JURNAL

IDENTIFIKASI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA PADA MATERI PROGRAM LINEAR

Oleh:

OSHI YULI RISMAWATI

12.1.01.05.0071

Dibimbing oleh :

1. **Khomsatun Ni'mah,M.Pd**
2. **Yuni Katminingsih,S.Pd.,M.Pd**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2016/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Oshi Yuli Rismawati
NPM	: 12.1.01.05.0071
Telepun/HP	: 085735765136
Alamat Surel (Email)	: oshiyulir@yahoo.com
Judul Artikel	: Identifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi Program Linear
Fakultas – Program Studi	: FKIP / Pend.Matematika
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Mojoroto Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 07 Februari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Khomsatun Ni'mah, M.Pd	Yuni Katminingsih, S.Pd., M.Pd	Oshi Yuli Rismawati
NIDN.0703018502	NIDN.0707067003	NPM. 12.1.01.05.0071

IDENTIFIKASI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA PADA MATERI PROGRAM LINEAR

Oshi Yuli Rismawati
12.1.01.05.0071
FKIP/Pend.Matematika
Oshiyulir@yahoo
Khomsatun Ni'mah,M.Pd dan Yuni Katminingsih,S.Pd.,M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Oshi Yuli Rismawati: Identifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi Program Linear, Skripsi, Pendidikan Matematika, FKIP UN PGRI Kediri, 2012.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan di SMA Negeri 1 Puncu yang sebagian besar siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah, hal ini dilihat dari nilai hasil ulangan harian siswa yang sebagian besar dibawah standar ketuntasan.

Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana hasil identifikasi kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada materi program linear.

Penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif Diskriptif dengan subyek penelitian siswa kelas XII IPA 2 SMA Negeri 1 Puncu. Penelitian ini menggunakan instrumen tes dan wawancara. Terdapat 4 kriteria dalam kemampuan berpikir kreatif yaitu berpikir lancar (*Fluency)*, berpikir lentur (*Flexibility)*, berpikir keaslian (*Orisinil)* dan berpikir terperinci (*Elaborasi)*, dimana setiap kriterian terdapat masing-masing indikator. Subyek yang dipilih dalam penelitian ini adalah terdapat 8 siswa yang terpilih menjadi subyek penelitian dengan 1 siswa dengan kemampuan tinggi, 5 siswa dengan kemampuan sedang dan 2 siswa kemampuan rendah.

Hasil dalam penelitian ini adalah pada kriteria berpikir lancar (1) tidak ada subyek yang memenuhi indikator karena subyek hanya menjawab dengan 1 jawaban saja, pada kriteria berpikir lentur (2) terdapat 3 subyek yang memenuhi karena subyek memberikan alasan yang masuk akal, pada kriteria berpikir lancar (3) terdapat 4 subyek yang memenuhi pada soal nomor 1 dan 2 subyek pada soal nomor 2 karena subyek lancar dalam menyampaikan gagasan-gagasannya. Pada kriteria berpikir lentur menyatakan bahwa tidak ada subyek dari kemampuan tinggi, sedang dan rendah yang bisa memenuhi indikator karena semua subyek hanya menjawab dengan 1 cara saja. Pada kriteria berpikir keaslian menyatakan bahwa tidak ada subyek dari kemampuan tinggi, sedang dan rendah yang bisa memenuhi indikator karena semua subyek hanya menjawab dengan cara yang diberikan oleh guru dan tidak bisa menyelesaikan dengan cara yang tidak biasa/ sesuai dengan angan-angan mereka. Pada kriteria berpikir terperinci menyatakan bahwa pada soal nomor 1 terdapat 4 subyek yang memenuhi indikator dan pada soal nomor 2 hanya terdapat 1 subyek saja yang bisa memenuhi indikator tersebut, hal ini karena subyek dapat menggabungkan antara unsur-unsur, prinsip dan konsep yang ada sehingga menjadi satu kesatuan yang padu dan menghasilkan jawaban benar.

KATA KUNCI: kemampuan berpikir kreatif, menyelesaikan soal cerita, program linear

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Cahyadi, 2014: 1). Tujuan pembelajaran matematika yaitu: (1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam menyelesaikan masalah, (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (3) Menyelesaikan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, marancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (4) Mengkomunikasikan gagasan dengan symbol, table, diagaram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah (Nuridawani, munzir, saiman, 2015: 60).

Namun tujuan pembelajaran matematika tersebut belum maksimal hal ini dikarenakan mutu pendidikan matematika di Indonesia rendah, rendahnya mutu pendidikan matematika di Indonesia disebabkan karena banyak siswa berpendapat bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sering menjadi hal yang menakutkan (Ahmadi, Johan, Kurniasari, Tanpa Tahun, Tanpa Halaman). Keterbatasan ingatan siswa membuat mereka hanya menghafal rumus yang dianggap bermakna. Oleh karena itu siswa tidak bisa hanya mengandalkan ingatan yang ada, melainkan mereka harus meningkatkan keterampilan berpikirnya. Salah satunya adalah berpikir kreatif. Siswono (dalam Ahmadi, Johan, Kurniasari, Tanpa Tahun, Tanpa Halaman) mengatakan bahwa berpikir kreatif merupakan perwujudan dari berpikir tingkat tinggi karena kemampuan berpikir tersebut merupakan kompetensi kognitif tertinggi yang perlu dikuasai oleh siswa dikelas. Namun pada kenyataannya pada penekanannya lebih pada hafalan dan mencari satu

jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan.

Kemampuan berpikir kreatif menjadi sebuah tuntutan seiring dengan semakin kompleksnya permasalahan kehidupan yang harus dihadapi manusia. Pembangunan suatu bangsa tergantung dari sumber daya manusia. Pehkonen (dalam Amalina, 2016: 55) menyatakan bahwa berpikir kreatif diartikan sebagai suatu perpaduan antara berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan pada intuisi tetapi masih dalam kesadaran.

Berdasarkan hasil survei siswa SMA Negeri 1 Puncu, peneliti menemukan adanya problematika mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pelajaran matematika. Dari pernyataan beberapa guru, lebih dari 50% siswa dalam satu kelas memiliki kemampuan berpikir kreatif yang rendah dalam menyelesaikan soal cerita termasuk dalam materi Program Linear dalam penyelesaian masalah sehari-hari. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang rendah dalam menyelesaikan soal cerita harus segera mendapatkan solusi yang tepat. Penyelesaian permasalahan ini dapat ditempuh dengan cara mengidentifikasi tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif. Hal itu perlu dilakukan agar guru mengetahui letak indikator kemampuan berpikir kreatif yang belum dicapai oleh siswa dalam menyelesaikan soal cerita, sehingga dapat menentukan alternatif yang baik dalam mengatasi dan mencegahnya. Berdasarkan uraian tersebut peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Identifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi Program Linear".

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif diskriptif sehingga hasil penelitian berupa deskriptif tentang kemampuan berpikir reatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada materi program linear ditinjau dari indikator kemampuan berpikir kreatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Puncu tahun ajaran 2016/2017. Pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama 2 hari yang dilaksanakan pada bulan November. Dalam pengambilan subjek penelitian diambil siswa kemampuan berpikir kreatif tinggi, sedang dan rendah. Instrumen yang digunakan dalam

penelitian ini terdiri dari instrumen utama yaitu peneliti dan instrument pendukung yaitu tes tulis berupa soal cerita dan pedoman wawancara. Tes soal cerita yang digunakan yaitu materi program linear pada subbab menentukan nilai optimum. Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari tes tertulis dan wawancara. Dari tes tulis tersebut digunakan untuk