitas Negeri Semarang, 24-27 Juli 2006
- _____. 2007. *Penjenjangan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Identifikasi Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan dan Mengajukan Masalah Matematika*. Disertasi. Tidak dipublikasikan. PPs UNESA Surabaya.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solso, Robert L. 1995. *Cognitive Psychology*. Needham Heights: Allyn & Bacon.
- Warli. 2008. Pentingnya Memahami Gaya Kognitif Impulsif-Reflektif bagi Guru. *Majalah Ilmiah Sain dan Edukasi*, Vol.6, No. 2 Juli 2008. Lembaga Penelitian IKIP PGRI Jember
- _____. 2009. Proses Berpikir Anak Reflektif Dan Anak Impulsif Dan Anak Reflektif Dalam Memecahkan Masalah Geometri. *Jurnal Paedagogi*, Vol 5 No 2 2009. FKIP Universitas Siliwangi
- _____. 2010. *Profil Kreativitas Siswa yang Bergaya Kognitif Reflektif dan Siswa yang Bergaya Kognitif Impulsif dalam Memecahkan Masalah Matematika*. Disertasi. Tidak dipublikasikan PPs UNESA Surabaya.