

## IDENTIFIKASI KREATIVITAS SISWA *SLOW LEARNER* DALAM MEMECAHKAN MASALAH MATEMATIKA

Rino Richardo<sup>1</sup>, Ahmad Anis Abdullah<sup>2</sup>, Yuherni<sup>3</sup>

Universitas Alma Ata<sup>1,2</sup>, SMA Muhammadiyah Rambah, Rokan Hulu Riau<sup>3</sup>

pos-el : rinoimacahdri@yahoo.com<sup>1</sup>, Anis02108882@gmail.com<sup>2</sup>, yuherni@yahoo.com<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat berpikir kreatif siswa *Slow Learner* dalam memecahkan masalah matematika. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah empat orang siswa *slow learner* kelas X A SMA Muhammadiyah Rambah melalui teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan tes pemecahan masalah matematika dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) menyimpulkan tingkat kreativitas siswa. Validitas data menggunakan triangulasi metode yaitu penggabungan data hasil tes dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa *slow learner* hanya memiliki kemampuan kreativitas dalam memecahkan masalah matematika pada tingkat 1 (kurang kreatif) dan pada tingkat 0 (tidak kreatif).

**Kata kunci :** kreativitas, *slow learner*, masalah, matematika

### ABSTRACT

*The purpose of this study was to describe the level of creative understanding of Slow Learner students in solving mathematical problems. This research uses qualitative approach, with qualitative descriptive type. Subjects in this research are four slow learner at the 10<sup>th</sup> grade High School Muhammadiyah Rambah through purposive sampling technique. Data collection was done by math problem test and interview. Data analysis techniques are (1) data reduction, (2) data presentation, (3) student's creativity level. Validity of data using triangulation method that is merging test result data and interview. The results show that slow learner students only have creative ability in solving math problems at level 1 (less creative) and at level 0 (not creative).*

**Keywords :** Creativity, *Slow Learner*, Problems, mathematics

### 1. PENDAHULUAN

Membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan pendidikan dan pembelajaran sebagaimana amanat didalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dengan kemampuan berpikir kreatif, individu akan melihat suatu masalah dengan berbagai cara pandang, sehingga mampu mencari berbagai alternatif solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut. Melalui pembiasaan berpikir kreatif, diharapkan

peserta didik mampu mengimplementasikannya tidak hanya ketika dalam kegiatan pembelajaran saja, akan tetapi mampu terimplementasi dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan berpikir kreatif selalu dikaitkan dengan memecahkan suatu masalah, sebagaimana (Kolovou, 2011) menyatakan bahwa suatu pemecahan masalah mendorong untuk dapat memodifikasi strategi yang sesuai dan menggunakan beberapa teknik yang berbeda. Sementara (Richardo, Mardiyana, & Saputro, 2014)

menyatakan bahwa kreativitas akan terlihat apabila siswa mampu melihat beberapa kemungkinan–kemungkinan dan dugaan–dugaan serta menemukan cara dan strategi–strategi baru dalam memecahkan suatu masalah.

Ketika konsep masalah dikaitkan dengan pembelajaran, maka salah satu instrumen/alat yang mampu mengembangkan kreativitas adalah matematika. Sebagaimana (Richardo et al., 2014) menyatakan salah satu alat untuk mengembangkan kreativitas tersebut adalah matematika dan pembelajarannya. Suatu masalah didalam matematika tidaklah sama dengan soal-soal rutin yang hanya mengandalkan kemampuan menghafal konsep, rumus, dan menyelesaikan soal-soal secara matematis mengikuti algoritma yang ada. Kondisi ini pun yang terjadi pada kebanyakan siswa pada umumnya, sebagaimana Fachrurazi dalam (S. Widha Nur, S. Dyahsih Alin, 2017), kebanyakan siswa terbiasa melakukan kegiatan belajar berupa menghafal konsep, rumus, dan menyelesaikan soal-soal secara matematis, tanpa dibarengi keterampilan berpikir terhadap suatu masalah dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, pembelajaran disekolah khususnya matematika harus sudah memperhatikan dan membiasakan siswa untuk selalu dihadapkan dengan masalah, sehingga kemampuan berpikir kreatifnya semakin berkembang. Hal ini menandakan bahwa siswa yang diawal belum terlihat kemampuan berpikir kreatifnya, maka secara bertahap akan terlihat seiring dengan pembiasaan tersebut.

(Silver, 1997) memberikan 3 indikator kreativitas diantaranya,

kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*). Kefasihan dalam pemecahan masalah didasarkan pada kemampuan siswa memecahkan/menyelesaikan masalah dengan memberi jawaban yang beragam dan benar. Beberapa jawaban dikatakan beragam jika jawaban-jawaban yang diberikan siswa tampak berlainan dan mengikuti pola tertentu. Fleksibilitas ditunjukkan dengan kemampuan siswa memecahkan/menyelesaikan masalah dengan berbagai cara yang berbeda. Sementara kebaruan dalam pemecahan masalah didasarkan pada kemampuan siswa menjawab/menyelesaikan masalah dengan beberapa jawaban yang berbeda-beda tetapi bernilai benar atau satu jawaban yang “tidak biasa” dilakukan oleh siswa pada tingkat pengetahuannya.

Adapun tingkat penjenjangan tingkat berpikir kreatif sebagaimana yang disampaikan oleh Siswono dalam (Richardo et al., 2014) pada tabel berikut.

Tabel 1. Penjenjangan Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif

Tingkat Kreativitas	Deskripsi
Tingkat 4 (Sangat Kreatif)	Siswa mampu menunjukkan kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan atau kebaruan dan fleksibilitas dalam memecahkan masalah.
Tingkat 3 (Kreatif)	Siswa mampu menunjukkan kefasihan dan kebaruan atau kefasihan dan fleksibilitas dalam memecahkan masalah.
Tingkat 2 (Cukup Kreatif)	Siswa mampu menunjukkan kebaruan atau fleksibilitas dalam memecahkan masalah.
Tingkat 1 (Kurang kreatif)	Siswa mampu menunjukkan kefasihan dalam memecahkan masalah.
Tingkat 0 (Tidak Kreatif)	Siswa tidak mampu menunjukkan ketiga aspek dalam memecahkan masalah.

Disisi lain, peluang peserta didik untuk memaksimalkan kemampuan dalam memahami pelajaran sangatlah berbeda tergantung tingkat pemahaman dalam merespon materi pelajaran. (Hadi, 2016) mengungkapkan, anak-anak memiliki tingkat yang berbeda-beda dalam belajar, memiliki tingkat pemahaman yang berbeda, baik akademis atau yang lainnya. Hal ini juga berimplikasi pada upaya untuk memaksimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang juga tergantung pada kemampuan menerima/merespon materi pelajaran.

Salah satu istilah terkait dengan kemampuan siswa dalam menerima pelajaran adalah *Slow Learner* (lamban belajar). Menurut Bala dan Rao dalam (Angreni, 2014), dikatakan bahwa kebanyakan siswa *slow learner* memiliki keterbatasan ketika harus berpikir abstrak dan simbolis. Selain itu siswa ini masih merasa kesulitan ketika diberikan tugas-tugas oleh guru.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka sudah menjadi keharusan, bahwa seorang guru harus mampu memfasilitasi siswanya agar terbiasa dengan soal-soal pemecahan masalah. Disisi lain, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat jarang disukai oleh para siswa pada umumnya, terlebih siswa dalam konteks *slow learner*. Kesulitan dalam memahami materi pelajaran, semakin memperburuk citra matematika dalam pandangannya. Maka selain itu, guru harus mampu memberikan penguatan dari dalam sebagai bentuk motivasi agar meskipun mereka merupakan siswa *slow learner* tetapi melalui penguatan dapat berpontesi untuk menyukai dan berusaha dengan bersungguh-sungguh

untuk meningkatkan kemampuannya terutama dalam pemecahan masalah matematika. Motivasi tersebut sering disebut dengan *self-confidence*.

Martyanti (2016) menyatakan bahwa *self-confidence* merupakan rasa percaya diri tersebut juga merupakan keyakinan bahwa seseorang akan bertindak dengan benar, sesuai, dan dengan cara yang efektif. Sehingga dengan keyakinan tersebut dapat memberikan motivasi tersendiri bagi siswa agar pantang menyerah dan terus berusaha untuk meningkatkan kemampuan matematikanya. Hal ini pun diungkapkan oleh (Suhendri, 2012) bahwa terdapat pengaruh positif antara rasa percaya diri dalam matematika terhadap hasil belajar matematika siswa.

Tetapi sebelum upaya-upaya tersebut dilakukan, penting kiranya diidentifikasi terlebih dahulu kemampuan kreativitasnya sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas sudah sejauhmana tingkat kreativitasnya, sehingga dapat memberikan gambaran yang pasti terkait *treatment* yang akan diberikan. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi tingkat kreativitas siswa *slow learner* dalam memecahkan masalah matematika.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian ini bermaksud mendeskripsikan kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Data yang diperoleh pada penelitian ini berupa hasil jawaban siswa dalam menyelesaikan atau memecahkan masalah matematika dan kemudian dianalisis dengan

menyesuaikan pada tiga komponen berpikir kreatif yaitu kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*) dan kebaruan (*novelty*).

Subjek penelitian ini adalah siswa *slow learner* yang berjumlah 4 orang berasal dari SMA Muhammadiyah Rambah Kelas X A dengan rincian 2 orang siswa laki-laki dan 2 orang siswa perempuan. Sedangkan informasi terkait bahwa keempat siswa tersebut dalam kategori *slow learner*, berdasarkan informasi dari guru mata pelajaran matematika.

Dalam proses pengumpulan data diperlukan instrumen penelitian. Instrumen penelitian ini meliputi instrumen utama yaitu peneliti sendiri yang dibantu dengan instrument bantu berupa tes tertulis yang memuat soal pemecahan masalah matematika divergen materi bangun ruang yang digunakan untuk mengumpulkan data tertulis mengenai kreativitas siswa dan kemudian dianalisis dengan menyesuaikan pada tiga komponen berpikir kreatif yaitu kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*) dan kebaruan (*novelty*).

Analisis informasi yang digunakan pada penelitian ini adalah konsep Miles dan Huberman (Sugiyono, 2009). Aktivitas dalam analisis informasi dan penarikan kesimpulan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

#### 1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya serta membuang yang tidak perlu. Dalam penelitian ini, data yang akan diperoleh adalah dari hasil wawancara dengan

siswa pada saat siswa menyelesaikan masalah matematika. Wawancara dilakukan untuk mendukung dan mengkonfirmasi jawaban siswa. Data hasil wawancara akan digunakan sebagai data pendukung data utama yaitu hasil tes. Sementara itu, jika ditemukan data yang tidak dibutuhkan dalam penelitian akan dihilangkan. Data yang telah direduksi akan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, serta mencarinya jika diperlukan.

#### 2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data atau dengan menyajikan data. Pada penelitian ini data disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif berdasarkan hasil analisis dengan menyesuaikan pada tiga komponen berpikir kreatif yaitu kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*) dan kebaruan (*novelty*).

#### 3. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/ Verification*)

Penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan langkah ketiga pada analisis data ini. Dalam penelitian ini, penarikan kesimpulan berupa deskripsi kreativitas siswa berdasarkan komponen kreativitas (kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan) yang paling dominan dari siswa –siwa tersebut.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

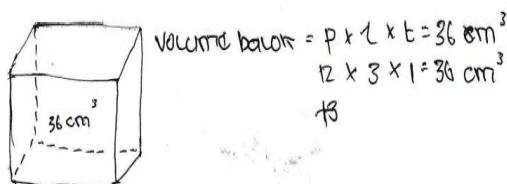
Berdasarkan hasil analisis data melalui pemberian tes dan wawancara diperoleh diperoleh informasi sebagai berikut.

Tabel 2. Data Hasil Tingkat Berpikir Kreatif Siswa

Subjek	Tingkat Berpikir Kreatif Siswa
Subjek 1	Tingkat 1 (Kurang Kreatif)
Subjek 2	Tingkat 1 (Kurang Kreatif)
Subjek 3	Tingkat 0 (Tidak Kreatif)
Subjek 4	Tingkat 0 (Tidak Kreatif)

Pada subjek 1, hanya memenuhi 1 indikator yaitu kefasihan, atau mempunyai tingkat kreativitas yaitu kurang kreatif dalam memecahkan masalah matematika divergen. Siswa tersebut memenuhi kefasihan karena bisa menjawab soal dengan benar, yaitu mampu membuat bangun ruang lain yang sejenis dengan ukuran volumenya sama dengan bangun ruang balok yang ada pada soal serta mampu menunjukkan masing-masing ukurannya dan mampu menggunakan ukuran tersebut untuk mencari nilai volume serta mampu menuliskan ukuran volume yang tepat. Sementara, unsur fleksibilitas dan kebaruan muncul dalam jawaban siswa.

$$\begin{aligned}
 V &= 36 \text{ cm}^3 \\
 &= p \times l \times t \\
 &= 6 \times 3 \times 2 \\
 &= 18 \times 2 \\
 &= 36 \text{ cm}^3
 \end{aligned}$$



Gambar 1. Hasil jawaban siswa 1 dan 2

Selanjutnya, pada pada subjek 3 dan 4, para siswa belum mampu memenuhi ketiga indikator kreativitas yaitu kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan. Hal ini terlihat karena siswa perempuan berkemampuan rendah tidak mampu menunjukkan secara rinci ukuran panjang, lebar dan tinggi yang akan digunakan untuk menentukan volume. Hal ini diduga kemampuan operasi perkalian yang dimiliki subjek kurang komprehensif sehingga untuk memparsialkan angka-angka dari suatu angka tertentu masih rendah.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, ditinjau dari penjenjangan tingkat berpikir kreatif siswa para siswa yang tergolong *slow learner* hanya memiliki kemampuan berpikir kreatif pada kisaran kurang kreatif (tingkat 1) dan tidak kreatif (tingkat 0). Ini menunjukkan bahwa diperlukan upaya-upaya yang lebih dalam proses pembelajaran setidaknya memberikan latihan-latihan sebagai instrumen untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya, selain itu motivasi dalam konteks *self-confidence* dapat menjadi upaya tambahan sehingga dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa siswa dalam kategori *slow learner* pada SMA Muhammadiyah Rambah Kelas X, hanya memiliki memiliki kemampuan kreativitas dalam memecahkan masalah matematika pada tingkat 1 (kurang kreatif) dan pada tingkat 0 (tidak kreatif).

**5. DAFTAR PUSTAKA**

- Angreni, S. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Disertai LKS Terhadap Hasil Belajar IPA. *Scientiae Educatia : Jurnal Pendidikan Sains*, 6(2), 140–144.
- Hadi, F. R. (2016). Proses Pembelajaran Matematika Pada Anak *Slow Learners* (Lamban Belajar). *Premiere Educandum*, 6(1), 35–41.
- Kolovou, A. (2011). *Mathematical Problem Solving in Primary School*.dissertation. Utrecht University.Netherlands. unpublished
- Martyanti, A. (2016). Jurnal riset pendidikan matematika. *Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 1–15.
- Richardo, R., Mardiyana, & Saputro, D. R. S. (2014). Tingkat Kreativitas Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Divergen Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2(2), 141–151.
- S. Widha Nur, S. Dyahsih Alin, M. A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Problem Posing, *VIII(1)*, 49–59.
- Silver, E. A. (1997). Fostering creativity through instruction rich in mathematical problem solving and problem posing. *ZDM - International Journal on Mathematics Education*, 29(3), 75–80.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendri, H. (2012). Pengaruh Kecerdasan Matematis-Logis , Rasa Percaya Diri , Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY*, (November), 978–979.