

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi kemajuan suatu negara karena merupakan salah satu faktor yang mendukung perubahan intelektual manusia. Menurut Sitepu & Amidi (2024) Pendidikan merupakan suatu upaya terstruktur yang bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien agar siswa dapat meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan potensi dirinya dengan optimal.. Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan bersaing di pasar global, manusia juga harus memiliki kemampuan untuk berpikir inovatif, kreatif, dan efektif. Jadi, dalam rangka meningkatkan pendidikan suatu negara, guru dan siswa merupakan unsur yang sangat penting dalam mencapai suatu keberhasilan pendidikan terutama dalam pembelajaran matematika. Tujuan dari pendidikan adalah untuk membantu individu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diperlukan untuk memberikan kontribusi secara positif dalam masyarakat dan mencapai tujuan hidupnya. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional, menjelaskan bahwa :

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam pelaksanaan pendidikan, proses pembelajaran menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran, diperlukan suatu objek acuan dalam proses implementasinya, yaitu kurikulum. Kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah di bidang pendidikan khususnya sekolah dalam mendukung proses pembelajaran saat ini yaitu Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka.

Kurikulum berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sejalan dengan itu, Rahayu (2023) menegaskan bahwa kurikulum merupakan seluruh kegiatan belajar mengajar yang diberikan oleh sekolah kepada seluruh peserta didik, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana kegiatan belajar yang digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan belajar baik di sekolah maupun di luar sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum merupakan bagian yang sangat penting dalam pendidikan. Sifat kurikulum adalah dinamis, kurikulum selalu mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi, tingkat kecerdasan siswa, kultur, sistem nilai, serta kebutuhan masyarakat. Kurikulum pendidikan di Indonesia selalu berubah dan berkembang sesuai zaman. Indonesia telah beberapa kali merubah atau menyempurnakan kurikulum. Hingga saat ini mengalami perubahan atau penyempurnaan kurikulum. Perubahan kurikulum dilakukan untuk menjawab tantangan zaman yang terus berubah agar siswa mampu bersaing di masa depan.

Dalam mewujudkan siswa yang berkarakter dan berkualitas maka, matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh pada setiap jenjang pendidikan atau sekolah dan pembelajarannya dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan. Maka dari itu, diperlukan penguasaan matematika yang baik sejak dini. Pada dasarnya matematika di sekolah bertujuan untuk membekali para siswa dengan kemampuan berpikir dan bernalar yang logis, kreatif, analitis dan sistematis, serta mengajarkan sifat yang tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan suatu permasalahan (Hanum et al., 2024). Matematika adalah ilmu bilangan dan ruang, bahasa simbol, bahasa bilangan, ilmu abstraksi dan deduksi. Matematika adalah metode berpikir logis, hubungan antar pola, bentuk dan struktur, dan matematika adalah ilmu ratunya sains, juga merupakan pelayan dari pengetahuan lainnya (Kdise et al., 2021).

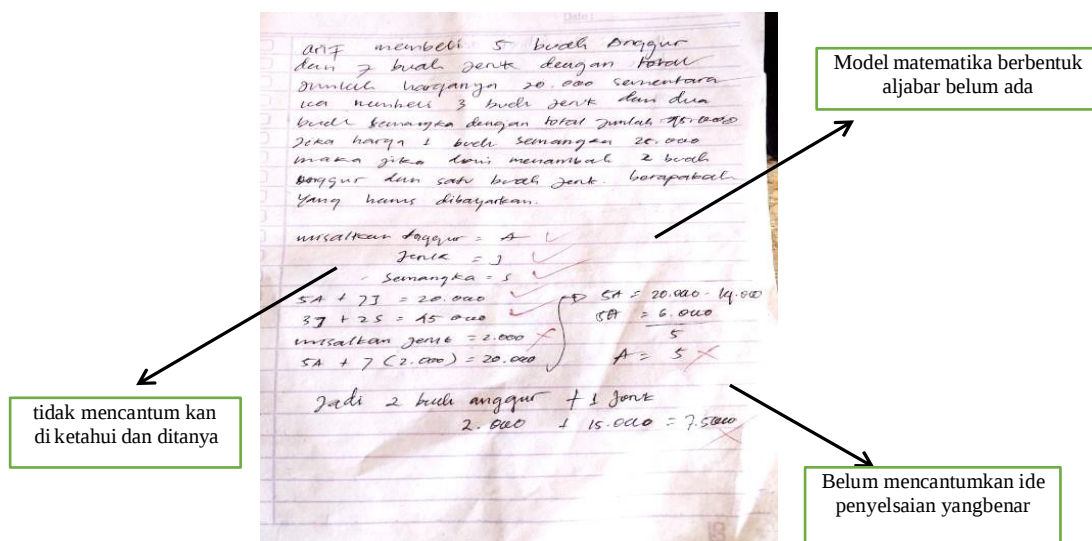
Dikarenakan banyaknya manfaat dari pembelajaran matematika, sudah seharusnya siswa mempelajari serta mampu menguasai mata pelajaran matematika. Dalam mempelajari matematika, tentunya akan diperoleh hasil akhir yang menunjukkan tingkat penguasaan siswa dalam menguasai materi matematika. Matematika menjadi mata pelajaran yang sangat penting karena bukan hanya mengajarkan siswa berhitung dan menggunakan rumus namun juga kemampuan bernalar yang logis dan kritis untuk memecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Widianti et al., 2023). Pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006, menyatakan bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari berbagai perkembangan teknologi modern dan berperan penting dalam berbagai disiplin serta dapat mengembangkan daya pikir manusia. Mata pelajaran matematika diwajibkan dipelajari di setiap sekolah baik dari tingkat SD, SMP, SMA/SMK bahkan sederajat, guna untuk membantu siswa dalam peningkatan kemampuan berpikir logis. Pembelajaran matematika sangat berkaitan erat dalam kehidupan sehari-hari yang dihadapi oleh berbagai masalah kontekstual dan konsep matematika yang telah diperoleh berdasarkan aktivitas belajar. Pembelajaran matematika juga merupakan proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru untuk meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Pembelajaran matematika memiliki banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari, namun kenyataannya banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam pemecahan masalah matematis. Menyadari pentingnya pelajaran matematika, maka belajar matematika seharusnya menjadi kebutuhan dan kegiatan yang menyenangkan. Akan tetapi, belajar matematika sering dianggap sebagai sesuatu yang menakutkan dan membosankan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh calon peneliti di SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara, menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dan minat belajar mereka dalam matematika masih kurang,

terlihat dari siswa kurang kreatif dalam mengerjakan soal-soal yang berbeda dari contoh soal sebelumnya, siswa kesulitan dalam mengerjakan soal-soal yang sulit. Ini menunjukkan adanya kesenjangan pemahaman yang cukup besar di antara siswa. Proses pembelajaran secara langsung masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional, yang mengakibatkan kegiatan pembelajaran kurang menarik dimana guru lebih aktif dalam memaparkan materi mulai dari awal hingga di akhir pembelajaran sehingga siswa mengalami kesulitan menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Dalam kegiatan pembelajaran ini mengakibatkan siswa tidak aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga mengakibatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa rendah.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ditemukan beberapa masalah, yaitu kegiatan pembelajaran membosankan, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, siswa kurang memberikan tanggapan ketika guru bertanya, siswa menganggap bahwa belajar matematika itu sulit karena setiap masalah yang dihadapi selalu berisi perhitungan dan memiliki rumus yang berbeda di setiap permasalahan yang diketahui di soal.

Selain hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, calon peneliti juga melaksanakan studi pendahuluan di UPTD SMP Negeri 1 Gungsitoli Utara. Kenyataan yang terjadi di lapangan masih banyak siswa yang tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis masih kurang. Hal ini terlihat ketika siswa diberikan permasalahan matematis, siswa belum mampu menyelesaikan masalah dan menemukan solusi dari permasalahan tersebut. Terbukti dari salah satu jawaban siswa pada gambar berikut :



Gambar 1.1 Lembar Jawaban Siswa

Berdasarkan hasil jawaban siswa pada gambar 2.1 maka dapat disimpulkan bahwa siswa mampu memahami masalah yang terdapat pada soal tetapi tidak mampu membuat rencana penyelesaian, tidak menganalisis soal dengan cermat, sehingga menyebabkan siswa tidak bisa menentukan rumus yang tepat serta jawaban yang didapatkan tidak benar. Kesalahan dalam menyelesaikan soal yang diberikan mencerminkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Jumlah siswa VII-A yaitu 31 orang dengan hasil dari nilai rata-rata siswa yang diperoleh calon peneliti, telah diukur sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif siswa tergolong sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa 40% tergolong kurang kreatif.

Namun, masalah yang lebih besar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa, tetapi juga dengan gaya belajar siswa terhadap matematika. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka sebelum melaksanakan proses pembelajaran terlebih dahulu di rencanakan model pembelajaran yang menekankan pencapaian kemampuan berpikir kreatif dan membiaskan siswa menyelesaikan indikator berpikir kreatif seperti memahami masalah, menemukan alternatif penyelesaian, menyelesaikan masalah sesuai rencana, dan mampu menggunakan ide untuk menemukan suatu pemecahan masalah matematika. Sehingga perlu diterapkan model

pembelajaran inkuiri berdasarkan gaya belajar kolb terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa yang bervariasi dan inovatif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena selama ini belajar matematika hanya cenderung berupa menghitung angka yang seolah-olah tidak ada makna dan kaitannya dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa untuk memecahkan berbagai persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Padahal dengan belajar matematika, siswa dilatih untuk senantiasa berpikir logis dan kritis dalam memecahkan suatu permasalahan atau suatu persoalan.

Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam memecahkan masalah. Dari tujuan tersebut siswa diharapkan mampu memahami konsep matematika, mampu menggunakan penalaran, mampu memecahkan masalah, mengkomunikasikan gagasan dengan simbol dan mampu memiliki sikap menghargai kegunaan matematika. Oleh karena itu, agar siswa mudah mengerti dan memahami setiap masalah yang diberikan, siswa harus mampu menganalisis terlebih dahulu tentang pemahaman konsep sehingga pembelajaran lebih bermakna dan tujuan pembelajaran matematika tercapai. Menurut Pramudya & Safrul., (2022) pembelajaran matematika berencana untuk melatih kemampuan dan kapasitas siswa dalam menggunakan penalaran. Menurut Ester et al., (2022) dalam kegiatan pembelajaran, guru hendaknya memilih atau menggunakan metode pembelajaran dimana siswa berpartisipasi aktif secara fisik, mental, dan sosial dalam proses pembelajaran di sekolah. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan adalah Model pembelajaran *Inquiry Learning*. Menurut Salamun et al., (2023) model pembelajaran inkuiri adalah model pembelajaran yang mempersiapkan siswa pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri sehingga dapat berpikir secara kritis untuk mencari dan menemukan jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Model pembelajaran inkuiri berarti pembelajaran di kelas guru hanya sebagai fasilitator dan

berpusat pada siswa dengan melibatkan mereka untuk terlibat langsung melakukan pembelajaran inkuiri (Khoirunnisa et al., 2024). Model pembelajaran inkuiri adalah pembelajaran yang membuat siswa bisa mencari dan menyelidiki suatu masalah dengan cara yang sistematis, kritis, logis dan dianalisis dengan baik. Model pembelajaran inkuiri adalah metode pembelajaran terfokus siswa (*understudy terfokus*) pendidik memberikan pintu terbuka luas kepada siswa untuk menemukan dan menggali ide-ide yang mereka pelajari melalui latihan eksplorasi untuk menanggapi pertanyaan yang muncul dari dalam diri siswa sehubungan dengan masalah yang diberikan, tujuan masalah diperiksa dan ditemukan tanpa orang lain sesuai kapasitasnya.

Menurut penelitian Ester et al., (2022) model pembelajaran inkuiri berhasil meningkatkan cara berpikir siswa secara kritis dan kreatif. Sejalan dengan itu Gunardi (2020) juga berpendapat bahwa model pembelajaran inkuiri telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar matematika. Supaya model pembelajaran inkuri ini lebih efektif dan siswa lebih kreatif maka siswa perlu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis.

Kemampuan berpikir kreatif mampu membantu siswa untuk beradaptasi dengan cepat dalam menghadapi permasalahan yang terjadi di era pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti saat ini. Kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan kemampuan dalam menghasilkan beragam ide dan gagasan yang mengandung unsur kebaruan untuk memperoleh suatu pemecahan masalah matematika (Huliatunisa et al., 2020). Kemampuan berpikir kreatif matematis penting untuk dimiliki oleh siswa karena dapat mengasah daya cipta siswa untuk menghasilkan berbagai alternatif pemecahan masalah. Menurut Nurlaela (2019) Kemampuann berpikir kreatif menekankan 4 indikator yaitu kelancaran (fluency), Keluwesan (felxibility), keaslian (originality), dan Kerincian (elaboration). Untuk itu perlu mengasah proses berpikir kreatif siswa agar siswa mampu menghasilkan gagasan baru dalam setiap pemecahan masalah matematika. Sarohono et al. (2020) mengungkapkan berpikir

kreatif sangat diperlukan dalam pembelajaran. Menurut Sari (2022) mengemukakan bahwa “berpikir kreatif” yaitu berpikir untuk menentukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menemukan pemecahan baru dari suatu soal, menemukan sistem baru, menemukan artistik baru, dan sebagainya. Menurut Ritin (2020) menyatakan bahwa berpikir kreatif bukan hanya menghasilkan ide baru, tetapi juga cara multifaset dimana ia dapat dibangun dan dikomunikasikan. Oleh karena itu, dengan berpikir kreatif siswa dapat menemukan dan menentukan hal-hal baru dalam penyelesaian suatu masalah.

Menurut Fadlilah & Siswono, (2022) salah satu faktor yang dapat mempengaruhi tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa adalah gaya belajar. Pembentukan gaya belajar individu dapat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan. Gaya belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dalam menyerap, mengatur, dan mengolah informasi yang diterimanya. Dalam proses belajar sangat dibutuhkan gaya belajar yang tepat agar peserta didik dapat mempelajari informasi secara maksimal. Salah satu gaya belajar yang dapat diterapkan di dalam kegiatan pembelajaran adalah gaya belajar yang dikembangkan oleh David Kolb.

Menurut Nasution., (2017) Gaya belajar setiap orang dapat ditentukan dengan membedakan tipe gaya belajar, Kolb mengembangkan suatu *Learning Style Inventory (LSI)* dan membedakan 4 tipe gaya belajar, yaitu: *Converger*, *Diverger*, *Assimilator*, *Accomodator*. Sejalan dengan itu menurut (Rahmi et al., 2020) Gaya belajar Kolb ini memiliki empat tahapan yang merupakan deskripsi siklus belajar yang menunjukkan bagaimana pengalaman diterjemahkan melalui refleksi ke dalam konsep. Dalam proses tersebut akhirnya digunakan sebagai panduan dalam kegiatan eksperimentasi dan memilih pengalaman baru sebagai bagian dari proses belajar. Empat tahapan yang dirujuk Kolb sebagai penentu gaya belajar adalah pengalaman *konkret (concrete experience atau CE)*, *pengalaman reflektif (reflective observation atau RO)*, *konseptualisasi abstrak (abstract conceptualization atau AC)* dan *eksperimen aktif (active*

experimentation atau *AE*). Menurut David Kolb (2017), gaya belajar adalah cara individu menyerap, mengolah, dan mengorganisir informasi yang diterimanya untuk memahami dan belajar. Kolb mengembangkan sebuah teori yang dikenal dengan teori pembelajaran eksperiensial (*experiential learning theory*), yang menyatakan bahwa belajar terjadi melalui pengalaman langsung, yang kemudian dianalisis, diterjemahkan, dan diterapkan dalam situasi yang baru.

Menurut Juniawan et al., (2024) David Kolb mengidentifikasi empat gaya belajar yaitu gaya belajar *konvergen* menggabungkan pemikiran abstrak dan eksperimen aktif, gaya belajar *divergen* melibatkan pengalaman langsung dan observasi reflektif, gaya belajar *asimilator* mencakup pemikiran abstrak dan pengamatan, dan gaya belajar *akomodator* menggabungkan tindakan langsung dan eksperimen aktif. Namun, setiap siswa memiliki cara belajar yang berbeda. Gaya belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi efektivitas pembelajaran. Model gaya belajar Kolb mengidentifikasi empat gaya belajar utama: *Divergen*, *Asimilatif*, *Konvergen*, dan *Akomodatif*. Setiap gaya belajar memiliki karakteristik yang berbeda dalam memproses informasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Misalnya, siswa dengan gaya belajar *divergen* cenderung lebih kreatif dalam menghasilkan banyak ide, sementara siswa dengan gaya belajar *konvergen* lebih terfokus pada penerapan ide-ide praktis.

Oleh karena itu, penggabungan model pembelajaran inkuiri dengan gaya belajar kolb dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan menyesuaikan model pembelajaran inkuiri dengan gaya belajar yang dominan pada setiap siswa, diharapkan proses pembelajaran akan lebih efektif dan sesuai dengan cara mereka berpikir dan belajar. Misalnya, siswa dengan gaya belajar *divergen* dapat diberikan lebih banyak ruang untuk berimajinasi dan mengeksplorasi berbagai solusi kreatif, sementara siswa dengan gaya belajar *konvergen* dapat diberi tantangan untuk menerapkan ide-ide kreatif mereka dalam situasi nyata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

pengaruh model pembelajaran inkuiri berdasarkan gaya belajar kolb terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, sehingga diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pendidik dalam merancang metode pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas siswa secara optimal.

Dengan pemahaman tentang hubungan antara model pembelajaran inkuiri, gaya belajar kolb, dan kemampuan berpikir kreatif siswa, diharapkan pembelajaran dapat lebih efektif dalam mengembangkan potensi kreatif siswa dan mempersiapkan siswa untuk tantangan masa depan. Berdasarkan paparan tersebut, sangat menarik dilakukan kajian melalui penelitian agar model pembelajaran inkuiri berdasarkan gaya belajar kolb terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik meningkat. Untuk itu, calon peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berdasarkan Gaya Belajar Kolb Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas, beberapa permasalahan dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
2. Siswa kesulitan dalam memahami materi matematika.
3. Siswa tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan benar dan tepat.
4. Proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional.
5. Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih kurang kreatif.
6. Siswa kesulitan menyampaikan ide atau pendapat matematis dengan jelas.
7. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran
8. Kurangnya minat belajar dari siswa.
9. Banyak siswa yang kurang memberikan tanggapan bila guru bertanya.

10. Guru masih kurang memperhatikan gaya belajar siswa di dalam kelas.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional
2. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa

1.4. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis ditinjau dari gaya belajar divergen
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis ditinjau dari gaya belajar asimilator
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis ditinjau dari gaya belajar konvergen
4. Apakah ada pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis ditinjau dari gaya belajar akomodator
5. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran inkuiri berdasarkan gaya belajar kolb terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa

1.5. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis ditinjau dari gaya belajar divergen
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis ditinjau dari gaya belajar asimilator

3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis ditinjau dari gaya belajar konvergen
4. Mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis ditinjau dari gaya belajar akomodator
5. Mengetahui ada interaksi antara model pembelajaran inkuiri berdasarkan gaya belajar kolb terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa kegunaan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pada perkembangan ilmu Pendidikan, khususnya pada penerapan model-model pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa,

Siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika dengan diterapkannya model pembelajaran inkuiri berdasarkan gaya belajar Kolb.

b. Bagi guru,

Diharapkan penggunaan model pembelajaran inkuiri dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dan dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang afektif.

c. Bagi peneliti,

Penelitian ini dapat memperdalam dan memperluas ilmu pengetahuan serta mendapatkan informasi bahwa model pembelajaran inkuiri berdasarkan gaya belajar kolb mempunyai

pengaruh yang penting terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara.

d. Bagi sekolah,

Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari gaya belajar kolb siswa menggunakan model inkuiri dan mendapat suasana belajar yang menyenangkan dari yang sebelumnya.

1.7 Defenisi operasional

Untuk menghindari timbulnya perbedaan penafsiran, maka mendefinisikan beberapa istilah yaitu:

- a. Pengaruh adalah suatu daya atau kekuatan yang dapat dimunculkan dari sesuatu baik itu orang, benda karakter, keyakinan, dan Tindakan yang dapat mempengaruhi lingkungan sekitarnya.
- b. Model adalah suatu pola atau acuan yang digunakan dalam melakukan sesuatu kegiatan.
- c. Model pembelajaran inkuiri merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui eksperimen, pengamatan, dan diskusi. Dalam konteks ini, model pembelajaran inkuiri diimplementasikan dengan pendekatan yang menekankan pada proses bertanya, mengamati, menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan.
- d. Gaya Belajar Kolb adalah cara individu menyerap, mengolah, dan mengorganisir informasi yang diterimanya untuk memahami dan belajar. Kolb mengembangkan sebuah teori yang dikenal dengan teori pembelajaran eksperiensial (Experiential Learning Theory), yang menyatakan bahwa belajar terjadi melalui pengalaman langsung, yang kemudian dianalisis, diterjemahkan, dan diterapkan dalam situasi yang baru.
- e. Kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan untuk memecahkan masalah matematika dengan menemukan solusi baru

yang beragam. Solusi tersebut dapat diterima kebenarannya dan bersifat fleksibel.

- f. Pembelajaran konvensional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang mengandalkan pada pengajaran langsung oleh guru di dalam kelas, dengan penekanan pada pemberi informasi kepada siswa, diikuti dengan Latihan dan penilain untuk mengukur pemahaman siswa.