**PROFIL BERPIKIR KREATIF SISWA SMP YANG BERKECENDERUNGAN TIPE KEPRIBADIAN ARTISAN DALAM PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA**

**PROFILE OF CREATIVE THINKING OF JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS WHO HAVE THE TENDENCY OF ARTISAN PERSONALITY TYPE IN SOLVING MATHEMATICS PROBLEMS**

**TAMSIL**

Universitas Negeri Makassar

tamsil282@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan profil berpikir kreatif siswa SMP yang berkecenderungan tipe kepribadian *Artisan* dalam pemecahan masalah matematika. Penelitian ini dikategorikan sebagai studi eksploratif dengan pendekatan kualitatif, dimana peneliti sendiri sebagai instrumen utama. Teknik pengumpulan data melalui pemberian tes berpikir kreatif dan wawancara kepada dua orang subjek berkepribadian *Artisan.* Pemilihan subjek dilakukan dengan memilih dua orang siswa yang berkecenderungan tipe kepribadian *Artisan* berdasarkan hasil tes penggolongan kepribadian.

 Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Dalam hal *kelancaran* pada wawancara I dan II pada soal nomor 1 SA1 mampu memunculkan banyak jawaban dalam menyelesaikan soal atau pertanyaaan yang ada secara lancar dan cepat, begitupun halnya yang dilakukan dengan SA2 namun yang membedakan adalah bahwa SA2 selalu memberikan penyelesaian soal atau pertanyaan melebihi dari satu jawaban.

 Sedangkan pada wawancara I dan II pada soal nomor 2 SA1 dan SA2 mampu menuliskan sistem persamaan linear dua variabel sebanyak mungkin dengan lancar dan cepat serta mampu membuktikan secara benar salah satu sistem persamaan linear dua variabel tersebut dengan menggunakan metode gabungan. (2) Dalam hal *kefasihan* pada wawancara II pada soal nomor 1 bahwa SA1 menghasilkan jawaban yang bervariasi dan mampu mengubah cara pemikiran serta mencari banyak alternatif sedangkan pada soal nomor 2 SA1 dan SA2 mampu membuktikan secara benar penyelesaian yang berbeda-beda dan ini ditunjukkan oleh subjek tersebut dengan menggunakan metode eliminasi dan metode gabungan. Sedangkan wawancara I dan II pada soal nomor 1 SA2 mampu menunjukkan jawaban yang berbeda-beda.. (3) Dalam hal *kebaruan* pada wawancara I dan II pada soal nomor 1 dan nomor 2 bahwa SA1 dan SA2 mampu mencetuskan gagasan atau penyelesaian suatu masalah dengan cara yang asli, gagasan tersebut sangat jarang bahkan belum pernah diungkapkan sebelumnya tentu dalam hal ini tidak lain adalah memberikan jawaban yang unik.

**Kata Kunci :** Berpikir Kreatif, Pemecahan Masalah Matematika, Kepribadian *Artisan*

**ABSTRACT**

 *The study aims at describing the profile of creative thinking of Junior High School Students who have the tendency Artisan personality type in solving mathematics problem. The study is categorized as explorative study with qualitative approach where the research himself was the main instrument. Data collection techniques used were test of creative thinking and interview to two subjects who have Artisan personalities. The seslection of subjects was conductedby choosing two students who have the tendency of Artisan personality type based on the test result of personality categirization.*

 *The results of the study reveal that (1) in terms of smoothness, SA1 was able to produce many answers in solving the questions fast and fluently, as well as SA2, but th difference was SA2 always provided more than one answers for a question, in the first and second interviews I for question number 2, SA1 and SA2 were able to write two variables linear equation system as many as possible fast and fluently, and they were able to prove it correctly by using mixed method; (2) in terms of fluency in the second interview for question number 1, SA produced a variety of answers and able to change the way of thinking and able to seek many alternatives, whereas, for question number 2, SA1 and SA2 were able to prove correctly different solutions and it shown by the two subjects by using elimination method and mixed method; and (3) in terms of novety in the first and second interviews, SA1 and SA2 were able to produce ideas or solve the problems genuinely. Those ideas were very rare even had not been disclosed previously; certainly in this case providing different and unique answers.*

*Keywords: creative thinking, solving Mathematics problems, Artisan personality*

1. **PENDAHULUAN**

Matematika sangat dibutuhkan dalam perkembangan berbagai cabang ilmu pengetahuan dan aspek kehidupan. Bahkan dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak bisa lepas dari matematika. Menyadari pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari, usaha peningkatan hasil belajar matematika di setiap jenjang pendidikan perlu mendapat perhatian yang sungguh-sungguh.

Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah agar peserta didik memiliki kemampuan memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh (BSNP, 2006: 346). Tujuan tersebut menempatkan pemecahan masalah menjadi bagian penting dari kurikulum matematika. Pemecahan masalah menjadi penting dalam tujuan pendidikan matematika disebabkan karena dalam kehidupan sehari-hari manusia memang tidak pernah dapat lepas dari masalah. Oleh karena itu, kemampuan pemecahan masalah sangat penting diajarkan kepada siswa, sebagai bekal untuk menghadapi tantangan di masa mendatang.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan fokus dalam pembelajaran matematika. Dalam proses pembelajaran maupun penyelesaian masalah, siswa dapat memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki. Pengalaman inilah yang kemudian melatih daya pikir siswa menjadi logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif dalam menghadapi persoalan.

Melalui latihan memecahkan masalah, siswa akan belajar mengorganisasikan kemampuannya dalam menyusun strategi yang sesuai untuk menyelesaikan masalah. Pemecahan masalah mendorong siswa untuk mendekati masalah autentik, dunia nyata dengan cara sistematis (Jacobsen, Eggen, dan Kauchak (Yuwono, 2010)). Jika seorang siswa telah berlatih menyelesaikan masalah, maka dalam kehidupan nyata, siswa itu akan mampu mengambil keputusan terhadap suatu masalah, sebab dia mempunyai keterampilan mengumpulkan informasi yang relevan, menganalisis informasi, dan menyadari betapa perlunya meneliti kembali hasil yang telah diperoleh. Sehingga kemampuan pemecahan masalah dapat dilihat sebagai salah satu dari proses dan hasil belajar.

Setelah disadari pentingnya pemecahan masalah matematika dalam dunia pendidikan matematika, maka pengajar tentu harus mengusahakan agar peserta didik mencapai hasil yang optimal dalam menguasai keterampilan pemecahan masalah. Meskipun menurut Budi Usodo pengajar matematika mempunyai cara yang berbeda-beda dalam mengajarkan matematika (Yuwono, 2010), berbagai upaya dapat diusahakan oleh pengajar, diantaranya dapat dengan memberikan media pembelajaran yang baik, atau dengan memberikan metode mengajar yang sesuai bagi peserta didik.

Orientasi pembelajaran matematika bukan hanya berorientasi pada peningkatan prestasi belajar, tetapi juga berorientasi pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif, terutama dalam pemecahan masalah. Kemampuan berpikir kreatif merupakan potensi yang dimiliki oleh setiap manusia, namun yang membedakan adalah tingkatannya. Salah satu cara yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah pemecahan masalah. Pemecahan masalah berarti proses mencari solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut. Hudojo menyebutkan bahwa pemecahan masalah berarti proses penerimaan masalah sebagai tantangan untuk menyelesaikannya. Suatu pertanyaan menjadi suatu masalah jika seseorang bermaksud mencari jawaban dari pertanyaan itu, namun tidak mempunyai cara/algoritma yang segera dapat digunakan untuk menyelesaian pertanyaan tersebut.

Berpikir kreatif dalam matematika merupakan kombinasi berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan intuisi namun tetap berdasarkan pada ciri kreatif dalam aspek kognitif (Pehkonen, 1999; Krutetskii, 1976; Silver, 1997). Lebih lanjut, berpikir kreatif menurut Langrehr (2006) dan Reid (2006) adalah berpikir dengan keluar dari pola-pola berpikir yang menuntut kita untuk mencari pola-pola umum atau dominan yang telah diingat sebelumnya.

Selanjutnya Lumsdaine dan Lumsdaine (1995, dalam Siswono) mendefinisikan kreativitas sebagai suatu aktivitas dinamis yang melibatkan proses-proses mental secara sadar maupun bawah sadar. Kreativitas melibatkan seluruh bagian otak. Sedangkan Siswono (2007) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan suatu produk dari proses-proses mental (berpikir kreatif) untuk menghasilkan suatu cara atau sesuatu yang baru (original) dalam memandang suatu masalah atau situasi. Definisi ini memandang bahwa kreativitas merupakan produk dari berpikir kreatif.

Pehkonen (1997) mendefinisikan kreativitas sebagai suatu kinerja (performance) seorang individu yang menghasilkan sesuatu yang baru dan tidak terduga (*creativity as performance where the individual is producting something new and unpredictable).* Selanjutnya Barron (dalam Ngalimun Dkk, 2013) mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan/keterampilan untuk menciptakan sesuatu yang baru.

Adapun Suharnan (2005), De Bono (2007) santrock (2011). Dan Guildford (1971, dalam Munandar, 2012) mengartikan kreativitas dan berpikir kreatif yaitu sama sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian dan menghasilkan gagasan/pemecahan masalah baru/unik terhadap suatu masalah. Gagasan atau pemecahan baru tersebut mengacu pada ciri kreatif pada aspek kognitif.

Ciri kreatif pada aspek koginitif yang dimaksud dikemukakan oleh Guildford (1971, dalam Efendi, 2005; Talajan, 2012), Fisher (1990, dalam Alimuddin, 2012), Silver (1997), Holland (dalam mann, 2005, De Bono (2007), Munandar (1999 & 2012), dan Leiken dan Lev (2013) yaitu (1) berpikir lancar (*fluent)* yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, (2) berpikir fleksibel (*flexible)* yaitu kemampuan untuk mengembangkan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah, dan (3) berpikir kebaruan (*originality)* yaitu kemampuan untuk memutuskan gagasan dengan cara yang asli atau baru.

Dari berbagai pendapat para ahli di atas, secara implisit, pengertian kreativitas dapat dibagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitf, ranah afektif dan ranah psikomotor. Kreativitas dalam ranah kognitif berhubungan pada bagaimana proses aktivitas berpikir seseorang dalam menghasilkan gagasan dan menggunakannya dalam pemecahan masalah yang memenuhi aspek lancar (*fluent),* fleksibel (*flexible),* dan kebaruan (*originality)*. Kreativitas dalam ranah afektif yaitu berhubungan pada aspek nilai-nilai internal dalam diri, yaitu dorongan (motivasi) dan karakter. Sedangkan kreativitas dalam aspek psikomotor berhubungan dengan bagaimana seseorang menghasilkan produk yang original dan inovatif dalam memecahkan masalah.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar adalah karakteristik siswa. Salah satu karakteristik siswa yang perlu diperhatikan guru dan akan mewarnai efektivitas belajar dan pembelajaran yaitu berkenaan dengan kepribadian siswa. Atkinson (dalam Wahidin, 2009: 1) mendefinisikan kepribadian sebagai pola perilaku dan cara berpikir yang khas, yang menentukan penyesuaian diri seseorang terhadap lingkungan. Istilah khas menyiratkan adanya konsistensi perilaku, bahwa orang cenderung untuk bertindak atau berpikir dengan cara tertentu dalam berbagai situasi.

Kepribadian adalah pikiran, emosi, dan perilaku khas seseorang dalam beradaptasi dengan lingkungannya (Santrock, 2004:158). Meskipun tiap orang memiliki kepribadiannya sendiri-sendiri, beberapa ahli mencoba melihat kesamaan dan merumuskannya menjadi tipe-tipe kepribadian. Pengelompokkan tipe-tipe kepribadian yang menarik yaitu kategorisasi Keirsey. Keirsey dan Bates (1985: 45) menggolongkan kepribadian menjadi 4 tipe, yaitu *guardian, artisan, rational* dan *idealist.* Penggolongan ini didasarkan pada bagaimana seseorang memperoleh energinya (*extrovert* atau *introvert*), bagaimana seseorang mengambil informasi (*sensing* atau *intuitive*), bagaimana seseorang membuat keputusan (*thinking* atau *feeling*) dan bagaimana gaya dasar hidupnya (*judging* atau *perceiving).*

Salah satu tipe kepribadian siswa yang diketahui memiliki kemampuan pemecahan masalah adalah tipe kepribadian *Artisan*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Yuwono (2010). Yuwono melakukan penelitian tentang perbedaan pemecahan masalah siswa berdasarkan tipe kepribadiannya, dalam hasil penelitiannya Yuwono menyebutkan bahwa siswa yang memiliki kecenderungan tipe kepribadian *Artisan* memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik. Dalam penelitiannya Yuwono mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan langkah-langkah polya sebagai tolak ukurnya.

1. **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, yakni mendeskripsikan tentang profil berpikir kreatif siswa SMP yang berkecenderungan tipe kepribadian Artisan dalam pemecahan masalah matematika.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini bersifat kualitatif-eksploratif, yaitu berisi penjelasan tentang berpikir kreatif siswa SMP yang berkecenderungan tipe kepribadian Artisan dalam pemecahan masalah matematika.

Fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana berpikir kreatif siswa SMP yang berkecenderungan tipe kepribadian artisan dalam pemecahan masalah matematika yang dilihat dari indikator berpikir kreatif yang dicapai subjek. Adapun indikator berpikir kreatif siswa yang dimaksud adalah kelancaran berpikir (*fluency),* kefasihan *(flexibility)* danKebaruan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sungguminasa, dan subjek penelitiannya adalah siswa kelas VIII. Pemilihan subjek dilakukan secara bertahap, adapun langkah-langkah pemilihan subjek penelitian yaitu (1) Menyiapkan instrumen penggolongan tipe kepribadian, (2) Menetapkan kriteria pemilihan subjek (3) Melaksanakan instrumen penggolongan tipe kepribadian, berdasarkan instrument penggolongan kepribadian, (4) Menganalisis hasil instrumen penggolongan tipe kepribadian. Banyaknya subjek penelitian yang akan dipilih adalah dua orang, (5) Mewancarai guru atau pihak lain untuk meminta pertimbangan sesuai dengan kriteria pemilihan subjek penelitian (6) Memilih dua orang subjek penelitian yang memenuhi kriteria

 Karena penelitian ini adalah penelitian kualitatif, maka peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan data, yang dibantu dengan instrumen pendukung yaitu: (1) tes penggolongan tipe kepribadian, (2) tes berpikir kreatif, dan (3) pedoman wawancara.

Untuk mendapatkan data penelitian, peneliti melakukan langkah yaitu (1) Dengan menggunakan tes penggolongan tipe kepribadian, peneliti menggolongkan siswa berdasarkan kepribadiannya, (2) Peneliti mengambil siswa dengan kecenderungan tipe kepribadian Artisan sebagai subjek penelitian, (3) Memberikan tes pemecahan masalah kepada subjek yang telah dipilih, (4) Setelah subjek selesai menyelesaikan tes pemecahan masalah dilakukan wawancara untuk menggali lebih lanjut tentang berpikir kreatif siswa, (5) Satu minggu kemudian, subjek kembali diwawancarai mengenai tes berpikir kreatif yang sama dengan sebelumnya, akan tetapi wawancara yang kedua ini berbeda yang pertama. Wawancara yang kedua dilakukan tanpa memperlihatkan siswa jawaban yang sebelumnya, sehingga siswa menyelesaikan tes proses berpikir kreatif secara lisan, (6) Untuk mendapatkan data yang valid, peneliti melakukan triangulasi sumber dan perpanjangan wawancara. Dalam penelitan ini dipilih dua subjek penelitian yang berkepribadian artisan. Dua orang subjek ini memiliki skor yang berbeda, (7) Data valid diperoleh dengan cara membandingkan antara hasil tes berpikir kreatif dan hasil wawancara subjek pertama dan kedua, data yang konsisten dari kedua subjek dijadikan sebagai data valid, (8) Selanjutnya data valid tersebut dianalisis dengan cara melakukan reduksi data, penyajian/ pengklafikasian data serta pengambilan kesimpulan.

Proses analisis data dilakukan dengan langkah-langkah yaitu (1) Menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu dari wawancara, hasil pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan dan hasil tes proses berpikir kreatif, (2) Reduksi data, yaitu kegiatan yang mengacu pada proses menyeleksi, menfokuskan, mengabstraksikan dan mentrasformasikan data mentah. Pernyataan-pernyataan subjek yang tidak sesuai dengan tujuan penelitian dihilangkan. Validasi data dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, yaitu dengan cara verifikasi. Pada penelitian ini verifikasi data yang digunakan adalah triangulasi sumber yaitu membandingkan dan memeriksa data dari dua subjek yang berbeda, (3) Penyajian data yang meliputi pengklasifikasian data dan identifikasi data, yaitu menuliskan kumpulan data yang terorganisir dan terkategori sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan dari data tersebut. Dalam penelitian ini, data dan data hasil tes perpikir kreatif yang telah direduksi selanjutnya dikategorikan berdasarkan indikator berpikir kreatif yang diamati. Hal ini dimaksudkan agar informasi yang diperoleh dengan mudah dapat disimpulkan, (4) Membuat Coding yang bertujuan untuk memudahkan pemaparan data, (5) Coding dilakukan pada petikan jawaban sbjek penelitian saat wawancara, Melakukan pemeriksaan keabsahan data berpikir kreatif siswa, (6) Memaparkan data, (7) Menafsirkan data/Menarik kesimpulan penelitian dari data yang sudah dikumpulkan dan menverifikasi kesimpulan tersebut. Penafsiran data diarahkan dapat membangun teori formal tentang proses berpikir kreatif siswa SMP yang memiliki kecenderungan kepribadian *Artisan,* (8) Analisis hal-hal yang menarik, yakni analisis perilaku yang ditunjukkan subjek penelitian yang tidak terencana dan tidak terkait dengan tujuan penelitian.

1. **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pemecahan masalah sendiri diartikan sebagai usaha nyata dalam rangka mencari jalan keluar atau ide yang berkenaan dengan tujuan yang inginn dicapai dengan menerapkan konsep atau aturan yang telah diperoleh sebelumnya. Untuk memecahkan suatu permasalahan tentu diperlukan data-data agar dapat dibuat keputusan yang logis, dan untuk membuat keputusan yang tepat, diperlukan kemampuan berpikir kreatif yang baik.

 Menurut Guildford (dalam Munandar, 2012) kreativitas dipandang sama dengan berpikir kreatif yaitu sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. De Bono (2007) pun memandang demikian yang mendefinisikan kreativitas sebagai suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan yang baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis (selalu dipandang menurut kegunaannya). Lebih lanjut, kreativitas (berpikir kreatif) juga menurut Suharnan (2005), didefinisikan sebagai aktivitas kognitif atau proses berpikir untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang baru dan berguna atau new ideas dan useful. Dan kreativitas (berpikir kreatif) menurut Santrock (2011) adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru dan tidak lazim dan kemampuan untuk menemukan cara pemecahan unik dalam menghadapi masalah. Berpikir kreatif diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia dihadapkan pada permasalahan yang memerlukan pemecahan.

Setiap orang memiliki proses berpikir yang berbeda yang disebabkan oleh banyak faktor salah satunya adalah faktor kepribadian. Sikap, cara berpikir, dan cara bertindak siswa dipastikan tidak selalu sama antara individu yang satu dengan yang lainnya, begitu juga dengan karakteristik kepribadian siswa yang berbeda dalam mengikuti proses pembelajaran tentu juga akan menghasilkan prestasi atau hasil belajar yang berbeda pula.

Berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah dikaitkan dengan perbedaan karakteristik kepribadian dalam penelitian ini dengan cara mengungkapkan karakteristik berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika berdasarkan faktor psikis yaitu kepribadian. Karakteristik berpikir kreatif dilihat dari karakteristik siswa dalam menyelesaikan masalah matematika yang disusun dengan menggunakan indikator berpikir kreatif. Kepribadian yang diteliti dalam penelitian ini adalah kepribadian berdasarkan teori David Keirsey yang memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik yaitu Artisan. Berawal dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuwono (2010). Dalam penelitiannya Yuwono (2010) menemukan bahwa siswa dengan tipe kepribadian Artisan juga termasuk memiliki kemampuan pemecahan masalah matematika yang baik dari keempat kepribadian berdasarkan teori David Keirsey.

Pada penelitian ini dideskripsikan berpikir kreatif subjek serta karakteristik kepribadian yang muncul saat subjek menyelesaikan masalah matematika antara lain:

1. Kelancaran

Dalam hal kelancaran berpikir SA mampu menghasilkan banyak gagasan atau pemecahan masalah dalam waktu yang cepat. Namun kedua subjek tersebut masing-masing memperoleh atau memunculkan ide, jawaban yang berbeda-beda, selain itu kedua subjek juga memberikan penyelesaian soal atau pertanyaan melebihi dari satu jawaban. Dan ini sesuai dengan ciri-ciri kelancaran berpikir menurut Guilford (dalam Munandar, 2009).

Berdasarkan hasil penelitian di atas diperoleh beberapa karakteristik kepribadian yang ditampilkan SA bahwa subjek tersebut didominasi oleh kurangnya konsentrasi karena tergesa-gesa atau terburu-buru yang sehingga bisa juga menyebabkan ketidaktelitian dalam menyelesaikan soal dan hal ini merupakan karakteristik kepribadian *artisan* yang dikemukakan oleh Keyrsey dan Bates (dalam Yuwono 2010) bahwa *artisan* dalam hal mengerjakan sesuatu selalu ingin mengerjakan secara cepat dan sering cenderung terlalu tergesa-gesa. Hal ini terbukti bahwa SA1 tidak dapat menentukan luas bangun datar trapesium yang sama dengan luas bangun datar persegi panjang tetapi pada saat wawancara subjek tersebut sudah dapat menunjukkan luas bangun datar trapesium yang menjadi kendala sebelumnya. Begitupun juga SA2 pada soal nomor 2 mengalami kesalahan tetapi pada saat wawancara subjek tersebut tidak lagi mengalami kesalahan yang dilakukan sebelumnya sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya kesalahan karena tergesa-gesa atau terburu-buru yang sehingga bisa juga menyebabkan ketidaktelitian dalam menyelesaikan soal.

1. Kefasihan

SA dalam kefasihan berpikir mampu untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi permasalahan. Namun masing-masing subjek memperoleh jawaban yang bervariasi, mampu mengubah cara pemikiran dan mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda dan ini sesuai dengan ciri-ciri yang dikemukakan oleh Guilford (dalam Munandar, 2009).

Karakteristik kepribadian yang muncul berdasarkan hasil penelitian di atas nampak bahwa SA sangat terangsang dengan suatu konteks yang diberikan sehingga siswa bekerja dengan keras dan ini sesuai dengan karakteristik yang dimiliki tipe kepribadian artisan menurut Keyrsey dan Bates dalam ( Yuwono, 2010) bahwa *artisan* akan bekerja keras apabila dirangsang dengan dengan suatu konteks. Hal ini terlihat dari cara SA1 dalam menyelesaikan soal pada saat wawancara berlangsung. SA1 dapat mengubah cara pemikiran yaitu mampu menunjukkan luas yang sama dengan luas bangun datar persegi panjang yaitu 1.600 cm2 dari 4 buah bangun datar yang berbeda-beda secara sekaligus dengan menggunakan satu rumus kemudian untuk menentukan himpunan penyelesaian (3,2) dari sistem persamaan linear dua variabel yang telah dibuat ternyata SA1 memperoleh banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda yaitu selain dengan cara gabungan SA1 juga mampu menyelesaikan dengan cara eliminasi kemudian. Sedangkan SA2 juga demikian dapat mengubah cara pemikiran sekaligus memperoleh banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda yaitu mampu menunjukkan 4 cara penyelesaian masalah yaitu (1) menggunakan salah satu rumus untuk menentukan luas dari 9 bangun datar yaitu 3 buah bangun datar segitiga, 3 buah bangun datar layang-layang dan 3 buah bangun datar belah ketupat dan masing-masing memperoleh luasnya sama dengan luas bagun datar perseg panjang yang ada di soal yaitu 1600 cm2. (2) membagi dua bangun datar persegi panjang yang sama panjang kemudian diimpitkan atau dipindahkan sehingga membentuk persegi (3) menarik garis dari salah satu sudut dari bangun datar persegi panjang dan memotongnya kemudian memindahkan dan memutar sehingga membentuk bangun datar trapesium (4) memotong diagonal persegi panjang dan memindahkan kebagian lain sehingga membentuk segitiga dan jajargenjang sedangkan pada soal nomor 2 SA2 mampu membuktikan himpunan penyelesaian (3,2) dengan 2 metode yaitu metode gabungan dan metode eliminasi.

1. Kebaruan

SA dalam kebaruan berpikir mampu untuk mencetuskan gagasan atau penyelesaian suatu masalah dengan cara yang asli, gagasan tersebut sangat jarang bahkan belum pernah diungkapkan sebelumnya. Namun masing-masing subjek memberikan jawaban yang berbeda.

Karakteristik kepribadian yang muncul berdasarkan hasil penelitian di atas nampak bahwa SA sangat terangsang dengan suatu konteks yang diberikan sehingga siswa bekerja dengan keras hal ini sesuai dengan karakteristik tipe *artisan* yang dikemukan oleh Keyrsey dan Bates dalam ( Yuwono, 2010) dan subjek tersebut memperoleh jawaban yang berbeda dan unik dan hal ini sesuai dengan ciri-ciri kebaruan berpikir yang dikemukakan Williams (dalam Al-Khalili, 2005). Hal ini terlihat dengan cara SA1 yaitu dengan menggunakan satu rumus yaitu rumus luas segitiga dan memisalkan sisi sejajar untuk trapesium adalah sebagai alas sehingga memperoleh luas masing-masing bangun datar segitiga, trapesium belah ketupat dan layang-layang yang sehingga memperoleh luas yang sama dengan luas persegi panjang yang ada di soal yaitu 1600 cm2 sedangkan SA2 yaitu (1) menggunakan satu rumus untuk menentukan luas dari bangun datar yang berbeda-beda yaitu bangun datar segitiga, trapesium, layang-layang dan belah (2) memotong persegi panjang hingga membentuk bangun datar persegi, segitiga, jajargenjang, dan trapesium sedangkan pada soal nomor 2 SA2 mampu menjelaskan bahwa untuk sisem persamaan linear dua variabel dengan himpunan penyelesian (3,2) dapat dibuat sebanyak-banyaknya dan bahkan tak terhingga banyaknya.

1. **PENUTUP**

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan profil berpikir kreatif siswa SMP yang memiliki kecenderungan tipe kepribadian *Artisan* dalam menyelesaikan masalah matematika adalah (a) Dalam hal kelancaran SA1 mampu memunculkan banyak jawaban dalam menyelesaikan soal atau pertanyaaan yang ada secara lancar dan cepat dan ini dilihat dari wawancara I dan II pada soal nomor 1 bahwa subjek tersebut dapat menentukan luas bangun datar yang sama dengan luas bangun datar persegi panjang yaitu 1600 cm2 begitupun halnya yang dilakukan dengan SA2 namun yang membedakan adalah bahwa SA2 selalu memberikan penyelesaian soal atau pertanyaan melebihi dari satu jawaban dan ini dilihat dari wawancara I dan II pada soal nomor 1 bahwa subjek tersebut dapat menentukan menentukan luas bangun datar sebanyak 9 gambar bangun datar sekaligus, menentukan luas bangun datar jajargenjang sebanyak lima dengan ukuran yang berbeda-beda, menentukan luas bangun datar trapesium sebanyak mungkin dengan mengoperasikan jumlah sisi sejajar yang harus memperoleh hasil 160 cm dan tidak mengubah lebar persegi panjang yang dijadikan tinggi pada bangun datar trapesium yaitu 20 cm. Sedangkan pada wawancara Idan II pada soal nomor 2 SA1 dan SA2 mampu menuliskan sistem persamaan linear dua variabel sebanyak mungkin dengan lancar dan cepat serta mampu membuktikan secara benar salah satu sistem persamaan linear dua variabel tersebut dengan menggunakan metode gabungan, (b) dalam hal kefasihan SA1 menghasilkan jawaban yang bervariasi dan mampu mengubah cara pemikiran serta mencari banyak alternatif dan ini ditunjukkan pada wawancara II pada soal nomor 1 bahwa SA1 mampu menentukan luas 4 bangun datar yang sama dengan luas bangun datar persegi panjang secara sekaligus, bangun datar yang dimaksud adalah segitiga, trapesium, layang-layang dan belah ketupat sedangkan pada soal nomor 2 SA1 dan SA2 mampu membuktikan secara benar penyelesaian yang berbeda-beda dan ini ditunjukkan oleh subjek tersebut dengan menggunakan metode eliminasi dan gabungan. Sedangkan wawancara I pada soal nomor 1 SA2 mampu menunjukkan jawaban yang berbeda-beda dengan menentukan luas bangun datar sebanyak 9 gambar bangun datar sekaligus yaitu tiga bangun datar segitiga, tiga bangun datar layang-layang dan tiga bangun datar belah ketupat dengan menggunakan salah satu rumus diantara ketiga bangun datar tersebut, sehingga diperoleh luas bangun datar sama dengan luas bangun datar persegi panjang yang ada di soal yaitu 1600 cm2. Sedangkan SA2 pada wawancara II pada soal nomor 1 ditunjukkan bahwa subjek tersebut mampu menunjukkan penyelesaian yang berbeda yaitu (1) bangun datar persegi yaitu dengan cara membagi dua bangun datar persegi panjang kemudian diimpitkan sehingga membentuk persegi yang baru dengan ukuran sisinya adalah 40 cm, (2) memotong diagonal persegi panjang kemudian hasil potongan diagonal tersebut digeser ke bawah sampai membentuk jajargenjang tanpa mengubah lebar pada persegi panjang dan lebar persegi panjang dijadikan sebagai tinggi pada bangun datar jajargenjang yang telah dibuat, (3) memotong diagonal persegi panjang kemudian salah satu diagonal yang telah terpotong dibalik dan diimpitkan sehingga membentuk segitiga tanpa mengubah lebar pada persegi panjang dan lebar persegi panjang dijadikan sebagai tinggi pada bangun datar segitiga yang telah dibuat, (4) menarik garis dari salah satu sudut dari persegi panjang dan memotongnya kemudian menggeser dan memutarnya dan tidak mengubah lebar pada persegi panjang dan lebar persegi panjang dijadikan sebagai tinggi pada bangun datar trapezium, (c) Dalam hal kebaruan SA mampu mencetuskan gagasan atau penyelesaian suatu masalah dengan cara yang asli, gagasan tersebut sangat jarang bahkan belum pernah diungkapkan sebelumnya tentu dalam hal ini tidak lain adalah memberikan jawaban yang unik dan ini ditunjukkan oleh SA1 pada wawancara I untuk soal nomor 1 bahwa subjek tersebut mampu menentukan luas 4 bangun datar yang sama dengan bangun datar persegi panjang secara sekaligus dengan menggunakan satu rumus sedangkan SA2 pada wawancara I untuk soal nomor 1 menentukan luas 9 bangun datar yang sama dengan bangun datar persegi panjang secara sekaligus dengan menggunakan satu rumus, menentukan luas persegi dengan cara membagi dua bangun datar persegi panjang kemudian diimpitkan sehingga membentuk persegi yang baru, menentukan luas jajargenjang dengan cara memotong diagonal persegi panjang kemudian hasil potongan diagonal tersebut digeser ke bawah sampai membentuk jajargenjang tanpa mengubah lebar pada persegi panjang dan lebar persegi panjang dijadikan sebagai tinggi pada bangun datar jajargenjang yang telah dibuat, menentukan luas segitiga dengan cara memotong diagonal persegi panjang kemudian salah satu diagonal yang telah terpotong dibalik dan diimpitkan sehingga membentuk segitiga tanpa mengubah lebar pada persegi panjang dan lebar persegi panjang dijadikan sebagai tinggi pada bangun datar segitiga yang telah dibuat, menentukan luas trapesium dengan cara menarik garis dari salah satu sudut dari persegi panjang dan memotongnya kemudian menggeser dan memutarnya dan tidak mengubah lebar pada persegi panjang dan lebar persegi panjang dijadikan sebagai tinggi pada bangun datar trapesium dan SA2 pada soal nomor 2 mampu menjelaskan bahwa untuk sisem persamaan linear dua variabel dengan himpunan penyelesian (3,2) dapat dibuat sebanyak-banyaknya dan bahkan tak terhingga banyaknya.

**SARAN**

 Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan di atas maka peneliti menyarankan untuk guru-guru terutama guru matematika diharapkan dalam menyusun rencana pembelajaran yang dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa dengan tetap memperhatikan aspek psikologis siswa, bagi siswa diharapkan mampu memecahkan masalah matematika dengan menggunakan berpikir kreatif yang dimiliki secara optimal serta Bagi peneliti lain yang ingin meneliti tentang aspek psikologi sebaiknya melakukan pengamatan lebih mendalam tentang subjek penelitiannya mulai dari pengamatan tentang karakteristik subjek sampai tentang bagaimana perilaku subjek saat menyelesaikan soal.

**DAFTAR PUSTAKA**

Alimuddin. 2012. Proses Berpikir Kreatif Mahasiswa Calon Guru Kreatif dalam Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Gender. Tidak Diterbitkan. Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya (UNESA).

Anderson, John R.. 1985. *Cognitive Psychology and Its Implications*. New York: W.H. Freeman and Company.

Bogdan, Robert C. dan Biklen, Sari Knopp. 1992. *Qualitative Research for*
*Education: An Introduction to Theory and Methods*. Boston: Allyn and Bacon.

BSNP. 2006. *Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan SD/MI*. Jakarta: Kemdiknas.

Cornelis Jacob. 2000. *Belajar Bagaimana untuk Belajar Matematika (Suatu*
*Telaah Strategi Belajar Efektif)*. Makalah Disajikan pada Seminar Nasional Matematika di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, Surabaya, tanggal 2 Nopember 2000.

Davis, Brent dan Simmt, Elaine. 2003. Understanding Learning Systems: Mathematics Education and Complexity Science. *Journal of Research in*
*Mathematics Education*. Volume 34, Nomor 2, halaman 137-167.

De Bono, Edward 2007. *Revolusi Berpikir.* Bandung. Kaifa.

Dede Rosyada. 2007. *Paradigma Pendidikan Demokratis*. Sebuah Model Pelibatan Masyarakat dalam Penyelenggaraan Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Didin Wahidin. 2009. *Berpikir Kreatif*. http://didinuninus.blogspot.com/2009/03. diunduh pada 11 November 2015.

E. Mulyasa. 2008. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif*
*dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

E.T. Ruseffendi. 1980. *Pengajaran Matematika Modern*: *Seri Kelima*. Bandung: Tarsito.

Herianto.2015. *Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Berdasarkan Gaya Kognitif Siswa*. Thesis: PPs UNM.

Herman Hudojo. 1979. *Pengembangan Kurikulum Matematika dan*
*Pelaksanaannya di Depan Kelas*. Surabaya: Usaha Nasional

Howard s. friedman dan Miriam w. schustack. 2008. *Kepribadian (Teori Klasik Dan Riset Modern) Edisi Ketiga Jilid 1(Terjemahan).* Jakarta: Erlangga.

Jumrah. 2015. *Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Yang Memiliki Kecenderungan Tipe Kepribadian Rasional Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika* *Di Kelas* XI- *IPA SMA Negeri 11 Unggulan Pinrang*. Thesis: PPs UNM.

Keirsey, David. 2009. *About 4 Temperaments*. (online), (http://www.keirsey.com, diakses 09 Oktober 2015).

Keirsey, David. 1998. *Please Understand Me II Temperament, Character, and Intelligence.* California: Promotheus Nemesis Book Company.

Langrehr, John. 2006. *Thingking Skills (terjemahan):* Jakarta. PT Media Komputindo

Marni. 2011. *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematika Melalui Penerapan Strategi TTW Pada Siswa Kelas VIIIA SMPN I Tinambung*. Thesis. PPs UNM.

M.J.. Dewiyani S.. 2008(b). *Mengajarkan Pemecahan Masalah Matematika Berlandaskan* *Perbedaan Peserta Didik*. Makalah Disajikan pada Seminar Nasional Matematika di Institut Teknologi Sepuluh Surabaya, Surabaya,13 Desember 2008.

Munandar, Utami. S. C. 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Nanang Priatna. 2000. *Pengaruh Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan*
*Pemecahan Masalah pada Siswa SLTP*. Makalah Disajikan pada Seminar Nasional Matematika di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, Surabaya, tanggal 2 Nopember 2000.

Pehkonen, Erkki. 1997. Analyses Fostering Of Mathematical Creativity The State- of Art in MathematicalCreativity. http//www emis. De/journals/ZDM/zdm973i.html. Zentralblan fur Didaktik der Mathematik (ZDM) International Reviews on Mathematical Education Volume 29 (June 1997) Number 1. Electronic Edition ISSN1615-679X. Diakses 10 Oktober 2015.

Polya, G.. 1981. *Mathematical Discovery*. New York: John Wiley & Sons.

Schoenfeld, Alan H.. 1985. *Mathematical Problem Solving*. Orlando: Academic Press, Inc..

Santrock, John W. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Silver, E.A. 1997. Fostering Creativity through InstructionRich In Mathematical Problem Solving and Problem Possing http//www emis. De/journals/ZDM/zdm973i.html. Zentralblan fur Didaktik der Mathematik (ZDM) International Reviews on Mathematical Education Volume 29 (June 1997) Number 3. Electronic Edition ISSN1615-679X. Diakses 10 Oktober 2015.

Siswono, T.Y.E., 2007 *Penjenjangan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Identifikasi TahapBerpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan dan Mengajukan Masalah Matematika*. Tidak Diterbitkan. Surabaya: Program Pascasarjana Unesa Surabaya.

Sjarkawi. 2008. *Pembentukan Kepribadian Anak.* Jakarta: Bumi aksara

Syarief, Reza M. 2002. Mengembangkan Inovasi dan Kreativitas Berpikir pada Diri dan Organisasi Anda. Bandung : Asy Syamiamil Cipta Media.

Sudarsono. 1997. *Kamus Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suharnan. 2005. *Psikologi Kogntif Surabaya.* Srikandi.

Sukmadinata, Nana S. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Solso, Robert L.. 1995. *Cognitive Psychology*. Needham Heights: Allyn & Bacon.

Turmudi. 2008. *Landasan Filsafat dan Teori Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Leuser Cita Pustaka.

Upu, Hamzah. 2004. *Mensinergikan Pendidikan Matematika dengan Bidang Lain. Makassar:* Pustaka Ramadhan.

Yuwono, Aries. 2010. *Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Ditinjau Dari Tipe Kepribadiannya*. Thesis: PPs Universitas Sebelas Maret.