

HUBUNGAN GAYA BELAJAR DENGAN KREATIVITAS SISWA MA DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATEMATIKA

Fury Styo Siskawati¹

Email : Furystyo@yahoo.co.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya hubungan antara gaya belajar dengan kreativitas siswa MA dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Jenis dari penelitian ini adalah penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Subjek dari penelitian yaitu siswa kelas X MA Azza Ainul Yaqin yang memiliki gaya belajar VAK. Subjek diberikan soal tes untuk mengetahui kreativitasnya dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa metode dokumentasi, angket, dan tes. Analisis data dilakukan menggunakan rumus *Pearson Product Moment*. Hasil yang diperoleh dari kegiatan penelitian yaitu besar r hitung adalah 0.562 dan besar r tabelnya 0.413 dimana menunjukkan besarnya r hitung $>$ r tabel sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Kesimpulan yang diperoleh yaitu terdapat hubungan yang positif antara gaya belajar dengan kreativitas siswa MA dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Saran yang dapat diberikan hendaknya dalam mengajar guru turut memperhatikan gaya belajar dan kreativitas siswa agar pembelajaran yang dilakukan dapat memberikan hasil yang maksimal.

Kata kunci: gaya belajar, kreativitas.

ABSTRACT

This research is aimed at investigating the correlation between learning style and creativity of MA student's in solving the story-based mathematical problems. This is the corelational research with quantitative approach. The subjects of the research are the ten ggraders at MA Azza Ainul Yaqin. The subjects are given the test to know the creativity in solving the story-based mathematical problems. The data collection methods are documentation, questionnaire, and test. All the data gained in this study was analyzed by using Pearson Product Moment correlation coefficient. The result of the research are r product = 0.562 and r table = 0.413 it's mean that r product $>$ r table so accepted H_a and reject H_o . Thus, it can be concluded that there is a significant corelatiaon between learning style and creativity of MA student's in solving the story-based mathematical problems. The suggestion is that the teacher must care about learning style and creativity student's in order to make the student get maximum score in the school.

Key Words: learnig style, creativity

¹ Dosen Prodi Pend. Matematika Univ. Islam Jember

PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Gaya belajar adalah cara konsisten yang dilakukan oleh seorang murid dalam menangkap informasi, cara mengingat, berpikir, dan menyelesaikan soal. Gaya belajar merupakan modalitas belajar yang sangat penting. Gaya belajar merupakan cara termudah yang dimiliki oleh individu dalam menyerap, mengatur dan mengolah informasi yang diterima. Gaya belajar yang sesuai adalah kunci keberhasilan seseorang siswa dalam belajar. Oleh karena itu, dalam kegiatan belajar, siswa sangat perlu dibantu dan diarahkan untuk mengenali gaya belajar yang sesuai dengan dirinya sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif. Kebanyakan siswa dengan gaya belajar visual biasanya mudah untuk menerima informasi atau pelajaran dengan visualisasi dalam bentuk gambar, tabel, diagram, grafik, peta pikiran, goresan atau simbol-simbol. Untuk siswa yang memiliki gaya belajar auditorial senang sekali jika pembelajaran dilakukan dalam bentuk cerita, lagu, syair atau senandung. Sedangkan siswa dengan gaya belajar kinestetik akan mudah untuk menerima pelajaran yang diiringi dengan aktivitas motorik, seperti dalam konsep penerapan atau percobaan [1].

Berbeda dengan Grinder [2] hasil penelitiannya menunjukkan bahwa setiap 30 siswa, 22 diantara mereka rata-rata dapat belajar dengan efektif selama gurunya menghadirkan kegiatan belajar yang mengkombinasikan antara gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Namun sisanya hanya menyukai salah satu bentuk pengajaran dibanding dua lainnya, sehingga siswa tersebut harus berupaya keras untuk memahami pelajaran bila tidak ada kecermatan dalam menyajikan pelajaran sesuai dengan cara yang mereka sukai. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih menyukai cara guru dalam menyampaikan pembelajaran melalui perpaduan ketiga macam gaya belajar tidak pada salah satunya saja seperti yang dipaparkan sebelumnya. Timbulnya perasaan suka dalam diri siswa terhadap penyampaian pembelajaran oleh guru membantu memotivasi siswa untuk dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Hasil belajar maksimal dapat dicapai oleh siswa selama mereka menguasai berbagai macam cara berpikir khususnya berpikir tingkat tinggi. Salah satu komponen dalam berpikir tingkat tinggi adalah berpikir kreatif. Melalui perpaduan pendapat beberapa orang ahli diantaranya Solso, Evan dan Csikszentmihalyi didapat pemahaman tentang kreativitas yaitu merupakan suatu tindakan yang menghasilkan cara baru, menemukan hubungan baru, membentuk kombinasi-kombinasi baru berdasarkan konsep yang telah ada merupakan prestasi mental yang langka yang dapat dilakukan oleh orang-orang yang langka dengan proses berfikir yang luar biasa. Namun demikian, tidak mudah untuk menemukan siswa yang dapat berpikir kreatif khususnya di Indonesia, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam berpikir kreatif masih tergolong pada tingkat rendah.

[3] Dalam jurnal yang ditulisnya menunjukkan tentang hasil riset yang dilakukan oleh *Program for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2009 bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam bidang matematika khususnya dalam menyelesaikan soal yang menuntut penggunaan kreativitas masih rendah dengan skor yang diperoleh hanya 371 dimana dari skor tersebut Indonesia hanya mampu menempati urutan ke 57 dari 65 negara. Kemudian juga dikatakan bahwa hampir semua siswa Indonesia hanya menguasai pelajaran sampai pada level 3, sementara negara lain banyak yang sudah mencapai level 4, 5, bahkan 6.

Buzan dalam [4] menunjukkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa sejalan dengan penambahan usia seseorang maka akan membuat mereka merasa bahwa sudah tidak mampu lagi berpikir kreatif untuk menghasilkan karya-karya kreatif. Semakin bertambahnya usia seseorang membuat cara berpikirnya berubah karna kesibukan yang menuntut mereka untuk dapat terus meningkatkan produktivitasnya dalam bekerja. Keadaan tersebut yang membuat persentase penggunaan kreativitas seseorang semakin menurun seiring bertambahnya usia, berikut disajikan besarnya persentase penggunaan kreativitas sesuai usia.

Tabel 1. Persentase Penggunaan Kreativitas

Usia	Persentase Penggunaan Kreativitas
Murid TK	95 – 98 %
Murid SD	50 – 70 %
Murid SMP/SMA	30 – 50 %
Orang Dewasa	Kurang dari 20 %

Selain itu berdasarkan observasi awal yang dilakukan di sekolah tempat penelitian menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa masih tergolong rendah, khususnya kemampuan dalam menyelesaikan soal cerita yang menuntut siswa untuk menggunakan kreativitasnya dalam memodifikasi penyelesaian yang dapat digunakan. Hampir seluruh siswa hanya mampu menyelesaikan soal-soal yang dibuat oleh guru dengan cara yang sama seperti yang diberikan guru, ketika soal sedikit dimodifikasi untuk mengajak siswa dapat mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikannya siswa sudah kesulitan bahkan belum ada siswa yang mampu menemukan selesaiannya. Berdasarkan keadaan tersebut, ketika nilai-nilai hasil kemampuan siswa selama satu tahun dalam menyelesaikan soal-soal yang menuntut kreativitas pada beberapa materi dibuat rata-rata, maka nilai yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Rata-Rata Nilai Siswa MA Azza Ainul Yaqin

Kelas	Semester Ganjil	Semester Genap
1	65	68
2	60	62
3	63	65

Sumber: MA Azza Ainul Yain 2015

Berawal dari perbedaan dua pendapat antara ahli yang menyatakan bahwa adanya gaya belajar merupakan kunci keberhasilan seseorang siswa dalam belajar dengan pernyataan ahli lain yang menyatakan perpaduan jenis-jenis gaya belajar cenderung lebih disukai siswa sehingga dapat memperoleh hasil maksimal dalam belajar, membuat peneliti tertarik untuk meneliti tentang gaya belajar. Adanya pendapat yang menyatakan bahwa perbedaan gaya belajar berpengaruh pada hasil belajar yang berbeda apakah benar-benar hasil belajar yang berbeda dapat terjadi karena perbedaan gaya belajar ataukah ada factor pendukung lain salah satunya seperti kreativitas. Melalui perbedaan gaya belajar apakah turut mempengaruhi perbedaan kreativitas dalam diri seorang siswa. Kemudian juga didukung hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan matematika khususnya yang menuntut siswa untuk menggunakan kreativitasnya dalam menyelesaikan soal-soal matematika masih rendah memperkuat keinginan peneliti untuk mengadakan penelitian yang berkaitan dengan kreativitas.

Berdasarkan adanya perbedaan pendapat yang telah dipaparkan tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Gaya Belajar Dengan Kreativitas Siswa MA Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika”

Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang tersebut maka dapat disusun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah terdapat hubungan antara gaya belajar dengan kreativitas siswa MA dalam menyelesaikan soal cerita matematika?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diajukan tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui adanya hubungan antara gaya belajar dengan kreativitas siswa MA dalam menyelesaikan soal cerita matematika.

Manfaat Penelitian

Melalui adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pendidikan matematika diantaranya:

1. Memberikan kontribusi teori tentang gaya belajar dan kreativitas pada siswa MA dalam menyelesaikan soal cerita matematika;
2. Dapat dijadikan acuan untuk penelitian lebih lanjut.

KAJIAN PUSTAKA

Gaya Belajar

Menurut [5] gaya belajar merupakan suatu kombinasi dari bagaimana seseorang menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Kemudian juga menurut [1] gaya belajar adalah cara yang konsisten yang

dilakukan oleh seorang siswa dalam menangkap informasi, cara mengingat, berpikir, dan memecahkan soal. Selain itu juga [2] mendefinisikan gaya belajar sebagai karakteristik belajar yang berkaitan dengan kemampuan untuk menyerap, mengolah, dan menyampaikan informasi.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang gaya belajar maka yang dimaksud gaya belajar dalam penelitian ini adalah cara konsisten yang digunakan oleh seseorang untuk menyerap, mengatur dan mengolah, kemudian menyampaikan informasi yang digunakan dalam memecahkan suatu persoalan.

Gaya belajar yang akan dibahas dalam penelitian ini berkaitan dengan jenis gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik atau disingkat VAK. Dalam penelitian ini yang akan digunakan sebagai indikator untuk mengamati tentang gaya belajar antara lain yaitu mengacu pada jenis gaya belajar yang meliputi: visual, auditorial, dan kinestetik. Berkaitan dengan gaya belajar VAK, berikut ini [5] menyajikan karakteristik orang-orang yang memiliki gaya belajar tersebut.

1. Visual, pada umumnya merupakan orang-orang yang tergolong a) rapi dan teratur b) berbicara dengan cepat c) perencana dan pengatur jangka panjang yang baik d) teliti terhadap detail e) mementingkan penampilan, baik dalam hal pakaian maupun presentasi f) pengeja yang baik dan dapat melihat kata-kata yang sebenarnya dalam pikiran mereka g) mengingat apa yang dilihat, daripada yang didengar h) mengingat dengan asosiasi visual i) biasanya tidak terganggu oleh keributan j) mempunyai masalah untuk mengingat instruksi verbal kecuali jika ditulis dan sering kali minta bantuan orang untuk mengulanginya k) pembaca cepat dan tekun l) lebih suka membaca daripada dibacakan m) membutuhkan pandangan dan tujuan yang menyeluruh dan bersikap waspada sebelum secara mental merasa pasti tentang suatu masalah atau proyek n) mencoret-coret tanpa arti selama berbicara ditelpon dan dalam rapat o) lupa menyampaikan pesan verbal kepada orang lain p) lupa menjawab pertanyaan dengan jawaban singkat ya atau tidak q) lebih suka melakukan demonstrasi daripada berpidato r) lebih suka seni daripada musik s) seringkali mengetahui apa yang harus dikatakan, tetapi tidak pandai memilih kata-kata t) kadang-kadang kehilangan konsentrasi ketika mereka ingin memperhatikan
2. Auditorial, pada umumnya merupakan orang-orang yang tergolong a) berbicara kepada diri sendiri saat kerja b) mudah terganggu oleh keributan c) menggerakkan bibir mereka dan mengucapkan tulisan di buku ketika membaca d) senang membaca dengan keras dan mendengarkan e) dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, birama, dan warna suara f) merasa kesulitan untuk menulis, tetapi hebat dalam bercerita g) berbicara dengan irama yang terpolah h) biasanya suka musik daripada seni i) belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat j) suka berbicara, suka berdiskusi dan menjelaskan sesuatu panjang lebar k) mempunyai masalah dengan pekerjaan-pekerjaan yang melibatkan visualisasi seperti memotong bagian-bagian hingga sesuai satu sama lain l) lebih pandai

meneja dengan keras daripada menuliskannya m) lebih suka gurauan lisan daripada membaca komik

3. Kinestatik, pada umumnya merupakan orang-orang yang tergolong a) berbicara dengan perlahan b) menanggapi perhatian fisik c) ,enyentuh orang untuk mendapatkan perhatian mereka d) berdiri dekat ketika berbicara dengan orang e) selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak f) mempunyai perkembangan awal otot-otot yang besar g) belajar melalui manipulasi dan peraktik h) menghafal dengan cara berjalan dan melihat i) menggunakan jari sebagai penunjuk ketika membaca j) banyak menggunakan isyarat tubuh k) tidak dapat duduk diam untuk waktu lama.

Kreativitas

Menurut Solso dalam [4] menyatakan kreativitas merupakan suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan cara-cara baru dalam memandang suatu masalah atau situasi. Evan juga masih dalam referensi yang sama menyatakan kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menemukan hubungan-hubungan baru, melihat pokok permasalahan dalam persepektif baru dan membentuk kombinasi baru dari konsep-konsep yang sudah ada dalam pikiran. Selain dua pendapat tersebut Csikszentmihalyi dalam [6] juga mengutarakan pendapatnya tentang kreativitas yaitu setiap tindakan atau hasil karya berupa produk yang mengubah kawasan domain yang telah ada atau mentranformasikan kawasan yang telah ada untuk menjadi suatu kawasan yang baru. Kemudian masih dalam referensi yang sama Weisberg menyatakan kreativitas adalah tindakan yang dipandang sebagai prestasi mental yang langka yang diproduksi oleh individu-individu yang cepat, mudah dan luar biasa menggunkan proses berfikir yang luar biasa.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka yang dimaksud dengan kreativitas dalam penelitian ini adalah suatu tindakan yang menghasilkan cara baru, menemukan hubungan baru, membentuk kombiasi baru berdasarkan konsep yang telah ada dimana berupa prestasi mental yang langka yang dapat dilakukan oleh orang-orang yang langka dengan proses berfikir yang luar biasa.

Menurut Wallas dalam [4] terdapat empat tahap umum dalam kreativitas, dimana tahapan tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Persiapan (*preparation*)

Pada tahap ini seseorang menjumpai permasalahan kemudian bekerja keras untuk memahami makna dari permasalahan. Kemudian merumuskan kembali yang menjadi pokok permasalahan, hal ini merupakan cara sederhana agar seseorang dapat melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

2. Pengeraman (*incubation*)

Tahap inkubasi adalah tahap dimana seseorang berhenti sejenak untuk tidak memikirkan masalah, lama waktunya tergantung pada masalah yang dihadapi jika permasalahan membutuhkan pemahaman mendasar maka waktu yang dibutuhkan lama tetapi jika kebalikannya maka waktunya relative singkat.

3. Inspiration (*illumination*)

Pada tahap ini tahap penemuan rencana atau gagasan pemecahan masalah namun rencana yang ditemukan belum lengkap masih berupa garis besarnya saja.

4. Pembuktian atau evaluasi (*verification and evaluation*)

Merupakan tahap menguji cobakan rencana pemecahan masalah yang telah dikemukakan pada tahap sebelumnya, sejumlah eksperimen dan evaluasi hasil-hasil secara terus menerus dilakukan hingga memperoleh suatu karya yang sempurna dan dapat diterima serta diterapkan dalam kehidupan nyata.

Jika seseorang dalam berfikir dapat memenuhi tahap-tahap pembelajaran kreatif tersebut maka dapat dikatakan orang tersebut adalah orang yang kreatif. Selanjutnya Taylor dalam [4] menyajikan tentang beberapa tingkatan dalam kreativitas yang nantinya digunakan sebagai indikator untuk mengukur kreativitas. Adapun tingkatan tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

1. Ekspresi Spontan

Merupakan tingkat kreativitas paling rendah berupa ekspresi secara spontan kualitas dan hasil karyanya tidak penting

2. Teknis

Kreativitas pada tingkat ini melibatkan kecakapan dan keterampilan baru dalam membuat suatu karya.

3. Daya Cipta

Kreativitas pada tingkat ini melibatkan kecerdikan menggunakan bahan dan membuat kombinasi cara atau pendekatan lama dengan yang baru.

4. Inovatif

Kreativitas pada tingkat ini melibatkan pemahaman secara mendasar, kemudian melakukan modifikasi tertentu melalui pendekatan alternatif.

5. Emerjensi

Kreativitas pada tingkat tertinggi melibatkan penemuan gagasan abstrak dan paling mendasar baik dalam bidang seni ataupun ilmu pengetahuan.

Soal Cerita

Waluyati dan Raharjo [7] mengemukakan bahwa dasar hukum lampiran Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006, menyebutkan bahwa, dalam setiap kesempatan pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan penggunaan masalah yang sesuai dengan situasi. Lebih lanjut dikemukakan salah satu tujuan mata pelajaran matematika adalah memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Untuk itu dalam pembelajaran matematika hendaknya dibiasakan dengan mengajukan masalah nyata, yaitu pembelajaran yang mengaitkan masalah dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu pembelajaran yang memenuhi tuntutan tersebut yaitu pembelajaran soal cerita

Abidia dalam Wibowo [8] mengemukakan bahwa soal cerita adalah soal yang disajikan dalam bentuk cerita pendek. Pendapat lain mengemukakan bahwa

soal cerita dalam mata pelajaran matematika adalah soal yang disajikan dalam bentuk uraian atau cerita baik secara lisan maupun tulisan Solichan. Kemudian juag Waluyati dan Raharjo [7] berpendapat bahwa soal cerita matematika adalah soal matematika yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dicari penyelesaiannya menggunakan kalimat matematika yang memuat bilangan, operasi hitung (+, −, ×, :), dan relasi (=, <, >, ≤, ≥).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan soal cerita matematika adalah soal matematika yang disajikan dalam bentuk uraian atau cerita pendek baik lisan maupun tulisan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dicari penyelesaiannya menggunakan kalimat matematika yang memuat bilangan, operasi hitung dan relasi.

Adapun menurut Waluyati dan Raharjo [7] terdapat unsur-unsur yang berpengaruh berkaitan dengan soal cerita, antara lain sebagai berikut:

1. Tujuan Soal Cerita menurut Ahmad diantaranya adalah:
 - 1) Melatih siswa berfikir deduktif.
 - 2) Membiasakan siswa untuk melihat hubungan antara kehidupan sehari-hari dengan pengetahuan matematika yang telah mereka peroleh di sekolah.
 - 3) Memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep matematika tertentu, maksudnya dalam menyelesaikan soal cerita siswa perlu mengingat kembali konsep-konsep matematika yang telah dipelajarinya sehingga pemahaman terhadap konsep-konsep tersebut semakin kuat

2. Langkah-Langkah Menyelesaikan Soal Cerita

George Polya menyarankan empat langkah rencana untuk menyelesaikan masalah dalam soal cerita. Keempat langkah tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1) Memahami masalah (*understanding the problem*)

Tanpa adanya pemahaman terhadap masalah yang diberikan, siswa tidak mungkin mampu menyelesaikan masalah tersebut dengan benar. Pada langkah pertama ini yang harus dilakukan siswa dalam menyelesaikan soal cerita adalah membaca soal dengan seksama untuk memahami arti dari semua kata dalam soal. Langkah-langkahnya sebagai berikut.

- a. Mengenali apa yang tidak diketahui (yang ditanyakan)? Data apa yang diketahui? Syarat-syarat apa yang diperlukan?
- b. Mencermati apakah syarat-syarat itu cukup untuk mencari unsur yang tidak diketahui?
- c. Membuat suatu gambar dan memberi notasi yang sesuai.
- d. Mengelompokkan syarat-syarat tersebut berdasarkan sejenis dan tak sejenis dan menuliskan bentuk matematikanya.

2) Menyusun rencana (*devising a plan*)

Langkah kedua merupakan kunci dari empat langkah ini. Dalam menyusun rencana penyelesaian banyak strategi dan teknik yang digunakan dalam menyelesaikan masalah. Kemampuan menyusun rencana sangat tergantung pada pengalaman siswa dalam menyelesaikan masalah. Semakin bervariasi pengalaman mereka, ada kecenderungan siswa semakin lebih kreatif dalam

menyusun rencana penyelesaiannya. Beberapa pertanyaan yang dapat digunakan untuk merancang penyelesaian masalah adalah sebagai berikut:

- a. Apakah soal sudah pernah dilihat sebelumnya oleh siswa? Atau apakah siswa pernah melihat masalah yang sama dalam bentuk berbeda?
- b. Apakah siswa mengetahui soal lain yang terkait?
- c. Perhatikan yang tidak diketahui dan coba memikirkan soal yang sudah dikenal yang mempunyai unsur yang tidak diketahui sama sekali.
- d. Apakah masalah ini pernah diselesaikan sebelumnya tetapi dengan kalimat yang berbeda?
- e. Apakah masalah perhitungan ini dibutuhkan untuk menyusun proses perhitungan?
- f. Dapatkah siswa mampu menyempurnakan masalah yang sama dengan lebih sederhana dan mempelajari sesuatu dari penyelesaiannya yang mungkin digunakan dalam masalah ini?
- g. Jika pertanyaannya merupakan tipe pertanyaan umum, dapatkah siswa mencoba soal yang lebih spesifik?
- h. Apakah terdapat hubungan masalah yang dapat diselesaikan sehingga dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah ini?

3) Pelaksanaan rencana (*carrying out the plan*)

Jika dalam langkah kedua telah berhasil dirinci dengan lengkap, maka dalam pelaksanaan rencana penyusunan soalnya menjadi bentuk yang sederhana dan melakukan perhitungan yang diperlukan. Perancangan yang mantap membuat pelaksanaan rencana lebih baik. Langkah-langkah yang dapat dilakukan adalah:

- a. Laksanakan rencana penyelesaian itu dan cek setiap langkahnya.
- b. Apakah langkah sudah benar?
- c. Buktikan bahwa langkah sudah benar.

4) Memeriksa kembali (*looking back*)

Langkah keempat ini penting, walaupun sering dilupakan dalam menyelesaikan masalah, yaitu melakukan pengecekan atas apa yang telah dilaksanakan mulai langkah pertama sampai langkah ketiga. Beberapa pertanyaan yang muncul dalam meneliti (mengecek) kembali hasil yang telah diperoleh adalah sebagai berikut:

- a. Dapatkah siswa mengecek hasilnya?
- b. Dapatkah siswa mengecek argumennya?
- c. Dapatkah siswa mencari hasil itu dengan cara lain?
- d. Dapatkah siswa menggunakan hasil untuk menyelesaikan masalah lain?

3. Kesulitan-Kesulitan Siswa Menyelesaikan Soal Cerita

Menurut Ahmad secara garis besar kesulitan-kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal cerita dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Kesulitan dalam memahami masalah (soal), yaitu kesulitan dalam menentukan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dalam soal.
- 2) Kesulitan dalam menyusun rencana penyelesaian, yaitu kesulitan dalam menerjemahkan soal cerita ke dalam model (kalimat) matematika.

- 3) Kesulitan dalam menyelesaikan rencana, yaitu kesulitan dalam menyelesaikan model (kalimat) matematika.
- 4) Kesulitan dalam melihat (mengecek) kembali hasil yang telah diperoleh.
- 5) Kesulitan dalam menginterpretasikan jawaban tersebut terhadap situasi permasalahan yang terdapat dalam soal.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian korelasional yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara dua variabel atau lebih. Sedangkan pendekatan kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang menekankan analisisnya pada data berupa angka-angka untuk diuji statistik. Penelitian ini nantinya mencari hubungan dua variabel yaitu hubungan antara variabel gaya belajar dengan kreativitas siswa.

Subjek Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Jember. Dipilih siswa kelas VII karena sesuai dengan pendapat Piaget bahwa pada usia 12 tahun ke atas anak sudah mampu untuk memecahkan masalah khusus, dan mempelajari keterampilan serta kecakapan berpikir logis. Kreativitas berhubungan dengan kemampuan dalam memecahkan masalah. Subjek penelitian diperoleh dengan menggunakan angket VAK yang sudah jadi dan tinggal digunakan saja. Peneliti hanya menambahkan cara mensekor masing-masing jenis gaya belajar.

Untuk mendapatkan subjek penelitian, mula-mula siswa SMP diberikan angket VAK sesuai dengan instrumen yang disediakan peneliti. Selanjutnya data hasil angket yang telah dilengkapi siswa dianalisis untuk mengetahui tipe gaya belajar yang dimiliki siswa. Kemudian setelah didabat siswa dengan gaya belajar VAK selanjutnya mereka diberi tes untuk mengetahui kreativitasnya dalam menyelesaikan soal cerita.

Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Metode dan instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Metode Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku yang relevan, peraturan, laporan kegiatan, foto, film dokumenter dan data yang relevan dengan penelitian. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan untuk dokumentasi yaitu data nama siswa dan nilai hasil belajar matematika siswa.

2. Metode Angket

Angket merupakan serentetan pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi sesuai kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini

angket digunakan untuk mengetahui gaya belajar VAK yang dimiliki siswa. Instrumennya berupa lembar angket VAK.

3. Metode Tes

Tes merupakan himpunan pertanyaan yang harus dijawab, harus ditanggapi atau tugas yang harus dilaksanakan oleh orang yang dites. Tes digunakan untuk mengukur sejauh mana seseorang siswa telah menguasai pelajaran yang disampaikan terutama meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan. Tes yang digunakan disini berbentuk uraian, kekuatan utama pada tes uraian diantaranya penekanan pada kebebasan mengekspresikan dan melakukan kreativitas, penekanan pada kedalaman ruang lingkup pengetahuan. Instrumen yang digunakan pada metode tes adalah soal tes yang berbentuk uraian dengan jumlah sebanyak 5 soal.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan uji statistik dengan perhitungannya menggunakan rumus *Pearson product moment*, seperti berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = nilai koefisien korelasi

$\sum XY$ = jumlah hasil kali masing- masing skor x dan y

$\sum X$ = jumlah semua skor x

$\sum Y$ = jumlah semua skor y

N = banyaknya individu yang diselidiki

Kriteria penerimaan dan penolakan H_a serta H_o nya adalah

1. Jika r hitung $>$ r tabel maka H_a diterima dan H_o ditolak
2. Jika r hitung $<$ r tabel maka H_a ditolak dan H_o diterima

HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN

Tabel 3. Data Hasil Penelitian

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	80	60	6400	3600	4800
2	60	60	3600	3600	3600
3	80	60	6400	3600	4800
4	60	15	3600	225	900
5	60	15	3600	225	900
6	60	30	3600	900	1800
7	60	40	3600	1600	2400
8	60	40	3600	1600	2400
9	70	40	4900	1600	2800
10	70	20	4900	400	1400
11	80	20	6400	400	1600

12	80	20	6400	400	1600
13	80	40	6400	1600	3200
14	100	60	10000	3600	6000
15	90	40	8100	1600	3600
16	90	40	8100	1600	3600
17	100	60	10000	3600	6000
18	80	45	6400	2025	3600
19	70	60	4900	3600	4200
20	60	60	3600	3600	3600
21	80	60	6400	3600	4800
22	60	45	3600	2025	2700
23	60	60	3600	3600	3600
Jumlah	1690	990	128100	48600	73900

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{(23 \times 73900) - (1690) \times (990)}{\sqrt{\{23 \times 128100 - (1690)^2\} \times \{23 \times 48600 - (990)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{1699700 - 1637100}{\sqrt{\{2946300 - 2856100\} \times \{1117800 - 980100\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{62600}{\sqrt{90200 \times 137700}}$$

$$r_{xy} = \frac{62600}{111447.5}$$

$$r_{xy} = 0.562$$

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh kemudian dianalisis dengan rumus *Pearson Product Moment* maka terlihat bahwa besarnya r hitung adalah 0.562 dengan r tabelnya adalah 0.413 tampak bahwa pada taraf signifikansi 5 % r hitung > r tabel sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi ada hubungan positif antara gaya belajar dengan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika.

Kemudian diperkuat dengan pendapat para ahli yang menyatakan bahwa gaya belajar merupakan kunci keberhasilan seseorang siswa dalam belajar, jika dihubungkan dengan kreativitas maka dapat turut dipertimbangkan menjadi faktor penentu keberhasilan dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Kemudian diperkuat dengan pernyataan ahli lain yang menyatakan perpaduan jenis-jenis gaya belajar cenderung lebih disukai siswa sehingga dapat memperoleh hasil maksimal dalam belajar, jika hasil belajarnya maksimal otomatis kemampuannya dalam menyelesaikan soal cerita matematika cukup tinggi apalagi didukung dengan kreativitasnya yang juga tinggi. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dan diperkuat dengan pendapat para ahli maka memang

benar bahwa terdapat hubungan positif antara gaya belajar dengan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika.

KESIMPULAN dan SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, akhirnya peneliti dapat menarik kesimpulan tentang hubungan antara gaya belajar dengan kreativitas siswa MA dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Adapun kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini yaitu: Terdapat hubungan yang positif antara gaya belajar dengan kreativitas siswa MA dalam menyelesaikan soal cerita matematika.

Saran

Berdasarkan keseluruhan temuan dalam penelitian ini penulis dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Sebaiknya guru turut memperhatikan jenis-jenis gaya belajar yang ada pada siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini karena perbedaan jenis gaya belajar mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita
2. Selain memperhatikan jenis gaya belajar guru juga perlu memperhatikan kreativitas yang dimiliki oleh siswa yang diajar. Guru harus dapat membiasakan siswa untuk mampu menggunakan kreativitasnya dalam menyelesaikan soalsoal matematika khususnya jenisjenis soal cerita
3. Guru harus kreatif dalam memberikan jenis-jenis soal pada siswa agar cara siswa dalam menyelesaikan soal-soal dapat berkembang dan tidak hanya monoton seperti yang dicontohkan guru.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Wulandari, Mira. 2013. *Analisis Gaya Belajar Siswa dan Hubungannya dengan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI di SMA Negeri I Kota Jambi*. Jambi: Universitas Jambi
- [2] Sari, Kartika, Ariesta. 2014. *Analisis Karakteristik Gaya Belajar Vak (Visual, Auditorial, Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan Informatika Angkatan 2014* Bangkalan: Universitas Trunojoyo Madura
- [3] Yuniardi, Mochamad. 2014. *Efektivitas model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Mempengaruhinya*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- [4] Suharnan. 2011. *Kreativitas Teori dan Pengembnagan*. Surabaya: Laros
- [5] Hasrul. 2009. *Pemahaman Tentang Gaya Belajar*. Makasar: UNM

- [6] Krathwoh. 2002. *Revising Bloom's Taxonomy*. Journal of Mathematics Education Theory into Practice 41 no4 Aut 2002. Wilson Company
- [7] Raharjo, MarsudidanWaluyati, Astuti. 2011. *Pembelajaran Soal Cerita Operasi Hitung Campuran di SD*. Yogyakarta: Kemendiknasdan PPPPTK-Matematika
- [8] Wibowo, Sigit. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Soal Cerita Dalam Matematika Melalui Metode Problem Based Learning*. Makalah Yogyakarta: UNY