

Jurnal Literasi Pendidikan Dasar

Volume 3 No. 2, 2022, pp. 86-92

P-ISSN 2746-1505, E-ISSN 2721-0294

Open Acces: <https://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jlpd/index>

PROFIL BERPIKIR KREATIF SISWA SD KELAS III DALAM MENGGAMBAR BANGUN DATAR

Zuhrufa Anis Setiawati¹, Nataria Wahyuning Subayani², Arya Setya Nugroho³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia

Article Info

Received Nopember 25, 2022

Revised December, 2022

Accepted January 26, 2023

Avaliabel Online

Kata Kunci

Kemampuan matematika, berpikir kreatif

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa MI Irsyadul Athfal kelas III dalam menggambar bangun datar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Lokasi penelitian adalah MI Irsyadul Athfal. Subjek penelitian berjumlah 15 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan wawancara. Hasil analisis data menunjukkan bahwa siswa yang memiliki tingkat kemampuan Matematika tinggi masuk dalam TBK 3 kreatif, karena memenuhi tiga aspek *fluency*, *originality*, dan *elaboration*. Anak yang memiliki tingkat kemampuan matematika sedang masuk pada TBK 2 dengan memenuhi aspek *fluency* dan *originality*. Siswa dengan kemampuan matematika rendah masuk pada TBK 2 cukup kreatif.

Key Words

Mathematical ability, creative thinking

ABSTRACT

This study aims to describe the level of creative thinking ability of MI Irsyadul Athfal class III students in drawing flat shapes. The method used is qualitative descriptive. The location in this research is MI Irsyadul Athfal by using 15 students as research subjects. Data collection techniques using test and interview. The results of data analysis showed that students who have a high level of mathematical ability have been categorized in TBK 3 as creative students, by fulfilling three aspects of *fluency*, *originality*, and *elaboration*. Students who have moderate levels of mathematical ability entering in TBK 2 by fulfilling aspects of *fluency* and *originality*. Meanwhile, the students who have low levels of mathematical ability are included in TBK 2, where they are quite creative.

PENDAHULUAN

Corresponding author:

Email: zuhrufaanis212@gmail.com (Zuhrufa Anis Setiawati)

Matematika merupakan bidang pendidikan yang terbilang penting untuk kehidupan manusia (Hanipah dkk., 2018). Matematika merupakan perangkat yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan akal berpikir manusia, sehingga menjadi lebih kompleks dan kreatif (Febryana, 2018). Pembelajaran Matematika bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kreatif, memecahkan permasalahan, dan membuat kesimpulan dengan benar. Menurut Filsaime (Nurlaela dkk., 2019), berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir yang memiliki beberapa aspek di antaranya aspek kelancaran (*fluency*) yang dapat memunculkan beberapa ide atau gagasan dengan benar, aspek keluwesan (*flexibility*) yang dapat memunculkan ide atau gagasan yang bermacam-macam dan dapat dilihat dari berbagai arah, aspek keaslian atau originalitas (*originality*) sebagai kemampuan berpikir untuk memunculkan ide yang bisa dikatakan istimewa atau berbeda dari yang lain dengan yang ada di buku atau pendapat orang lain, dan aspek keterincian atau elaborasi (*elaboration*) sebagai kemampuan berpikir untuk menambah dan menyusun ide secara urut dan terperinci sehingga mendapatkan susunan ide yang bernilai.

Berpikir kreatif dibutuhkan dalam dunia pendidikan, terutama dalam proses sebuah permasalahan dalam Matematika materi geometri. Materi ini terbilang sulit untuk dikerjakan pada jenjang anak SD. Susunan materinya cukup banyak, mulai dari sifat-sifat, sudut, dan rumus bangun datar atau bangun ruang. Maka dari itu, perlu adanya berpikir kreatif dalam mempelajari materi geometri.

Geometri merupakan ilmu bidang studi yang berperan penting bagi kehidupan sehari-hari. Menurut Falupi dan Widadah (2016), geometri merupakan materi pelajaran Matematika yang membutuhkan proses pemahaman yang matang. Apabila salah satu materi belum dipahami, maka siswa mengalami hambatan dalam mengikuti proses pembelajaran materi selanjutnya. Peluang pemahaman anak SD terhadap pembelajaran geometri terbilang cukup banyak daripada materi Matematika yang lain, karena materi geometri sudah terapkan pada lingkungan sehari-hari.

Pengetahuan siswa kelas III SD mengenai bangun datar terbilang masih belum maksimal, terutama gambar bangun datar. Banyak siswa SD hanya mengetahui materi tersebut berdasarkan contoh dan gambar bentuk yang ada di buku dan mendengar penjelasan guru. Mereka belum memiliki kemampuan mengembangkan daya berpikir kreatif untuk mencari hal baru, bahwa bentuk bangun datar bukan seperti gambar yang dicontohkan pada kitab saja. Akan tetapi, jika mereka mencari dan mencoba berpikir lebih kreatif, mereka dapat mengetahui bentuk dari bangun datar bermacam-macam.

Ditinjau dari metode yang digunakan guru Matematika saat mengajar bangun datar, pada umumnya, guru cenderung menyampaikan materi bangun datar sesuai buku teks yang digunakan. Pada dasarnya, buku teks hanya memuat materi pokok. Maka, guru perlu mengembangkan dan menjabarkan lagi materi tersebut menjadi pokok-pokok yang lebih rinci. Pada saat guru sedang menjelaskan materi, guru sebaiknya juga memberikan contoh beberapa benda di sekitar kelas bahwa bangun datar memiliki bermacam-macam bentuk. Selain itu, guru perlu mengajak siswa untuk berpikir lebih kreatif untuk menemukan contoh gambar bangun datar, selain bentuk gambar yang ada di buku dan di sekitar kelas. Dengan demikian, materi yang sulit dipahami menjadi lebih mudah diterima dan dipahami siswa. Suasana kelas yang awalnya tegang menjadi ceria dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SD dalam menggambar bangun datar. Hal ini diharapkan dapat mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman siswa terhadap contoh gambar bangun datar yang diketahui.

KAJIAN TEORI

Profil Berpikir Kreatif

Profil berpikir kreatif merupakan penggambaran dari objek berupa manusia, di mana objek tersebut diteliti seberapa banyak tingkat kreativitasnya dan akan didefinisikan, diuraikan, dan dijabarkan berdasarkan hasil dari kemampuan berpikir kreatif, hasil yang diperoleh dari berpikir kreatif akan dituangkan dalam bentuk karya ilmiah atau juga bisa diulas secara lisan. Menurut Filsaime (Nurlaela dkk., 2019), berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir yang memiliki empat aspek yaitu, aspek kelancaran (*fluency*), aspek keluwesan (*flexibility*), aspek keaslian atau kejujuran (*originality*), dan aspek keterincian atau elaborasi (*elaboration*).

Adapun beberapa indikator yang perlu dicapai dalam berpikir kreatif yang akan diuraikan dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1.1. Indikator Berpikir Kreatif (Nurlaela dkk., 2019)

Aspek Ketercapaian	Indikator Ketercapaian
Kelancaran (<i>fluency</i>)	1. Siswa SD mampu menggambarkan ide dengan lancar.
Keluwesasan (<i>flexibility</i>)	2. Siswa SD mampu menentukan berbagai macam ide yang bervariasi.
Keaslian atau Originalitas (<i>originality</i>)	3. Siswa SD mampu menentukan ide dengan hasil pemikirannya sendiri.
Keterincian atau Elaborasi (<i>elaboration</i>)	4. Siswa SD mampu mengembangkan ide menjadi satu kesatuan untuk mencari jawaban yang benar.

Berdasarkan paparan aspek indikator di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif merupakan kemampuan siswa SD yang menggunakan akal pikirnya untuk menyelesaikan berbagai masalah dengan metode dan cara yang berbeda-beda. Menurut Siswono (Priyandani dkk., 2018), ada beberapa tingkat dalam berpikir kreatif, yaitu tingkat 4 dengan istilah “sangat kreatif”, tingkat 3 dengan istilah “kreatif”, tingkat 2 dengan istilah “cukup kreatif”, tingkat 1 dengan istilah “kurang kreatif”, dan tingkat 0 dengan istilah “tidak kreatif”. Kemampuan berpikir kreatif juga memiliki kategori tingkatan yang dijabarkan dalam tabel 2 berikut.

Tabel 1.2. Karakteristik Tingkat Berpikir Kreatif

Tingkatan	Kategori	Karakteristik
TBK 4	Sangat Kreatif	Siswa SD mampu memenuhi ke empat aspek berpikir kreatif, yaitu kelancaran, keluwesasan, keaslian, dan keterincian dalam soal menggambar bangun datar.
TBK 3	Kreatif	Siswa SD mampu memenuhi tiga aspek berpikir kreatif yaitu kelancaran, keluwesasan, dan keaslian atau keterincian keaslian, dan kelancaran dalam soal menggambar bangun datar.
TBK 2	Cukup Kreatif	Siswa SD mampu memenuhi hanya dua aspek berpikir kreatif, yaitu kelancaran dan keluwesasan atau keterincian dan keaslian dalam soal menggambar bangun datar.
TBK 1	Kurang Kreatif	Siswa SD mampu memenuhi hanya satu aspek berpikir kreatif, yaitu kelancaran saja atau hanya keluwesasan saja dalam soal menggambar bangun datar.
TBK 0	Tidak Kreatif	Siswa SD tidak mampu mengerjakan soal tentang menggambar bangun datar sama sekali.

Berdasarkan tabel 1.2 tentang karakteristik tingkatan berpikir kreatif di atas dapat disimpulkan bahwa Siswa SD yang memenuhi empat kriteria masuk ke dalam kategori sangat kreatif, sedangkan Siswa yang tidak mampu menjawab soal masuk ke dalam kategori tidak kreatif.

Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang berpusat pada otak sebagai pelatihan mental agar bisa berpikir lebih kreatif dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman materi matematika. Pelajaran matematika memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Pelajaran matematika memiliki ikatan yang sangat erat dengan sebuah pemecahan masalah. Maka dengan ini, dibutuhkan suatu proses berpikir kreatif untuk memecahkan masalah dalam pelajaran matematika.

Tujuan pembelajaran matematika yaitu membimbing dan mengedukasi anak SD agar dapat memanfaatkan otak pikirnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir melalui nalar, mampu mencari jawaban dari setiap permasalahan, mampu dalam memutuskan solusi permasalahan, dan mampu menyusun dan menjelaskan ide dengan urut dalam pembelajaran matematika. Maka dari itu anak SD akan dapat berpikir lebih cepat dan tepat dalam memikirkan jawaban dari suatu persoalan matematika.

Menggambar Bangun Datar

Menggambar merupakan aktivitas menggunakan keterampilan berpikir kreatif untuk menciptakan suatu imajinasi gambar yang disampaikan berdasarkan hasil ide dari suatu objek atau bentuk ekspresi. Kegiatan menggambar membutuhkan keterampilan dalam diri seseorang. Apabila seseorang tidak memiliki keterampilan dalam menggambar, maka tidak akan ada gambar yang tercipta dalam media gambar.

Menggambar bangun datar merupakan bentuk aktivitas yang menggunakan keterampilan kreatif untuk menciptakan imajinasi gambar dari bangun datar. Dalam menggambar bangun datar, ada beberapa fokus yang perlu diteliti, antara lain besar sudut dan banyak rusuk. Selain itu, menggambar juga membutuhkan kemampuan berpikir kreatif.

METODE

Tulisan ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, karena dalam metode pengambilan datanya menggunakan uraian deskriptif yang berupa kata-kata atau kalimat, baik yang tertulis maupun yang dijabarkan secara lisan dari proses kegiatan pembelajaran dan tingkah laku subjek yang diamati. Dalam penelitian ini, tim peneliti menggunakan 15 siswa kelas III dan guru kelas MI Irsyadul Athfal sebagai subjek penelitian. Objek yang dikaji adalah tingkat berpikir kreatif siswa dalam menggambar bangun datar. Kegiatan ini dilaksanakan dengan mengumpulkan anak kelas III secara bertahap untuk mengantisipasi terjadinya penyebaran wabah penyakit karena dunia sedang terjadi pandemi Covid-19. Tim peneliti menggunakan teknik tes, wawancara, dan dokumentasi terhadap siswa kelas III untuk pengumpulan data. Hasil data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan rumus skor rata-rata.

$$\text{Skor soal rata-rata} = \frac{\text{perolehan skor}}{\text{nilai maksimal}}$$

Keterangan :

Total soal	= 4
Perolehan skor	= 16
Nilai maksimal	= 4

Setelah mendapatkan hasil, kemudian dirata-rata kembali dengan menggunakan rumus Skor rata-rata (SR) berikut.

$$\text{Skor rata-rata (SR)} = \frac{\text{jumlah skor soal rata-rata}}{\text{aspek penilaian}}$$

Keterangan :

Banyak aspek penilaian : 2 Pengetahuan dan Keterampilan

Nilai yang diperoleh lalu diterapkan pada Tabel Interpretasi Tingkatan Berpikir Kreatif 1.2. Hal ini dilakukan untuk menentukan golongan siswa yang memiliki kriteria berpikir kreatif tingkat tinggi, sedang, dan rendah, sebagaimana terdapat pada tabel interpretasi tingkat berpikir kreatif 1.2 di atas.

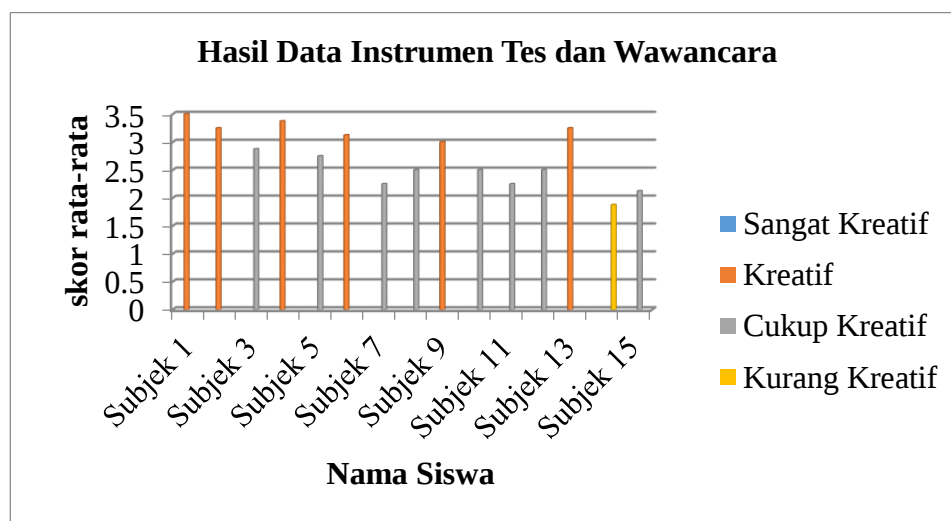
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hal penelitian meliputi pelaksanaan pembelajaran, analisis data, dan perhitungan hasil rata-rata. Kegiatan penelitian ini dilakukan pada 10-14 Juni 2021. Pada 10-12 Juni 2021, tim peneliti melakukan pengujian instrumen tes berpikir kreatif dan wawancara terhadap 15 siswa kelas III MI Irsyadul Athfal. Kegiatan ini berlangsung sekitar dua jam. Pada 13-14 Juni 2021, tim peneliti melakukan penjelasan materi. Kegiatan ini membutuhkan waktu 2 jam pelajaran atau 2 x 35 menit. Setelah mendapatkan hasil, tim peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan rumus skor soal rata-rata. Hasil skor rata-rata kemudian diinterpretasikan ke dalam tabel tingkat berpikir kreatif.

Hasil

Hasil data instrumen tes dan wawancara dijabarkan dalam gambar berikut:

Gambar 1.1. Hasil Data Instrumen Tes dan Wawancara



Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa dari 15 siswa yang telah diteliti mengenai tingkat kemampuan berpikir kreatif dalam menggambar bangun datar, terdapat 6 siswa (subjek 1, 2, 4, 6, 9 dan 13) memiliki tingkat berpikir kategori “kreatif” karena memenuhi 3 aspek kemampuan berpikir, yaitu *fluency*, *originality*, dan *elaboration*. Selanjutnya, terdapat 8 siswa (subjek 3, 5, 7, 8, 10, 11, 12, dan 15) masuk dalam interpretasi tingkat berpikir kategori “cukup kreatif” karena memenuhi 2 aspek kemampuan berpikir, yaitu *originality* dan *elaboration*. Sementara, 1 siswa lagi (subjek 14) masuk dalam interpretasi tingkat kemampuan berpikir “kurang kreatif”, karena hanya memenuhi satu aspek kemampuan berpikir, yaitu *fluency*.

Pembahasan

Berdasarkan terhadap kemampuan berpikir kreatif 15 siswa dalam menggambar bangun datar dapat diperoleh bahwa tidak ada satu pun siswa yang memenuhi kriteria interpretasi kemampuan berpikir yang “sangat kreatif”. Berikut penjabaran hasil kegiatan penelitian yang dilakukan terhadap kreatif 15 siswa kelas III MI Irsyadul Athfal.

Tingkat Kemampuan Matematika Tinggi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memiliki tingkat kemampuan Matematika yang tinggi juga memiliki tingkat berpikir kreatif yang tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil data instrumen tes dan wawancara.

Subjek 1 mendapatkan skor rata-rata 3,5 dan masuk pada interpretasi tingkat kemampuan berpikir “kreatif” serta masuk pada karakteristik TBK 3 “kreatif”. Subjek 2 mendapatkan skor rata-rata 3,25 dan masuk pada interpretasi tingkat berpikir “kreatif” sekaligus masuk pada karakteristik TBK 3 “kreatif”. Selanjutnya, subjek 4 mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,375 dan masuk pada interpretasi tingkat kemampuan berpikir “kreatif” dan masuk pada karakteristik TBK 3 “kreatif”.

Subjek 3 mendapatkan skor rata-rata 2,875 dan masuk pada interpretasi tingkat kemampuan “cukup kreatif” sekaligus masuk pada karakteristik TBK 2 yaitu “cukup kreatif”. Selanjutnya, subjek 5 memperoleh skor rata-rata sebesar 2,75 dengan interpretasi tingkat kemampuan berpikir “cukup kreatif” serta masuk pada karakteristik TBK 2 yaitu “cukup kreatif”.

Tingkat Kemampuan Matematika Sedang

Berdasarkan hasil penelitian dijumpai bahwa siswa yang memiliki tingkat kemampuan matematika “sedang” juga memiliki tingkat kemampuan berpikir yang “cukup kreatif”. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes dan wawancara. Subjek 6 mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,125 dan masuk pada interpretasi tingkat kemampuan berpikir “kreatif” serta masuk pada kategori TBK 3 “kreatif”. Subjek 9 mendapatkan skor rata-rata sebesar 3 dan masuk pada interpretasi tingkat kemampuan berpikir “kreatif” serta masuk pada kategori TBK 3 “kreatif”. Subjek 7 memperoleh skor rata-rata sebesar 2,25 dan masuk pada interpretasi tingkat kemampuan berpikir “cukup kreatif” serta masuk pada kategori TBK 2 “cukup kreatif”. Selanjutnya, subjek 8 memperoleh skor rata-rata sebesar 2,5 dengan interpretasi tingkat kemampuan berpikir “cukup kreatif” dan masuk pada kategori TBK 2 “cukup kreatif”. Subjek 10 mendapatkan skor rata-rata sebesar 2,5 dan masuk pada interpretasi tingkat kemampuan berpikir “cukup kreatif”.

Tingkat Kemampuan Matematika Rendah

Berdasarkan hasil penelitian, siswa dengan tingkat kemampuan matematika “rendah” ternyata tidak sebanding dengan hasil kemampuan berpikir kreatifnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes dan wawancara. Subjek 13 mendapatkan skor rata-rata 3,25 dengan interpretasi tingkat kemampuan berpikir “kreatif” serta masuk pada kategori TBK 3 “kreatif”. Subjek 11 mendapatkan skor rata-rata 2,25 dengan interpretasi tingkat kemampuan berpikir “cukup kreatif” serta masuk dalam kategori TBK 2 “cukup kreatif”. Subjek 12 mendapatkan skor rata-rata 2,5 dengan interpretasi tingkat kemampuan berpikir “cukup kreatif” serta masuk pada kategori TBK 2 “cukup kreatif”. Selanjutnya, subjek 15 dengan perolehan skor rata-rata sebesar 2,125 dan masuk pada interpretasi tingkat kemampuan berpikir “cukup kreatif” serta masuk dalam kategori TBK 2 “cukup kreatif”. Selanjutnya, subjek 14 masuk pada kategori “rendah” dengan skor rata-rata 1,875 dan masuk pada interpretasi tingkat berpikir “kurang kreatif”, serta masuk pada kategori TBK 1 “kurang kreatif”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang profil berpikir kreatif siswa kelas III MI Irsyadul Athfal dalam menggambar bangun datar dapat diambil kesimpulan bahwa dari 15 siswa yang telah dijadikan subjek penelitian, tim peneliti membagi mereka ke dalam 3 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 siswa. Kelompok 1 terdiri dari siswa-siswa yang memiliki tingkat pemahaman Matematika “tinggi”. Kelompok 2 adalah siswa-siswa yang memiliki tingkat pemahaman Matematika “sedang”. Kelompok 3 adalah siswa-siswa yang memiliki pemahaman Matematika “rendah”. Dari ketiga kelompok tersebut dapat diperoleh bahwa kelompok 1 dapat mencapai kemampuan berpikir kreatif kategori TBK 3 (kreatif) sebanyak 3 siswa. TBK 2 (cukup kreatif) sebanyak 2 siswa. Selanjutnya, kelompok 2 dapat mencapai kemampuan berpikir kreatif kategori TBK 3 (kreatif) sebanyak 2 siswa, TBK 2 (cukup kreatif) sebanyak 3 siswa. Selanjutnya, kelompok 3 dapat mencapai tingkat kemampuan berpikir kreatif kategori TBK 3 (kreatif) sebanyak 1 siswa, kategori TBK 2 (cukup kreatif) sebanyak 3 siswa, dan 1 siswa yang masuk dalam kategori TBK 1 (kurang kreatif).

Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki tingkat pemahaman Matematika “tinggi” tidak sebanding dengan kemampuan berpikir kreatifnya. Hal ini dapat dibuktikan bahwa siswa yang memiliki kemampuan Matematika “sedang” dan “rendah” juga dapat mencapai tingkat kemampuan berpikir kreatif kategori TBK 3 (kreatif). Dengan demikian, kepiharian siswa dalam memahami Matematika tidak dapat dijadikan patokan kalau siswa tersebut juga memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif yang bagus.

DAFTAR PUSTAKA

- Falupi, D. V., & Widadah, S. (2016). Profil Berpikir Geometris pada Materi Bangun Datar Ditinjau dari Teori Van Hiele. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo*, 4(1), 1–8.
- Febryana, D. (2018). Profil Kreativitas Siswa dalam Menyelesaikan Soal Segitiga dan Segiempat Ditinjau dari Gender. *Suska Journal of Mathematics Education*, 4(1), 50–58.
- Hanipah, N., Yuliani, A., & Maya, R. (2018). ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA MTs PADA MATERI LINGKARAN. *aksioma jurnal pendidikan matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 7(1), 80–86.
- Mukharomah, U. L., Hobri, & Setiawani, S. (2017). Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Berdasarkan Tingkat Berpikir Van Hiele Siswa Kelas VII Dalam Menyelesaikan Soal Segiempat. *Kadikma*, 8(3), 48–57.
- Nurlaela, L., Ismayati, E., Samani, M., Suparji, & Buditjahjanto, I. G. P. A. (2019). *STRATEGI BELAJAR BERPIKIR KREATIF*. PT. Mediaguru Digital Indonesia.
- Priyandani, C. A., Indrawatiningsih, N., & Afifah, A. (2018). Profil Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII SMP dalam Pemecahan Masalah Pada Pokok Bahasan Segitiga dan Segiempat. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 6(2), 50–59. <https://doi.org/10.25273/jems.v6i2.5329>