

**PROSES BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS IX
DALAM MEMECAHKAN MASALAH
KESEBANGUNAN BERDASARKAN TAHAPAN
CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) DITINJAU DARI
TIPE KEPERIBADIAN SISWA
(Penelitian dilakukan di SMP Negeri 16 Surakarta)**

Hana Paramita Sari^{1)*}, Budi Usodo²⁾, Dwi Maryono³⁾

¹⁾Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika, FKIP, UNS, Surakarta

^{2),3)} Dosen Prodi Pendidikan Matematika, FKIP, UNS, Surakarta

*Keperluan Korespondensi : 085647112872, hanaparamita@ymail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses berpikir kreatif siswa kelas IX dalam memecahkan masalah kesebangunan berdasarkan tahapan *Creative Problem Solving* (CPS) ditinjau dari tipe kepribadian siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian yang diambil untuk penelitian ini adalah 2 siswa tipe *guardian* dan 2 siswa tipe *artisan*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara berbasis tugas.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa : (1) Tahapan proses berpikir kreatif siswa tipe kepribadian *guardian* dalam memecahkan masalah kesebangunan adalah : (a) Pada tahap *objective finding*, kedua siswa *guardian* dapat menyebutkan dan menunjukkan apa yang ditanyakan, (b) Pada tahap *fact finding*, kedua siswa *guardian* dapat mendaftar semua fakta mengenai apa yang diketahui, (c) Pada tahap *problem finding*, kedua siswa *guardian* dapat menyebutkan syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan masalah yang diberikan, (d) Pada tahap *idea finding*, kedua siswa *guardian* hanya mampu mengungkapkan satu ide yang mungkin dapat digunakan dalam memecahkan masalah yang diberikan, (e) Pada tahap *solution finding*, kedua siswa *guardian* tidak melakukan evaluasi dan merasa yakin pada ide yang diperolehnya dari tahap *idea finding*, (f) Pada tahap *acceptance finding*, kedua siswa *guardian* dapat menerapkan idenya dengan baik dan memperoleh jawaban yang benar ; (2) Tahapan proses berpikir kreatif siswa tipe kepribadian *artisan* dalam memecahkan masalah kesebangunan adalah : (a) Pada tahap *objective finding*, kedua siswa *artisan* dapat menyebutkan dan menunjukkan apa yang ditanyakan, (b) Pada tahap *fact finding*, kedua siswa *artisan* dapat mendaftar semua fakta mengenai apa yang diketahui, (c) Pada tahap *problem finding*, kedua siswa *artisan* dapat menyebutkan syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan masalah yang diberikan, (d) Pada tahap *idea finding*, kedua siswa *artisan* hanya mampu mengungkapkan satu ide yang mungkin dapat digunakan dalam memecahkan masalah yang diberikan, seorang siswa menghasilkan ide yang berbeda dari siswa lainnya walaupun belum termasuk sebagai ide yang baru, (e) Pada tahap *solution finding*, kedua siswa *artisan* melakukan evaluasi dan merasa yakin pada ide yang diperolehnya dari tahap *idea finding*, (f) Pada tahap *acceptance finding*, kedua siswa *artisan* dapat menerapkan idenya dengan baik dan memperoleh jawaban yang benar.

Kata kunci : proses berpikir kreatif, tahapan *Creative Problem Solving*, tipe kepribadian, kesebangunan

DOI : 10.20961/jpmm_solusi.v%vi%i.38343

I. PENDAHULUAN

Dalam standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah mata pelajaran matematika (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tanggal 23 Mei 2006 tentang Standar Isi) telah disebutkan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama, menafsirkan dan menyelesaikan model atau perencanaan pemecahan masalah. Namun, pembelajaran matematika selama ini kurang memberikan perhatian terhadap pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis. Hal ini ditandai dengan data TIMSS 2003 [4], yang menunjukkan bahwa penekanan pembelajaran di Indonesia lebih banyak pada penguasaan keterampilan dasar (*basic skills*), namun sedikit atau sama sekali tidak ada penekanan untuk penerapan matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari, berkomunikasi secara matematis, dan bernalar secara matematis. Hasil *Video Study* [4], menunjukkan juga bahwa: ceramah merupakan metode yang paling banyak digunakan selama mengajar, waktu yang digunakan siswa untuk *problem solving* 32% dari seluruh waktu di kelas, guru lebih banyak berbicara dibandingkan dengan siswa, hampir semua guru memberikan soal rutin dan kurang menantang. Padahal, kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah sangat penting, karena dalam kehidupan sehari-hari setiap orang selalu dihadapkan pada berbagai masalah yang harus dipecahkan dan menuntut pemikiran kreatif untuk menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi.

Dalam memecahkan masalah, siswa melakukan proses berpikir sehingga dapat sampai pada jawaban. Proses berpikir adalah aktivitas yang terjadi dalam otak manusia. Informasi-informasi dan data yang masuk diolah di dalamnya, sehingga apa yang sudah ada di dalam perlu penyesuaian, bahkan perubahan. Selain itu dalam aspek pemecahan masalah matematika diperlukan pemikiran-pemikiran kreatif dalam membuat (merumuskan), menafsirkan dan menyelesaikan model atau perencanaan pemecahan masalah.

Johnson [6] menyebutkan bahwa berpikir kreatif –yang mensyaratkan ketekunan, disiplin pribadi dan perhatian– melibatkan aktifitas-aktifitas mental seperti mengajukan pertanyaan, mempertimbangkan informasi-informasi baru dan ide-ide yang tidak biasanya dengan suatu pikiran terbuka, membuat hubungan-hubungan, khususnya antara sesuatu yang tidak serupa, mengkaitkan satu dengan lainnya dengan bebas, menerapkan imajinasi pada setiap situasi yang membangkitkan ide baru dan berbeda, dan memperhatikan intuisi. Silver [5] menambahkan, kreativitas meliputi tiga dimensi utama, yaitu kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan.

Proses berpikir kreatif merupakan suatu proses yang mengkombinasikan berpikir logis dan dan berpikir divergen. Berpikir divergen digunakan untuk mencari ide-ide untuk menyelesaikan masalah sedangkan berpikir logis digunakan untuk memverifikasi ide-ide tersebut menjadi sebuah penyelesaian yang kreatif. Untuk mengetahui proses berpikir kreatif siswa, pedoman yang digunakan adalah proses kreatif yang dikembangkan oleh Alex Osborn [1], yaitu model *Creative Problem Solving*. Model tersebut terdiri dari 6 langkah, yaitu menemukan tujuan (*Objective Finding*), menemukan fakta (*Fact*

Finding), menemukan masalah (*Problem Finding*), menemukan ide (*Idea Finding*), menemukan solusi (*Solution Finding*) dan menemukan penerimaan/ implementasi ide (*Acceptance Finding*).

M.J Dewiyani [8] mengemukakan bahwa proses berpikir siswa dalam memecahkan masalah matematika dipengaruhi oleh kepribadian siswa. Stenberg dan Lubart [7] juga menyebutkan bahwa kepribadian merupakan salah satu atribut dalam kreativitas. Proses berpikir kreatif dapat diselidiki berdasar tipe kepribadian yang telah dikelompokkan berdasar pengelompokan oleh David Keirse [3]. Keirse menggolongkan kepribadian menjadi empat tipe, yaitu *The Guardians (The Epimethean Temperament)*, *The Artisans (The Dionysian Temperament)*, *The Rationals (The Promethean Temperament)*, dan *The Idealists (The Apollonian Temperament)*. *Guardian* merupakan kelompok yang menyukai prosedur yang teratur dan mengerjakan pekerjaan secara tepat waktu. *Artisan* merupakan kelompok yang menyukai perubahan dan tidak tahan pada kestabilan. Segala sesuatunya ingin dikerjakan dan diketahui secara cepat, bahkan sering cenderung terlalu tergesa-gesa. *Rational* menyukai penjelasan yang didasarkan pada logika. Bidang yang disukai biasanya sains, matematika, dan filsafat, meskipun tidak menutup kemungkinan akan berhasil di bidang yang diminati. Sedangkan *Idealis* menyukai materi tentang ide dan nilai-nilai. Kreativitas menjadi bagian yang sangat penting bagi seorang *idealis*.

Mengingat setiap siswa memiliki kepribadian yang berbeda-beda, tentu hal ini memberikan dampak yang berbeda ketika siswa menyelesaikan masalah matematika. Ada siswa yang hanya mau mengerjakan dengan

prosedur yang sudah dicontohkan, ada pula yang mau menggunakan cara berbeda dalam pengerjaannya. Kebiasaan dalam pembelajaran, siswa terbiasa menyelesaikan masalah yang hanya menuntut mereka untuk berpikir secara konvergen sehingga mereka tidak terbiasa dengan permasalahan yang menuntut mereka berpikir meluas. Padahal dalam kehidupan, permasalahan hidup tidak selalu mengerucut pada satu solusi saja. Diperlukan juga kreativitas dari setiap individu dalam mengatasi masalahnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana proses berpikir kreatif siswa Sekolah Menengah Pertama dalam memecahkan masalah pada konsep kesebangunan berdasarkan model *Creative Problem Solving* ditinjau dari tipe kepribadian siswa.

II. METODE PENELITIAN

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif.

Pada penelitian ini dalam menentukan subjek penelitian tidak dipilih secara acak, tetapi pemilihan sampel bertujuan (*purposive sample*). Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IX A dan IX B SMP Negeri 16 Surakarta yang dipilih berdasarkan tipe kepribadian siswa dan kemampuan komunikasinya.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara berbasis tugas. Pada saat wawancara peneliti memberikan tes pemecahan masalah pada subjek. Setelah itu peneliti meminta subjek untuk mengerjakan tes pemecahan masalah tersebut sambil mengkomunikasikan apa yang ada

dalam pikirannya dan menanyakan beberapa hal terkait untuk mengungkap proses berpikir kreatif siswa tersebut. Wawancara berbasis tugas akan dilakukan dua kali untuk setiap subjek penelitian pada waktu yang berbeda.

Untuk memperoleh keabsahan data, digunakan teknik triangulasi waktu. Pada penelitian ini, triangulasi waktu dilakukan dengan mengecek

data hasil wawancara berbasis tugas pertama dengan hasil wawancara berbasis tugas yang kedua untuk setiap subjek penelitian. Jika data-data yang diperoleh dari waktu yang berbeda dikorelasikan diperoleh pandangan yang sama, maka data dianggap valid sehingga dapat ditarik kesimpulan mengenai data tersebut.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut disajikan tabel ringkasan mengenai proses berpikir kreatif siswa *guardian* dan *artisan* pada setiap tahapan berpikir.

Tabel 1 Tahap *Objective Finding* Proses Berpikir Kreatif Siswa

Tipe Kepribadian	Tingkah Laku Siswa pada Tahap <i>Objective Finding</i>
<i>Guardian</i>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat menyebutkan apa yang ditanyakan. Siswa dapat menunjukkan apa yang ditanyakan.
<i>Artisan</i>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat menyebutkan apa yang ditanyakan. Siswa dapat menunjukkan apa yang ditanyakan.

Tabel 2 Tahap *Fact Finding* Proses Berpikir Kreatif Siswa

Tipe Kepribadian	Tingkah Laku Siswa pada Tahap <i>Fact Finding</i>
<i>Guardian</i>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat menyebutkan apa yang diketahui. Siswa menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan pada lembar jawab.
<i>Artisan</i>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat menyebutkan apa yang diketahui. Siswa menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan pada lembar jawab.

Tabel 3 Tahap *Problem Finding* Proses Berpikir Kreatif Siswa

Tipe Kepribadian	Tingkah Laku Siswa pada Tahap <i>Problem Finding</i>
<i>Guardian</i>	<ul style="list-style-type: none"> Subjek GU₁ menyebutkan satu syarat yang diperlukan dalam memecahkan masalah yang diberikan. Subjek GU₂ menyebutkan dua syarat yang diperlukan dalam memecahkan masalah yang diberikan.
<i>Artisan</i>	<ul style="list-style-type: none"> Subjek AR₁ menyebutkan satu syarat yang diperlukan dalam memecahkan masalah yang diberikan. Subjek AR₂ tidak menyebutkan syarat yang diperlukan dalam memecahkan masalah yang diberikan. Subjek merasa informasi yang ada pada soal sudah cukup untuk menjawab apa yang ditanyakan.

Tabel 4 Tahap *Idea Finding* Proses Berpikir Kreatif Siswa

Tipe Kepribadian	Tingkah Laku pada Tahap <i>Idea Finding</i>
<i>Guardian</i>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa hanya dapat menemukan satu ide yang mungkin dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Subjek GU₁ mencoba mencari ide lain, sedangkan subjek GU₂ tidak mencoba mencari ide lain.
<i>Artisan</i>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa hanya dapat menemukan satu ide yang mungkin dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Subjek AR₁ mencoba mencari ide lain, sedangkan subjek AR₂ tidak mencoba mencari ide lain Ide yang diungkapkan subjek AR₂ berbeda dengan ide subjek lain.

Tabel 5 Tahap *Solution Finding* Proses Berpikir Kreatif Siswa

Tipe Kepribadian	Tingkah Laku Siswa pada Tahap <i>Solution Finding</i>
<i>Guardian</i>	<ul style="list-style-type: none"> Karena pada tahap <i>Idea Finding</i> siswa hanya menemukan satu ide, siswa tidak melakukan seleksi ide. Siswa tidak mengevaluasi ide yang diperoleh. Siswa merasa yakin bahwa satu ide yang diperolehnya merupakan ide yang tepat dalam memecahkan masalah yang diberikan.
<i>Artisan</i>	<ul style="list-style-type: none"> Karena pada tahap <i>Idea Finding</i> siswa hanya menemukan satu ide, siswa tidak melakukan seleksi ide. Siswa melakukan evaluasi singkat pada ide yang diperoleh. Siswa merasa yakin bahwa satu ide yang diperolehnya merupakan ide yang tepat dalam memecahkan masalah yang diberikan.

Tabel 6 Tahap *Acceptance Finding* Proses Berpikir Kreatif Siswa

Tipe Kepribadian	Tingkah Laku Siswa pada Tahap <i>Acceptance Finding</i>
<i>Guardian</i>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menerapkan ide yang diperoleh dari tahap <i>Idea Finding</i>. Siswa dapat memecahkan masalah yang diberikan dan menghasilkan jawaban yang benar.
<i>Artisan</i>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menerapkan ide yang diperoleh dari tahap <i>Idea Finding</i>. Siswa dapat memecahkan masalah yang diberikan dan menghasilkan jawaban yang benar.

Dari analisis data wawancara berpikir kreatif siswa ditinjau dari tipe berbasis tugas yang telah dilakukan, kepribadiannya. berikut ulasan mengenai proses

A. Proses Berpikir Kreatif Siswa Tipe Kepribadian *Guardian*

1. Tahap *Objective Finding*

Dari hasil analisis data yang terlihat pada **Tabel 1**, subjek GU₁ dan GU₂ dapat mengidentifikasi tujuan dari masalah yang diberikan. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa subjek GU₁ dan GU₂ dapat melalui tahap *objective finding* dengan baik.

2. Tahap *Fact Finding*

Dari analisis data yang terlihat pada **Tabel 2**, subjek GU₁ dan GU₂ dapat mendaftar dan menyebutkan semua data dan informasi awal mengenai apa yang diketahui dari masalah yang diberikan. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa subjek GU₁ dan GU₂ dapat melalui tahap *fact finding* dengan baik.

3. Tahap *Problem Finding*

Dari analisis data yang terlihat pada **Tabel 3**, subjek GU₁ dan GU₂ dapat mengidentifikasi syarat yang diperlukan dalam memecahkan masalah yang diberikan. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa subjek GU₁ dan GU₂ dapat melalui tahap *problem finding* dengan baik.

Pada tahap *problem finding* ini, terlihat bahwa cara berpikir subjek masih terbatas pada materi dan soal-soal yang sudah diajarkan di kelas. Pada materi di sumber belajarnya, ketika ada segitiga sebangun dengan garis sejajar, pada contoh soal maupun latihan soal siswa diminta menentukan panjang sisi sejajar atau sisi miringnya. Sehingga

syarat yang disebutkan siswa adalah mengetahui panjang sisi miring yang belum diketahui. Padahal tanpa mengetahui panjang sisi miring pun, dapat diperoleh pemecahan dari masalah yang diberikan.

Berdasarkan ulasan di atas, terlihat bahwa subjek GU₁ dan GU₂ mempunyai karakteristik menyukai/terbiasa dengan prosedur yang teratur dan tidak biasa menerima tugas yang menuntut variasi dalam penyelesaiannya. Hal ini sesuai dengan deskripsi tipe kepribadian *guardian* menurut David Keirse [8] dan Dewiyani [2].

4. Tahap *Idea Finding*

Dari analisis data yang terlihat pada **Tabel 4**, subjek GU₁ dan GU₂ hanya dapat menyebutkan satu ide yang mungkin dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa subjek GU₁ dan GU₂ belum dapat melalui tahap *idea finding* dengan baik.

Ditinjau dari aspek kreativitas, menurut Silver [5], kreativitas meliputi tiga dimensi utama, yaitu kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan. Dari analisis data pada tahap *idea finding*, subjek GU₁ dan GU₂ hanya menemukan satu ide, sehingga belum memenuhi aspek kefasihan maupun fleksibilitas. Subjek juga belum memenuhi aspek kebaruan karena ide yang diungkapkannya belum dapat dikatakan sebagai ide yang baru. Sehingga, dapat diambil kesimpulan bahwa subjek GU₁ dan GU₂ tidak memenuhi ketiga

aspek kreativitas. Hal ini juga sesuai dengan deskripsi kepribadian siswa *guardian* menurut Dewiyani [2], subjek GU_1 dan GU_2 bersifat monoton, kaku dan menggunakan cara yang tidak bervariasi dalam mengerjakan tugas.

5. Tahap *Solution Finding*

Dari analisis data yang terlihat pada **Tabel 5**, subjek GU_1 dan GU_2 tidak melakukan evaluasi dan merasa yakin pada ide yang diperoleh dari tahap *idea finding*. Sehingga satu ide yang diperoleh dari tahap *idea finding* itulah yang akan digunakan untuk memecahkan masalah yang diberikan. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa subjek GU_1 dan GU_2 belum dapat melalui tahap *solution finding*.

6. Tahap *Acceptance Finding*

Dari analisis data yang terlihat pada **Tabel 6**, subjek GU_1 dan GU_2 dapat menerapkan idenya dengan lancar dan mendapatkan hasil yang benar. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa subjek GU_1 dan GU_2 dapat melalui tahap *acceptance finding* dengan baik.

Pada tahap *acceptance finding* ini, subjek menerapkan ide yang diperolehnya dan berusaha mendapatkan hasil yang benar. Hal ini sesuai dengan deskripsi kepribadian siswa *guardian* menurut Dewiyani [2], subjek GU_1 dan GU_2 yang bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan kepadanya. Sehingga berusaha mengerjakan tugas dengan sempurna.

B. Proses Berpikir Kreatif Siswa Tipe Kepribadian Artisan

1. Tahap *Objective Finding*

Dari hasil analisis data yang terlihat pada **Tabel 1**, subjek AR_1 dan AR_2 dapat mengidentifikasi tujuan dari masalah yang diberikan. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa subjek AR_1 dapat melalui tahap *objective finding* dengan baik.

2. Tahap *Fact Finding*

Dari analisis data yang terlihat pada **Tabel 2**, subjek AR_1 dan AR_2 dapat mendaftar dan menyebutkan semua data dan informasi awal mengenai apa yang diketahui dari masalah yang diberikan. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa subjek AR_1 dapat melalui tahap *fact finding* dengan baik.

3. Tahap *Problem Finding*

Dari analisis data yang terlihat pada **Tabel 3**, subjek AR_1 dapat mengidentifikasi syarat yang diperlukan dalam memecahkan masalah yang diberikan. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa subjek AR_1 dapat melalui tahap *problem finding* dengan baik.

Sedangkan subjek AR_2 tidak dapat mengidentifikasi syarat yang diperlukan dalam memecahkan masalah yang diberikan. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa subjek AR_2 belum dapat melalui tahap *problem finding* dengan baik.

Pada tahap ini terlihat bahwa subjek AR_1 memanfaatkan fakta yang diperoleh dari materi dan soal-soal yang sudah diajarkan di kelas. Pada materi pada sumber

belajarnya, ketika ada segitiga sebangun dengan garis sejajar, pada contoh soal maupun latihan soal siswa diminta menentukan panjang sisi sejajar atau sisi miringnya. Sehingga syarat yang disebutkan siswa adalah mengetahui panjang sisi miring yang belum diketahui. Padahal tanpa mengetahui panjang sisi miring pun, dapat diperoleh pemecahan dari masalah yang diberikan.

Berdasarkan ulasan di atas, terlihat bahwa subjek AR₁ mempunyai karakteristik menerima dan menggunakan fakta di sekitar mereka. Hal ini sesuai dengan deskripsi tipe kepribadian *artisan* menurut Dewiyani [2].

Sedangkan subjek AR₂ merasa informasi yang ada sudah cukup untuk menjawab masalah yang diberikan. Sehingga subjek tidak dapat menyebutkan syarat yang diperlukan dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan ulasan di atas, terlihat bahwa subjek AR₂ mempunyai karakteristik cenderung tergesa-gesa dalam mengerjakan sesuatu sehingga kurang teliti dalam mengidentifikasi syarat yang diperlukan. Hal ini sesuai dengan deskripsi tipe kepribadian *artisan* menurut David Keirse [8].

4. Tahap *Idea Finding*

Dari analisis data yang terlihat pada **Tabel 4**, subjek AR₁ dan AR₂ hanya dapat menyebutkan satu ide yang mungkin dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa

subjek AR₁ dan AR₂ belum dapat melalui tahap *idea finding* dengan baik.

Ditinjau dari aspek kreativitas, menurut Silver [5], kreativitas meliputi tiga dimensi utama, yaitu kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan. Dari analisis data pada tahap *idea finding*, subjek AR₁ dan AR₂ hanya menemukan satu ide, sehingga belum memenuhi aspek kefasihan maupun fleksibilitas. Subjek juga belum memenuhi aspek kebaruan karena ide yang diungkapkannya belum dapat dikatakan sebagai ide yang baru. Sehingga, dapat diambil kesimpulan bahwa subjek AR₁ dan AR₂ tidak memenuhi ketiga aspek kreativitas. Hal ini sesuai dengan deskripsi kepribadian siswa *artisan* menurut David Keirse [8], subjek AR₁ dan AR₂ menyukai perubahan tetapi ingin mengerjakan sesuatu secara cepat, sehingga pada akhirnya hanya menemukan satu ide.

5. Tahap *Solution Finding*

Dari analisis data yang terlihat pada **Tabel 5**, subjek AR₁ dan AR₂ melakukan evaluasi singkat dan merasa yakin pada ide yang diperoleh dari tahap *idea finding*. Sehingga satu ide yang diperoleh dari tahap *idea finding* itulah yang akan digunakan untuk memecahkan masalah yang diberikan. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa subjek AR₁ dan AR₂ dapat melalui tahap *solution finding* dengan baik.

6. Tahap *Acceptance Finding*

Dari analisis data yang terlihat pada **Tabel 6**, subjek AR₁ dan AR₂ dapat menerapkan idenya dengan lancar dan mendapatkan hasil yang benar. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa subjek AR₁ dapat melalui tahap *acceptance finding* dengan baik.

Pada tahap *acceptance finding* ini, subjek menerapkan ide yang diperolehnya dan berusaha mendapatkan hasil yang benar. Hal ini sesuai dengan deskripsi kepribadian siswa *artisan* menurut David Keirse [8] dan Dewiyani [2], subjek AR₁ dan AR₂ bekerja keras, menyukai kesempurnaan dan tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian tentang proses berpikir kreatif siswa kelas IX dalam memecahkan masalah kesebangunan berdasarkan tahapan *creative problem solving* ditinjau dari tipe kepribadiannya diperoleh kesimpulan sebagai berikut

1. Proses berpikir kreatif siswa *guardian* dalam memecahkan masalah kesebangunan
 - a. Pada tahap *Objective Finding*, siswa *guardian* dapat melaluinya dengan baik. Kedua siswa *guardian* dapat menyebutkan dan menunjukkan apa yang ditanyakan.
 - b. Pada tahap *Fact Finding*, siswa *guardian* dapat melaluinya dengan baik. Kedua siswa *guardian* dapat mendaftar semua fakta mengenai apa yang diketahui.
2. Proses berpikir kreatif siswa *artisan* dalam memecahkan masalah kesebangunan
 - a. Pada tahap *Objective Finding*, siswa *artisan* dapat melaluinya
 - c. Pada tahap *Problem Finding*, siswa *guardian* dapat melaluinya dengan baik. Kedua siswa *guardian* dapat menyebutkan syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan masalah yang diberikan.
 - d. Pada tahap *Idea Finding*, siswa *guardian* belum dapat melaluinya dengan baik. Kedua siswa *guardian* hanya mampu mengungkapkan satu ide yang mungkin dapat digunakan dalam memecahkan masalah yang diberikan. Seorang siswa berusaha memikirkan ide lain sedangkan siswa yang lain tidak berusaha memikirkan ide lain. Sehingga kedua siswa belum memenuhi aspek kreativitas kefasihan, fleksibilitas maupun kebaruan.
 - e. Pada tahap *Solution Finding*, siswa *guardian* belum dapat melaluinya dengan baik. Kedua siswa *guardian* tidak melakukan evaluasi dan merasa yakin pada ide yang diperolehnya dari tahap *idea finding*. Sehingga siswa akan menggunakan ide tersebut untuk menyelesaikan masalah yang diberikan.
 - f. Pada tahap *Acceptance Finding*, siswa *guardian* dapat melalui tahap *acceptance finding* dengan baik. Kedua siswa *guardian* dapat menerapkan idenya dengan baik dan memperoleh jawaban yang benar.

- dengan baik. Kedua siswa *artisan* dapat menyebutkan dan menunjukkan apa yang ditanyakan.
- b. Pada tahap *Fact Finding*, siswa *artisan* dapat melalui tahap *fact finding* dengan baik. Kedua siswa *artisan* dapat mendaftar semua fakta mengenai apa yang diketahui.
 - c. Pada tahap *Problem Finding*, seorang siswa *artisan* dapat melaluinya dengan baik dan dapat menyebutkan syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Sedangkan siswa lainnya belum dapat melaluinya dengan baik dan tidak menyebutkan syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan masalah yang diberikan.
 - d. Pada tahap *Idea Finding*, siswa *artisan* belum dapat melaluinya dengan baik. Kedua siswa *artisan* hanya mampu mengungkapkan satu ide yang mungkin dapat digunakan dalam memecahkan masalah yang diberikan. Seorang siswa berusaha memikirkan ide lain sedangkan siswa yang lain tidak berusaha memikirkan ide lain. Seorang siswa menghasilkan ide yang berbeda dari siswa lainnya walaupun belum termasuk sebagai ide yang baru. Sehingga kedua siswa belum memenuhi aspek kreativitas kefasihan, fleksibilitas maupun kebaruan.
 - e. Pada tahap *Solution Finding*, siswa *artisan* dapat melaluinya dengan baik. Kedua siswa *artisan* melakukan evaluasi dan merasa yakin pada ide yang diperolehnya dari tahap *idea finding*. Siswa dapat memberikan alasan mengapa merasa yakin pada idenya. Sehingga siswa akan menggunakan ide tersebut untuk menyelesaikan masalah yang diberikan.
 - f. Pada tahap *Acceptance Finding*, siswa *artisan* dapat melaluinya dengan baik. Kedua siswa *artisan* dapat menerapkan idenya dengan baik dan memperoleh jawaban yang benar.
- B. Saran**
- Berdasarkan hasil penelitian tentang proses berpikir kreatif siswa kelas IX dalam memecahkan masalah kesebangunan berdasarkan tahapan *creative problem solving* ditinjau dari tipe kepribadiannya dapat dikemukakan saran sebagai berikut
1. Bagi Guru
 - a. Dalam proses pembelajaran, guru harus menggunakan metode mengajar yang bervariasi dan tidak hanya terpaku pada satu metode. Hal ini dikarenakan, siswa dari masing-masing tipe kepribadian menginginkan metode belajar yang berbeda-beda. Dengan menggunakan metode mengajar yang bervariasi, guru dapat memfasilitasi semua siswa dari masing-masing tipe kepribadian.
 - b. Guru harus membiasakan siswa untuk dapat mengerjakan soal-soal matematika yang mengasah kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah, baik pada siswa *guardian* maupun *artisan*.
 - c. Hendaknya guru membuat soal sekreatif mungkin atau membuat

soal yang memungkinkan berbagai macam alternatif jawaban sehingga siswa dapat berlatih untuk berpikir kreatif.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa diharapkan lebih sering berlatih soal-soal yang lebih bervariasi sehingga dapat meningkatkan kreativitasnya.
- b. Siswa diharapkan dapat mengerjakan soal-soal dengan menggunakan ide hasil pemikirannya sendiri, tidak hanya terpaku pada langkah-langkah pemecahan yang diajarkan guru.

3. Bagi Sekolah

Sebaiknya pihak sekolah melakukan Tes Tipe Kepribadian kepada masing-masing siswanya. Hal ini dimaksudkan untuk membantu dan mempermudah guru mata pelajaran dalam memilih metode dan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan tipe kepribadian siswanya.

4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang berminat dapat mencoba untuk menggali lebih lanjut proses berpikir kreatif siswa berdasarkan tipe kepribadiannya. Pada penelitian ini terdapat keterbatasan, yaitu hanya dideskripsikan proses berpikir kreatif siswa dengan tipe kepribadian *guardian* dan *artisan*. Oleh karena itu, disarankan kepada penelitian lain, untuk dapat mendeskripsikan proses berpikir kreatif siswa dengan tipe kepribadian *guardian*, *artisan*, *rational* maupun *idealis*.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Davis, Gary. 1998. *Creative Problem Solving*. Didownload dari <http://members.optusnet.com.au/~charles57/Creative/Brain/cps.htm> pada tanggal 5 Juni 2013
- [2] Dewiyani, M. J. 2011. *Meningkatkan Soft Skills Mahasiswa Melalui Pemahaman Proses Berpikir dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasar Tipe Kepribadian*. Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA. Fakultas MIPA Universitas Negeri Yogyakarta
- [3] Keirse, David. 2009. *Overview Of The Four Temperament*. [online] http://www.keirse.com/4temps/overview_temperaments.asp Diakses pada tanggal 4 Februari 2013
- [4] Shadiq, Fadjar. 2007. Laporan Hasil Seminar dan Lokakarya Pembelajaran Matematika 15-16 Maret 2007 di P4TK (PPP) Matematika dengan tema: Inovasi Pembelajaran Matematika dalam Rangka Menyongsong Sertifikasi Guru dan Persaingan Global
- [5] Silver, E. A. (1997). *Fostering Creativity Through Instruction Rich in Problem Solving and Problem Possing*. [online]. <http://www.fizkorlsruhe.de/> diakses pada tanggal 28 Mei 2013.
- [6] Siswono, Y. E. T. 2004. *Identifikasi Proses Berpikir Kreatif dalam Pengajuan Masalah (Problem Posing) Matematika. Berpandu dengan Model Wallas dan Creative Problem Solving (CPS)*. Makalah. Jurusan Matematika FMIPA UNESA.
- [7] Solso, Robert L. 2002. *Cognitive Psychology*. Needham Heights : Allyn & Bacon.

- [8] Yuwono, Aries. 2010. *Profil Siswa SMA dalam Memecahkan Masalah Matematika ditinjau dari Tipe Kepribadian*. Tesis. Program Studi Pendidikan Matematika Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret