

Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Kontekstual Ditinjau Dari Gaya Belajar

Fitri Nur Hamidah , Universitas Muhammadiyah Malang

Siti Inganah, Universitas Muhammadiyah Malang

 fitrinrhaa@gmail.com

Abstract: This research aims to describe students' creative thinking ability in solving contextual mathematics problems in terms of VARK learning styles (Visual, Audio, Read/Write, and Kinesthetic). The study uses a descriptive qualitative approach and was conducted at SMP Muhammadiyah 2 Batu. This study involved four Grade 8 students, each representing a distinct learning style. The research employs a learning style questionnaire, interview guidelines, and two contextual mathematics problems. The contextual problems are designed based on the indicators of creative thinking according to Torrance (1996), which include fluency, originality, flexibility, and elaboration. The analysis results show that different learning styles tend to exhibit certain elements of creative thinking. Students with a visual learning style demonstrate elaboration and flexibility, students with an Audio learning style display fluency, students with a read/write learning style excel in completeness of elaboration, and students with a kinesthetic learning style show originality and active engagement in problem-solving. These findings suggest that learning styles influence how students think creatively when solving contextual mathematics problems. Therefore, understanding students' learning styles can serve as a basis for developing teaching strategies that help students enhance their mathematical creativity.

Keywords: Creative Thinking, Contextual Problem, Learning Styles

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal matematika kontekstual ditinjau dari gaya belajar VARK (Visual, Audio, Read/Write, dan Kinestetik). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 2 Batu. Subjek penelitian adalah empat siswa kelas VIII yang masing-masing mewakili satu gaya belajar berbeda. Penelitian ini menggunakan kuisioner gaya belajar, pedoman wawancara, dan dua soal matematika kontekstual. Soal kontekstual disusun berdasarkan indikator berpikir kreatif menurut Torrance (1996), yaitu kelancaran, kebaruan, fleksibilitas, dan elaborasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa gaya belajar yang berbeda memiliki kecenderungan tertentu untuk menampilkan elemen berpikir kreatif. Siswa dengan gaya belajar visual menunjukkan elaborasi dan fleksibilitas, siswa dengan gaya belajar Audio menunjukkan kelancaran, siswa dengan gaya belajar membaca dan menulis menonjol dalam kelengkapan penjabaran, dan siswa dengan gaya belajar kinestetik menunjukkan kebaruan dan keaktifan dalam menyelesaikan soal. Hasil ini menunjukkan bahwa gaya belajar memengaruhi cara siswa berpikir kreatif saat menyelesaikan masalah matematika kontekstual. Oleh karena itu, memahami gaya belajar siswa dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat strategi pembelajaran yang membantu siswa mengembangkan kreativitas matematis.

Kata kunci: Berpikir Kreatif, Masalah Kontekstual, Gaya Belajar

Received 12 Juli 2025; Accepted 18 Juli 2025; Published 20 Juli 2025

Citation: Hamidah, F.N., & Inganah, S.. (2025). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Kontekstual Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Jurnal Jendela Matematika*, 3 (02), 165-172.



Copyright ©2025 Jurnal Jendela Matematika

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, siswa dituntut untuk memiliki pengetahuan serta beragam keterampilan agar dapat mengembangkan potensi dirinya dalam menemukan, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi, serta mampu menciptakan ide-ide kreatif sebagai dasar dalam mengambil keputusan secara tepat (Cahyono, 2021). Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting di abad ke-21 dan perlu dimiliki oleh setiap individu. Menurut Torrance (1966), berpikir kreatif melibatkan kemampuan untuk menghasilkan sejumlah besar ide (fluency), ide yang bervariasi (flexibility), kemampuan untuk menciptakan ide-ide, hasil karya yang unik atau sama sekali baru (originality), serta mengembangkan ide secara terperinci (elaboration). Dalam konteks pendidikan di Indonesia, khususnya di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), pengembangan kemampuan ini menjadi hal yang krusial (Chikmiazizi & Susilowati, 2024). Namun, berbagai studi mengungkapkan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa SMP di Indonesia masih terbilang rendah. Salah satu penyebabnya adalah minimnya fokus pada pengembangan keterampilan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran (Purwanti et al., 2024).

Salah satu faktor yang turut memengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa, yang berdampak pada prestasi belajar matematika, adalah gaya belajar (Murip Dorli et al., 2024). Model gaya belajar VARK yang dikembangkan oleh Fleming (1992) mengelompokkan gaya belajar menjadi empat kategori, yaitu Visual (belajar melalui gambar dan visualisasi), Auditory (belajar melalui pendengaran dan diskusi), Read/Write (belajar melalui membaca dan menulis), serta Kinesthetic (belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas fisik). Setiap siswa memiliki gaya yang berbeda dalam menerima dan mengolah informasi, berdasarkan preferensi belajar masing-masing, yang memengaruhi pemahaman mereka terhadap materi, respons terhadap pembelajaran, dan pencapaian hasil belajar secara maksimal (Eka Prasetia et al., 2024). Misalnya, siswa dengan gaya belajar visual lebih mudah memahami informasi melalui gambar dan diagram, sedangkan siswa dengan gaya belajar kinestetik lebih menyukai pembelajaran melalui pengalaman langsung atau aktivitas fisik (Azizah & Widyartono, 2024). Apabila gaya belajar siswa diabaikan dalam proses pembelajaran, maka kemampuan berpikir kreatif mereka berisiko tidak berkembang secara maksimal karena kurangnya keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar (Dinana et al., 2024).

Kemampuan berpikir kreatif siswa berisiko tidak berkembang secara maksimal apabila gaya belajar mereka diabaikan dalam proses pembelajaran, karena hal tersebut membuat mereka kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar (Rohmah, 2024). Dalam pembelajaran matematika, siswa visual dapat mengembangkan kreativitas melalui peta konsep atau ilustrasi, siswa auditory melalui diskusi dan presentasi lisan, siswa read/write melalui penulisan solusi dan refleksi tertulis, sedangkan siswa kinesthetic melalui manipulasi objek nyata atau aktivitas fisik lainnya (Iksan, 2024). Dengan demikian, pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar VARK menjadi penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah kontekstual, karena mampu mengakomodasi keberagaman cara belajar dan pola pikir siswa secara lebih optimal.

Penelitian yang mengaitkan kemampuan berpikir kreatif, masalah kontekstual, dan gaya belajar VARK masih tergolong sedikit, sehingga diperlukan kajian lebih lanjut untuk memahami keterkaitan ketiganya secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah kontekstual ditinjau dari gaya belajar VARK. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 02 Batu sebagai upaya untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai bagaimana siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda menyelesaikan masalah kontekstual secara kreatif. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang adaptif, kontekstual, dan mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yaitu pendekatan yang bertujuan untuk menggambarkan dan mengungkapkan fenomena yang terjadi pada subjek penelitian secara menyeluruh. Fokus penelitian deskriptif kualitatif adalah untuk memahami makna, pengalaman, dan perspektif subjek dalam lingkungan alami. Dalam hal ini, yang menjadi fokus adalah kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal matematika kontekstual sesuai dengan gaya belajar masing-masing, berdasarkan kategori VARK (Visual, Audio, Read/Write, dan Kinestetik). Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2025 di SMP Muhammadiyah 2, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VIII tahun pelajaran 2024/2025.

Prosedur penelitian dimulai dengan penyusunan instrumen, dilanjutkan dengan pelaksanaan penelitian. Peneliti memberikan kuisioner gaya belajar VARK kepada seluruh siswa untuk mengidentifikasi gaya belajar dominan masing-masing individu. Berdasarkan hasil kuisioner, akan dipilih empat siswa yang mewakili masing-masing gaya belajar. Keempat subjek diberikan dua butir soal kontekstual yang dirancang untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif, dengan mengacu pada indikator menurut Torrance (1966) kelancaran, kebaruan, keluwesan, dan elaborasi. Setelah menyelesaikan soal, dilakukan wawancara mendalam terhadap masing-masing subjek.

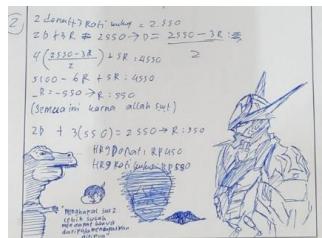
Penelitian ini menggunakan instrumen dari tiga jenis utama yang saling melengkapi. Pertama, kuisioner gaya belajar VARK digunakan untuk menentukan gaya belajar dominan siswa. Kuisioner ini terdiri dari serangkaian pertanyaan yang mengarahkan siswa untuk memilih gaya belajar mereka berdasarkan empat kategori utama: visual, aural, membaca/menulis, dan kinestetik. Hasil dari kuisioner ini digunakan sebagai dasar untuk memilih subjek penelitian yang mewakili masing-masing gaya belajar. Kedua, para peneliti menggunakan ujian berpikir kreatif yang terdiri dari dua item matematika kontekstual yang dirancang untuk mencerminkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Soal-soal ini memuat empat metrik kemampuan berpikir kreatif yang ditetapkan oleh Torrance (1996): fluency (kelancaran), originality (kebaruan), flexibility (fleksibilitas), dan elaboration (elaborasi). Tujuan dari soal-soal kontekstual ini adalah untuk mendorong individu untuk berpikir dengan lebih terbuka dan kreatif. Seiring dengan gaya belajar masing-masing siswa, soal kontekstual ini berfungsi untuk mendorong mereka untuk menjadi lebih terbuka dan kreatif. Untuk mempermudah pengelompokan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa, digunakan sebuah rubrik penilaian yang terdiri dari empat tingkatan, yaitu: Level 1 (Kurang Kreatif), Level 2 (Cukup Kreatif), Level 3 (Kreatif), dan Level 4 (Sangat Kreatif). Masing-masing level ini merepresentasikan kriteria tertentu dari aspek-aspek berpikir kreatif, seperti jumlah ide yang dihasilkan, keunikan dalam memilih strategi, dan keragaman pendekatan yang digunakan dalam menyelesaikan soal. Ketiga, peneliti menggunakan pedoman wawancara sebagai alat tambahan untuk mempelajari lebih banyak tentang cara siswa berpikir saat menyelesaikan soal. Data yang diperoleh dari wawancara ini digunakan untuk mendukung dan memperkuat hasil tes. Untuk memenuhi kebutuhan analisis, peneliti menggunakan model Miles dan Huberman untuk menganalisis data, yang terdiri dari tiga tahap penting: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilih, menyederhanakan, dan mengelompokkan data yang berasal dari kuisioner, tes, dan wawancara. Selanjutnya, kemampuan berpikir kreatif siswa, berdasarkan gaya belajar mereka, digambarkan dalam narasi deskriptif, tabel, atau kutipan wawancara dari data yang telah direduksi. Untuk mengetahui bagaimana gaya belajar mempengaruhi perkembangan kemampuan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah matematika, tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, yang dilakukan melalui proses verifikasi pola yang muncul.

HASIL PENELITIAN

Dari hasil pengisian kuisioner yang dilakukan oleh 23 siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Batu, diketahui bahwa sebagian besar siswa memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik (9 siswa), kemudian disusul oleh gaya belajar Audio dan read/write (masing-masing 5 siswa), serta hanya 1 siswa yang termasuk ke dalam kategori visual. Selain itu, terdapat 3 siswa lainnya yang memiliki gaya belajar multimodal, yaitu kombinasi antara read/write dengan kinestetik serta Audio dengan read/write.

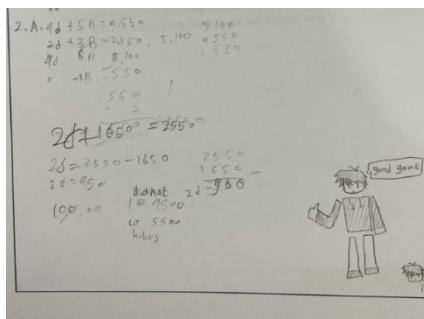
Berdasarkan hasil kuisioner gaya belajar yang telah diberikan kepada 23 siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Batu, peneliti memilih empat siswa sebagai subjek utama penelitian. Pemilihan ini dilakukan secara purposive, agar masing-masing gaya belajar dalam model VARK terwakili. Empat siswa tersebut adalah MH yang memiliki gaya belajar kinestetik, B dengan gaya belajar aural, DF dengan gaya belajar visual, dan AR yang memiliki gaya belajar read/write. Keempat subjek kemudian diberikan dua soal matematika kontekstual yang dirancanguntuk mengukur dan mengamati bagaimana mereka menunjukkan kemampuan berpikir kreatif. Soal tersebut dibuat dengan konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti soal tentang perbedaan umur dua saudara dan soal perhitungan harga donat dan roti kukus. Dalam penyusunannya, peneliti mengacu pada empat indikator berpikir kreatif yang dikembangkan oleh Torrance, yaitu: kelancaran (kemampuan menghasilkan ide secara lancar), kebaruan (kemampuan memunculkan solusi yang unik atau tidak biasa), fleksibilitas (kemampuan berpindah strategi atau pendekatan), serta elaborasi (kemampuan menjelaskan atau merinci ide dengan baik). Indikator-indikator ini kemudian digunakan untuk menganalisis sejauh mana siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda mampu menyelesaikan soal kontekstual dengan pendekatan kreatif. Hasil dari analisis tersebut menunjukkan bahwa masing-masing siswa memperlihatkan kecenderungan berpikir kreatif yang berbeda, tergantung pada gaya belajarnya.

Subjek DF (pada gambar 1) yang memiliki gaya belajar Visual menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang menonjol. Ia menyelesaikan soal matematika kontekstual dengan langkah-langkah yang rapi, sistematis, dan terstruktur. Dalam prosesnya, DF selalu mencatat informasi penting dari soal secara lengkap, yang mencerminkan kekuatan dalam kelancaran berpikir (fluency) karena mampu menyusun alur penyelesaian yang runtut dan menyeluruh. Ia juga memperlihatkan kekuatan pada aspek elaborasi dan fleksibilitas. DF sering menyisipkan gambar atau simbol sederhana seperti tabel, garis bantu, atau sketsa visual yang membantunya memahami hubungan antar variabel. Misalnya, saat mengerjakan soal tentang umur dua saudara, ia membuat garis waktu. Pada soal pembelian donat dan roti kukus, ia menyusun tabel kombinasi dan mengujinya satu per satu untuk mencari solusi yang tepat. Kemampuan ini menunjukkan bahwa ia dapat berpindah strategi secara lincah dan logis sesuai kebutuhan. Selain itu, DF juga memperlihatkan kebaruan (originality). Ia tidak hanya menggunakan metode yang diajarkan di kelas, tetapi mencoba pendekatan visual seperti diagram perbandingan sebagai alternatif dari penggunaan persamaan aljabar. Ini menunjukkan bahwa ia mampu menyesuaikan strategi dengan gaya belajarnya tanpa terpaku pada satu cara. Dari seluruh indikator berpikir kreatif yang diamati, DF berada pada Level 4 – Sangat Kreatifla tidak hanya memberi jawaban benar, tetapi juga mampu mengembangkan dan menjelaskan proses berpikir secara mendalam. Visualisasi yang ia buat menjadi bagian penting dalam cara ia memahami dan menyelesaikan soal.



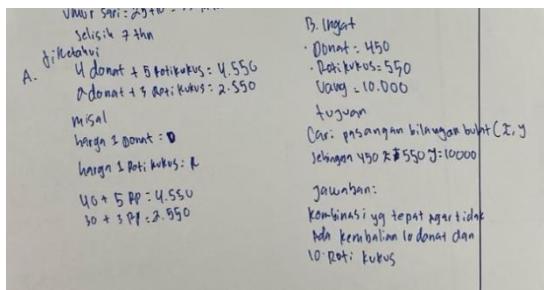
GAMBAR 1. Hasil jawaban subjek DF dalam menyelesaikan soal kontekstual matematika

Subjek B (pada gambar 2) merupakan siswa dengan kecenderungan gaya belajar Audio, yaitu lebih mudah memahami materi melalui penjelasan secara lisan. Hal ini terlihat dari respon cepat dan antusias yang ditunjukkannya saat soal dijelaskan secara verbal oleh peneliti. Setelah mendapat penjelasan lisan, ia tampak percaya diri dan langsung mengerjakan soal. Pada indikator kelancaran (fluency), Bintang tergolong cukup baik. Ia mampu menyusun langkah-langkah penyelesaian secara runtut dan menghasilkan jawaban yang tepat. Ia memahami inti soal dengan baik, terutama setelah mendapatkan arahan lisan. Namun, penjabaran tertulisnya cenderung singkat dan langsung pada inti jawaban, tanpa uraian tambahan, sehingga belum memperlihatkan elaborasi yang mendalam. Untuk kebaruan (originality), ia menggunakan metode umum yang biasa diajarkan di kelas, tanpa mencoba strategi baru. Ia menyelesaikan soal dengan cara konvensional, seperti substitusi atau pengurangan, tanpa pendekatan alternatif. Ini menunjukkan bahwa aspek kebaruan dalam jawabannya masih terbatas. Dalam fleksibilitas (flexibility), ia cukup mampu menyelesaikan soal dengan satu metode yang benar, namun tidak menunjukkan adanya upaya mencoba cara lain atau menyesuaikan strategi sesuai kondisi soal. Secara keseluruhan, ia dapat dikategorikan dalam Level 3 Kreatif. Ia menunjukkan kelancaran yang baik dan mampu menyelesaikan soal dengan benar, namun masih terbatas pada metode standar. Untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya, ia perlu lebih banyak mengeksplorasi strategi penyelesaian dan melatih penjabaran proses berpikir secara lebih rinci.



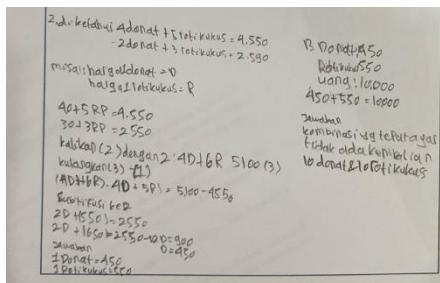
GAMBAR 2. Hasil jawaban subjek B dalam menyelesaikan soal kontekstual matematika

Subjek AR (pada gambar 3) memiliki kecenderungan gaya belajar Read/Write, yaitu lebih mudah memahami informasi melalui kegiatan membaca dan menulis. Hal ini terlihat dari kebiasaannya membaca soal secara teliti dan mencatat informasi penting dengan rapi dan sistematis. AR menyusun langkah penyelesaian soal secara runtut dan terstruktur, mencerminkan kekuatan dalam gaya belajar berbasis teks. Pada indikator kelancaran (fluency), AR menunjukkan kemampuan baik. Ia mampu mengembangkan ide, menyusun solusi secara logis, serta menuliskan penjelasan setiap tahapan dengan jelas dan lengkap. Hal ini memperlihatkan bahwa ia nyaman mengekspresikan pemikirannya secara tertulis. Untuk indikator elaborasi (elaboration), AR juga tampil kuat. Ia menjabarkan langkah-langkah secara rinci, mulai dari memahami soal, memodelkan ke bentuk matematika, menghitung, hingga menarik kesimpulan, semua ditulis dengan bahasa yang mudah dipahami. Pada aspek kebaruan (originality), AR masih cenderung menggunakan metode yang umum diajarkan di kelas. Meskipun jawabannya benar, ia belum menunjukkan pendekatan atau strategi yang berbeda. Ini menjadi catatan untuk pengembangan kemampuan berpikir kreatif di masa mendatang.. Sementara dalam fleksibilitas (flexibility), ia terlihat cukup kuat. Ia mampu berpindah dari satu pendekatan ke pendekatan lain jika diperlukan, misalnya dari pemodelan substitusi ke eliminasi saat dihadapkan pada sistem persamaan linear. Meskipun demikian, fleksibilitasnya masih terbatas pada metode yang sudah dikenalnya melalui pembelajaran formal. Secara keseluruhan, AR dapat dikategorikan berada pada Level 4 Sangat Kreatif dalam berpikir matematis. Ia menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam kelancaran dan elaborasi, dengan struktur penyelesaian yang rapi, detail, dan logis. Meskipun kebaruan masih perlu ditingkatkan, ia sudah menunjukkan kematangan dalam menyusun solusi yang lengkap dan fleksibel sesuai konteks soal.



GAMBAR 3. Hasil jawaban subjek AR dalam menyelesaikan soal kontekstual matematika

Berbeda dengan itu, subjek MH (pada gambar 4) merupakan siswa dengan kecenderungan gaya belajar kinestetik, yaitu tipe belajar yang lebih mengandalkan aktivitas fisik dan keterlibatan langsung dalam memahami konsep. Hal ini terlihat jelas saat MH mengerjakan soal matematika kontekstual. Ia tidak menuliskan narasi panjang, tetapi lebih memilih langsung mencoba, mencoret, atau membuat garis bantu. Gerakan tangannya aktif dan ia sering menandai bagian penting dari soal sebagai bagian dari proses berpikirnya. Pada aspek kelancaran (fluency), MH mampu menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat, meskipun penjelasannya tidak ditulis secara rinci. Ia terlihat cukup percaya diri dalam memilih strategi, meski caranya kadang tidak konvensional. Dalam hal kebaruan (originality), MH cukup menonjol. Ia sering menggunakan pendekatan yang berbeda dari siswa lain, misalnya menyelesaikan soal sistem persamaan dengan logika langsung, bukan dengan metode formal seperti eliminasi atau substitusi. Ini menunjukkan adanya pemikiran kreatif yang orisinal. Untuk fleksibilitas (flexibility), MH mampu berpindah ke strategi lain saat mengalami kesulitan, dan tidak terpaku pada satu pola penyelesaian saja. Ini menunjukkan bahwa ia dapat menyesuaikan cara berpikir sesuai kebutuhan soal. Namun, pada aspek elaborasi (elaboration), MH masih lemah. Ia jarang menjelaskan langkah-langkah secara lengkap, baik secara tertulis maupun saat wawancara. Ini wajar pada siswa dengan gaya belajar kinestetik, yang lebih nyaman memahami lewat praktik langsung. Secara keseluruhan, MH menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang kuat, terutama pada aspek kebaruan dan fleksibilitas. Berdasarkan indikator Torrance, ia berada pada Level 4 Sangat Kreatif, karena mampu menghasilkan solusi baru dan menyesuaikan strategi dengan cepat dalam menyelesaikan soal matematika kontekstual.



GAMBAR 4. Hasil jawaban subjek MH dalam menyelesaikan soal kontekstual matematika

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gaya belajar memiliki pengaruh nyata terhadap cara siswa berpikir kreatif saat menyelesaikan soal matematika kontekstual. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh (Murip Dorli et al., 2024) yang menyatakan bahwa perbedaan gaya belajar berkontribusi terhadap cara siswa menyerap, mengolah, dan menyajikan informasi dalam proses pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian ini juga menguatkan hasil dari (Azizah & Widayartono, 2024) yang menyebutkan bahwa siswa dengan gaya belajar visual lebih unggul dalam representasi ide secara grafis, sedangkan siswa kinestetik lebih eksploratif melalui aktivitas langsung. Hasil penelitian ini juga

mendukung studi oleh (Eka Prasetya et al., 2024) yang menemukan bahwa adaptasi pembelajaran terhadap gaya belajar siswa dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar, terutama dalam keterampilan abad 21 seperti berpikir kreatif. Dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, studi ini menghadirkan kontribusi yang berbeda dengan menyatukan tiga komponen penting secara bersamaan, yakni gaya belajar VARK, indikator kemampuan berpikir kreatif dari Torrance, serta penggunaan soal matematika berbasis konteks. Pendekatan ini menjadikan penelitian lebih menyeluruh dan relevan untuk diterapkan dalam praktik pembelajaran di kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terlihat bahwa setiap siswa memiliki cara yang berbeda dalam menyelesaikan soal matematika kontekstual, yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Melalui pemberian dua butir soal berbasis konteks nyata dan analisis menggunakan indikator berpikir kreatif menurut Torrance (1996), ditemukan bahwa gaya belajar visual, audio, read/write, dan kinestetik memberikan pengaruh terhadap bagaimana siswa memahami informasi, merespons soal, serta menyelesaikannya secara kreatif. Gaya belajar yang dimiliki siswa membentuk kecenderungan tertentu dalam strategi penyelesaian soal, baik dari segi cara mencatat, menggambar, membaca secara berulang, hingga melakukan gerakan atau membayangkan secara fisik konteks soal. Hal ini menunjukkan bahwa gaya belajar berkaitan erat dengan proses berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal matematika yang berbasis pada situasi nyata. paragraf.

Meskipun demikian, pemilihan subjek pada penelitian ini juga dibatasi pada masing-masing satu representasi dari gaya belajar VARK, sehingga belum mewakili keragaman karakteristik siswa secara luas. Selain itu, penelitian ini belum mengkaji hubungan gaya belajar dengan faktor lain seperti kemampuan akademik, minat belajar, atau latar belakang sosial ekonomi siswa. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan yang dapat memperluas cakupan soal, menambah jumlah subjek, serta mengintegrasikan variabel lain untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran yang menyesuaikan gaya belajar siswa dan memperkuat kemampuan berpikir kreatif, sehingga guru dapat merancang strategi yang lebih adaptif. Pemahaman gaya belajar membantu siswa tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memahami konsep dan proses dalam matematika secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

1. Azizah, N. A., & Widayartono, D. (2024). Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik: Temuan dari Siswa Kelas VII. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(11), 1117-1123. <https://doi.org/10.17977/um064v4i112024p1117-1123>
2. Cahyono, H. (2021). *Proses Berpikir Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Soal Pemfaktoran*. 1(1).
3. Chikmiazizi, N., & Susilowati, E. (2024). *Implementasi Model STAD Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas 7H SMP Negeri 32 Semarang dalam Pelajaran IPA*.
4. Dinana, R. A., Fahmi, M., & Rohman, F. (2024). Dinamika Dan Tantangan Pendidikan Agama Islam Di Era Society 5.0. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 965. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/am.v6i2.11945>
5. Eka Prasetya, M., Heiriyah, A., Islam, U., Muhammad, K., & Al Banjari, A. (2024). GAYA BELAJAR SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN PADA SEKOLAH DASAR NEGERI DI BANJARMASIN. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 4(2), 15-23. <https://doi.org/10.31602/jmpd.v3i2.15272>
6. Fleming, N. D. (1992). Not Another Inventory, Rather a Catalyst for Reflection. *To Improve the Academy*, 11(20210331).

7. Iksan, M. (2024). *Kreatifitas Kelas dalam Pengembangan Media Pembelajaran Visual di Sekolah Dasar.* 3. <https://doi.org/10.35326/termasyhur.v3i1.6232>
8. Murip Dorli, Sembiring, M. G., & Ramdhani Sendi. (2024). Pengaruh Literasi Digital, Motivasi Belajar dan Berpikir Kreatif terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 3 Wamena. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.37150/jp.v8i1.3113>
9. Purwanti, Syaipul Hayat, M., Endah Rita, & Fenny Roshayanti. (2024). Analisis Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMPN 1 Jumo dalam Pembelajaran IPA. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 16(1), 17–24. <https://doi.org/10.30599/jti.v16i1.3042>
10. Rohmah, J. N. (2024). Penerapan Model VARK dalam Pengelolaan Kelas untuk Meningkatkan Prestasi Siswa. *Studi Administrasi Publik Dan Ilmu Komunikasi*, 1(3), 27–39.
11. Torrance, E. P. (1966). *Torrance tests of creative thinking. Educational and psychological measurement*.

PROFIL SINGKAT

Fitri Nur Hamidah adalah mahasiswa program studi pendidikan matematika, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang.

Siti Inganah adalah dosen program studi pendidikan matematika, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang. Ia aktif dalam berbagai penelitian dan pengembangan pembelajaran.