

Profil kreativitas siswa melalui pembelajaran matematika realistik siswa kelas XI SMAN 1 Tulungagung

Wayan Rumite¹, Lina Tri Wahyuni², Tomi Listiawan^{3*},

^{1,2}Universitas Lampung, Kota Bandar Lampung, Indonesia

³STKIP PGRI Tulungagung, Tulungagung, Indonesia

e-mail: ¹wayan.rumite@fkip.unila.ac.id, ²lina_tri95@gmail.com, ³tomi@stkippgritulungagung.ac.id

*Penulis Korespondensi

Diserahkan: 27-06-2020; Direvisi: 19-07-2020; Diterima: 25-07-2020

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas siswa yang terbagi menjadi kreatif, kurang kreatif, dan tidak kreatif. Kreativitas merupakan kegiatan yang menghasilkan sesuatu yang bersifat baru (novel), berguna, dan dapat dimengerti (understandable). Klasifikasi kreativitas siswa diberikan pada siswa kelas XI IPA 4 SMAN 1 Tulungagung yang diberi perlakuan pembelajaran matematika realistik (RME). RME mencerminkan pandangan matematika tertentu mengenai bagaimana anak belajar matematika dan bagaimana matematika harus diajarkan. Data yang didapatkan berupa kalimat deskriptif. Analisis data yang digunakan adalah metode perbandingan tetap (*constant comparative method*) yang dikemukakan oleh Glaser dan Strauss. Hasil dari penelitian ini siswa yang kreatif mampu menjawab soal secara rinci dan sistematis serta dapat memberikan alasan.

Kata Kunci: kreativitas; RME; metode perbandingan tetap

Abstract: *This study aims to determine students' creativity which is divided into creative, less creative, and not creative. Creativity is an activity that produces something new (novel), useful, and understandable. The classification of student creativity is given to students of class XI IPA 4 at SMAN 1 Tulungagung who are given realistic mathematics learning treatment (RME). RME reflects certain mathematical views regarding how children learn mathematics and how mathematics should be taught. The data obtained are in the form of descriptive sentences. The data analysis used is the constant comparative method proposed by Glaser and Strauss. The results of this study were creative students who were able to answer questions in detail and systematically and could provide reasons.*

Keywords: *creativity; RME; constant comparative method*

Kutipan: Rumite, Wayan., Wahyuni, Lina Tri., Listiawan, Tomi. (2020). Profil kreativitas siswa melalui pembelajaran matematika realistik siswa kelas XI SMAN 1 Tulungagung. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 6(2), 77-86. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v6i2.1750>



Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang penting dalam hidup manusia. Berdasarkan kurikulum pendidikan di Indonesia, salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah matematika. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006, mata pelajaran matematika diberikan di sekolah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Kemampuan-kemampuan tersebut dapat dibentuk melalui proses pembelajaran atau dampak langsung dari materi matematika itu sendiri.

Salah satu hal penting yang merupakan bagian dari tujuan pembelajaran matematika yaitu menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Menurut Munandar (2009) bahwa berfikir divergen (juga disebut berfikir kreatif) ialah memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan

informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah dan kesesuaian. Dari pengertian berpikir kreatif tersebut tampak bahwa kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan dalam menghadapi suatu masalah.

Pada proses pembelajaran mengharapakan guru untuk menggunakan model atau metode yang sesuai supaya kreativitas siswa dapat berkembang dalam pembelajaran. Salah satu kemampuan yang dapat membentuk pola pikir seseorang yaitu kemampuan penalaran matematis. Karena kreativitas siswa mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam mengoptimalkan keberhasilan pembelajaran. Upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran inovatif, alternative untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan menerapkan melalui Pembelajaran Matematika Realistik atau bisa dikenal dengan *Realistic Mathematic Education* (RME) untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika. Diidentifikasi yakni “Bagaimana profil kreativitas siswa melalui pembelajaran matematika realistik siswa kelas XI SMAN 1 Tulungagung?”

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui profil kreativitas siswa melalui pembelajaran matematika realistik pada siswa kelas XI IPA SMAN 1 Tulungagung. Penelitian ini diharapkan mampu memberi sumbangan pemikiran terhadap upaya peningkatan kemampuan siswa dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui pembelajaran matematika realistik. Dengan adanya pembelajaran alternatif yang sesuai maka diharapkan dapat. Bagi siswa, penelitian ini sebagai bahan evaluasi bagi siswa mengenai peningkatan kreativitas mereka melalui pembelajaran realistik dan dapat meningkatkan kreativitas siswa menuju kearah yang lebih baik.

Penelitian sejenis oleh Muchlis (2012) meneliti tentang pengaruh pendekatan matematika realistik Indonesia (PMRI) terhadap perkembangan kemampuan pemecahan masalah matematika. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas terletak pada profil yang dianalisis, yaitu penelitian ini menganalisis kreativitas, sedangkan penelitian di atas menganalisis kemampuan pemecahan masalah matematika.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, karena dalam penelitian ini deskripsi yang disajikan tidak memaparkan hasil berupa angka atau nilai, namun lebih banyak memaparkan fenomena sosial atau objek secara alamiah.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu : Juli-Desember 2019

Tempat : SMA Negeri 1 Tulungagung

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 4 ada 3 kelompok dengan kategori siswa kreatif, kurang kreatif dan tidak kreatif. Masing –masing kelompok terdiri 3 siswa. Adapun objek penelitian ini yaitu untuk mengetahui kreativitas siswa melalui pembelajaran matematika realistik.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan yang akan dilakukan proses penelitian dengan tahap-tahap yang telah disusun peneliti yaitu:

1. Persiapan penelitian

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan beberapa hal sebelum proses eksekusi di lokasi penelitian. Hal - hal yang dipersiapkan yaitu :

- a. Mengadakan observasi disekolah yang akan diteliti
- b. Berkoordinasi dengan guru mata pelajaran matematika, serta dosen pembimbing.

- c. Studi kepustakaan yang mengkaji tentang kreativitas matematis siswa melalui pembelajaran matematika realistik
 - d. Membuat instrumen penelitian diantaranya : Tes dan pedoman wawancara. Instrumen divalidasi kepada dosen pembimbing terlebih dahulu.
 - e. Menganalisis dan merevisi hasil dari uji coba kedua instrumen
2. Pelaksanaan penelitian, melakukan pengumpulan data berupa tes dan wawancara
 3. Akhir penelitian
 - a. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teori analisis Glaser dan Strauss.
 - b. Penafsiran data dalam penelitian ini dilakukan dengan menghubungkan dan menelaah teori yang dipakai terhadap temuan hasil penelitian di lapangan.
 - c. Penarikan kesimpulan dari penafsiran data yang diuraikan kedalam kata-kata.
 - d. Penyusunan laporan berdasarkan hasil penelitian dari analisis data kedalam bentuk laporan dan menyimpulkannya.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik: tes, wawancara dan dokumentasi.

a) Tes

Tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah yang digunakan untuk mengetahui kreativitas siswa. Dalam penelitian ini, peneliti akan menganalisis hasil tes yang dilakukan oleh siswa.

b) Wawancara

Pada proses wawancara dalam penelitian ini peneniti melakukan wawancara untuk subjek yang sudah dipilih, subjek tersebut telah melaksanakan tes yang sudah dianalisis oleh peneliti kemudian diwawancarai berdasarkan pedoman wawancara yang sudah dibuat oleh peneliti.

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas. Tujuan dari wawancara semi tersruktur yaitu untuk menemukan permasalahan secara terbuka, dimana siswa yang akan diwawancarai diminta pendapat dan ide-idenya. Wawancara ini dilakukan untuk mengkaji lebih detail kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah melalui tes.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode perbandingan tetap (*constant comparative method*) yang dikemukakan oleh Glaser dan Strauss (Moleong, 2012). Dinamakan metode perbandingan tetap karena menelusuri karakteristik yang tetap (selalu ada) untuk masing-masing subjek. Secara umum proses analisis datanya mencakup.

1. Reduksi Data

- a. Identifikasi satuan (unit) yaitu bagian terkecil yang ditemukan dalam data yang memiliki makna bila dikaitkan dengan fokus dan masalah penelitian. Dalam penelitian ini, penyusunan satuan yang dibuat peneliti berdasarkan permasalahan yang dikaji, yaitu mengetahui kreativitas matematis siswa kelas XI dalam penyelesaian masalah melalui tes.
- b. Sesudah satuan diperoleh langkah berikutnya adalah membuat koding. Membuat koding berarti memberikan kode pada setiap satuan, supaya tetap dapat ditelusuri data/satuannya berasal dari sumber mana.

2. Kategorisasi

- a. Menyusun kategori. Kategorisasi adalah upaya memilah-milah setiap satuan ke dalam bagian-bagian yang memiliki kesamaan. Kategorisasi dilakukan untuk mempermudah penafsiran data, menyederhanakan permasalahan dan mempermudah penafsiran data, menyederhanakan permasalahan dan mempermudah proses analisis berpikir dari subjek penelitian.

- b. Setiap kategori diberi nama yang disebut *label*.
- 3. Sintesisasi
 - a. Mensintesisakan berarti mencari kaitan antara satu kategori dengan kategori lainnya.
 - b. Kaitan satu kategori dengan kategori lainnya diberi nama/label lagi..
- 4. Menyusun Hipotesis Kerja

Hal ini dilakukan dengan jalan merumuskan suatu pernyataan yang proporsional. Hipotesis kerja ini merupakan teori substantif, yaitu teori yang berasal dan masih terkait dengan data. Dalam hal ini, teori hipotetik yang dihasilkan yaitu tentang kreativitas siswa.

Hasil dan Pembahasan

Kreativitas matematis siswa melalui pembelajaran matematika realistik dikategorikan menjadi 3 kategori, yaitu kreatif, kurang kreatif dan tidak kreatif berdasarkan hasil tes dan wawancara.

1. Deskripsi kreativitas dari kategori kreatif

a. Kefasihan

Dari analisis data hasil jawaban kelompok kreatif pada tes dan wawancara yaitu kefasihan. Saat menyelesaikan soal tes diperoleh siswa sangat mampu memunculkan banyak solusi atau strategi yang berbeda dari representasi yang digunakan. Berikut adalah hasil jawaban tes.

Handwritten calculations for revenue based on price reductions:

- Rumus 1 : Harga Normal - Harga Penurunan x Jumlah Pembeli
- Jika, harga yg diturunkan Rp 1.500,00, maka pendapatannya :
 $(Rp\ 24.000,00 - Rp\ 1.500,00) \times (960 + 80)$
 $= Rp\ 22.500,00 \times 1040$
 $= Rp\ 23.400.000,00$
- Jika, harga yg diturunkan Rp 2.250,00, maka pendapatannya
 $(Rp\ 24.000,00 - Rp\ 2.250,00) \times (960 + 120)$
 $= Rp\ 21.750,00 \times 1080$
 $= Rp\ 23.490.000,00$
- Jika, harga yg diturunkan Rp 3.000,00, maka pendapat :
 $(Rp\ 24.000,00 - Rp\ 3.000,00) \times (960 + 160)$
 $= Rp\ 21.000,00 \times 1120$
 $= Rp\ 23.520.000,00$
- Jika, harga yg diturunkan Rp 3.750,00, maka pendapatnya
 $(Rp\ 24.000,00 - Rp\ 3.750,00) \times (960 + 200)$
 $= Rp\ 20.250,00 \times 1160$
 $= Rp\ 23.490.000,00$

Gambar 1. Jawaban Siswa Aspek Kefasihan Kategori Kreatif

Berdasarkan keterangan pada Gambar 1, siswa menunjukkan bahwa mereka kreatif dalam memahami masalah karena mampu membuat perencanaan dan mampu memunculkan banyak jawaban. Berdasarkan hasil jawaban siswa dalam tes, siswa mencari harga maksimum dengan menggunakan rumus yaitu Harga Normal – Harga Penurunan X Jumlah Pembeli, kemudian langsung mereka menjawabnya secara step by step dan terperinci (sistematis) untuk pengerjaannya.

Berdasarkan dari beberapa percobaan di atas pendapatan maksimum ada pada percobaan ke-3 yaitu pendapatnya Rp. 23.520.000,00. Apabila harga diturunkan terlalu banyak seperti percobaan ke-4 yaitu pendapatannya Rp.23.490.000,00. Jadi, promo yang terbaik harganya diturunkan menjadi Rp.21.000,00.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat memunculkan banyak solusi. Selain itu siswa dapat menemukan harga maksimum untuk mendapatkan harga yang terbaik, berikut adalah cuplikan wawancara dengan kelompok kreatif:

P :“Yang pertama, apa saja ide kamu untuk menyelesaikan soal tersebut?”

K : “Dengan cara melipatkan penurunan ini”.

P : “Penurunan apa?”

K : “Menurunkan dari harga normal, mula-mula dari harga Rp.750,00 yaitu mendapat pembeli sebanyak 40 orang kemudian di coba-coba dinaikkan 2x lipatnya jadi harganya Rp.1.500,00, jadi pembelinya otomatis juga naik 2x lipat menjadi 80 orang.

b. Fleksibilitas

Berdasarkan analisis data hasil jawaban kelompok kreatif pada tes dan wawancara yaitu fleksibilitas. Saat menyelesaikan soal tes diperoleh siswa sangat mampu menggunakan lebih dari satu jenis pendekatan yang mengarah ke proses penyelesaian. Hasil jawaban tes terdapat di Gambar 4.1.1, dari keterangan gambar tersebut siswa menunjukkan bahwa mereka kreatif dalam memahami masalah karena siswa mampu membuat perencanaan dan mampu menggunakan lebih dari satu pendekatan yang mengarahkan ke proses penyelesaian. Mencari harga maksimum dengan menggunakan rumus yaitu Harga Normal – Harga Penurunan X Jumlah Pembeli, kemudian mereka menjawabnya menggunakan lebih dari satu pendekatan karena dengan mencoba-coba sampai ketemu harga maksimumnya.

Berdasarkan dari beberapa percobaan di atas pendapatan maksimum ada pada percobaan ke-3 yaitu pendapatnya Rp. 23.520.000,00. Berikut adalah cuplikan wawancara dengan kelompok kreatif:

P : “Bagaimana langkah penyelesaian yang kamu lakukan? Coba jelaskan!”

K : “Pakai rumus : harga normal - harga penurunannya x jumlah total pengunjung setelah pengunjung normal di tambah pengunjung setelah harganya itu di kurangi”

c. Kebaruan

Berdasarkan analisis data hasil jawaban kelompok kreatif pada soal tes dan wawancara yaitu kebaruan. Saat menyelesaikan tes diperoleh siswa mampu menunjukkan model yang baru dan berbeda dengan kelompok lain. Hasil jawaban tes terdapat di Gambar 4.1.1, dari keterangan di atas siswa menunjukkan bahwa mereka kreatif dalam memahami masalah karena mampu membuat perencanaan dan mampu menunjukkan model yang baru dan berbeda dengan kelompok lain dengan menggunakan rumus yaitu Harga Normal – Harga Penurunan X Jumlah Pembeli, kemudian mereka menjawabnya menggunakan lebih dari satu pendekatan karena dengan mencoba-coba sampai ketemu harga maksimumnya.

Berdasarkan dari beberapa percobaan di atas siswa menjawabnya dengan mencoba- coba sampai mendapatnya promo harga yang terbaik yaitu percobaan ke-3 dengan harga Rp. 21.000,00 maka pendapatannya Rp. 23.520.000,00. Berikut adalah cuplikan wawancara dengan kelompok kreatif:

P : “Dari manakah kamu menemukan ide jawaban tersebut?”

K : “Dicoba-coba, misal harga dinaikkan itu bagaimana”

d. Kegunaan

Berdasarkan analisis data hasil jawaban kelompok kreatif pada soal tes dan wawancara yaitu kegunaan. Saat menyelesaikan tes diperoleh siswa mampu menerapkan dan menyelesaikan masalah untuk situasi yang lain dengan tepat dan benar. Hasil jawaban tes terdapat di Gambar 4.1.1, dari keterangan gambar siswa mencari harga maksimum yang bisa membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di KFC untuk mendapat promo harga yang terbaik dengan menggunakan rumus yaitu Harga Normal – Harga Penurunan X Jumlah Pembeli, kemudian mereka mampu menerapkan dan menyelesaikan masalahnya sampai ketemu harga maksimumnya.

Berdasarkan dari beberapa percobaan di atas siswa mampu menerapkan dan menyelesaikan sampai mendapatnya promo harga yang terbaik yaitu mendapatkan harga promo terbaik Rp. 21.000,00. Berikut adalah cuplikan wawancara dengan kelompok kreatif:

P : “Apakah jawaban yang kamu hasilkan ini dapat membantu menyelesaikan permasalahan di KFC?”

K : “Bisa, bisa jadi. Jika harganya Rp. 750,00 dapat keuntungannya lebih sedikit dibanding harganya diturunkan Rp. 3.000,00 tadi”.

2. Deskripsi kreativitas dari kategori kurang kreatif

a. Kefasihan

Dari analisis data hasil jawaban kelompok kurang kreatif pada soal tes dan wawancara yaitu kefasihan. Saat menyelesaikan tes diperoleh siswa kurang mampu memunculkan banyak solusi atau strategi yang berbeda dari representasi yang digunakan. Berikut adalah hasil jawaban soal tes.

Harga Promo :
 ▷ Harga Normal - Diskon
 $24.000 - 750 = 23.250$
 Percepatan Maksimum :
 ▷ Harga Promo x Jumlah Pembeli
 $23.250 \times 1000 = 23.250.000$
 KFC akan lebih Untung jika menurunkan harga sebanyak 3.000 karena Pembeli akan bertambah 4 kali lipat dibanding Promo sebelumnya
 Sehingga :
 Rp. 750.00 = 40 Pembeli
 Rp. 3000 = 160 Pembeli + 960 = 1120 Pembeli
 Jadi Harga Promo x Jumlah Pembeli
 $\text{Rp } 21.000 \times 1120 = 23.520.000$
 Sehingga Pihak KFC lebih Untung 270.000

Gambar 2. Jawaban Siswa Aspek Kefasihan Kategori Kurang Kreatif

Berdasarkan keterangan di atas siswa kurang kreatif dalam memahami masalah karena kurang mampu membuat menjelaskan jawabannya secara terperinci, dan kurang mampu memunculkan banyak solusi langsung ke model penyelesaian. Siswa mencari harga promo dengan menggunakan rumus yaitu Harga Normal – Diskon, kemudian mereka langsung menurunkannya ke dalam harga promo terbaik tanpa menurunkan satu per satu. Berdasarkan dari gambar 4.2.1 siswa menurunkan harga sebanyak Rp. 3.000,00 maka harga promonya menjadi Rp. 21.000,00. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang mampu memunculkan banyak solusi tetapi siswa dapat menemukan harga maksimum untuk mendapatkan harga yang terbaik, berikut adalah cuplikan wawancara dengan kelompok kurang kreatif:

P : “Apa saja ide kamu untuk menyelesaikan soal tersebut?”

KK : “Iya, kalau diskonnya Rp. 750,00 rupiahkan nanti pelanggannya ini kan bertambah 40 orang. Nah, kalau diskonnya dikali lipatkan nanti otomatis jumlah pelanggannya juga berkali lipat”

b. Fleksibilitas

Berdasarkan analisis data hasil jawaban kelompok kurang kreatif pada soal tes dan wawancara yaitu fleksibilitas. Saat menyelesaikan soal diperoleh siswa hanya menggunakan satu jenis pendekatan yang mengarah ke proses penyelesaian. Hasil jawaban tes terdapat di Gambar 4.2.1. Siswa mencari harga promo dengan menggunakan rumus yaitu Harga Normal – Diskon, kemudian mereka langsung menurunkannya ke dalam harga promo terbaik tanpa menurunkan satu per satu.

Berdasarkan dari gambar 4.2.1 siswa menjawab harga promo x jumlah pembeli yaitu Rp. 21.000,00 x 1.120 hasilnya Rp. 23.520.000,00 dan keuntungan yang diperoleh adalah Rp. 270.000,00. Hal ini menunjukkan bahwa siswa hanya mampu menggunakan satu jenis pendapatan

tetapi siswa dapat menemukan harga maksimum untuk mendapatkan harga promo yang terbaik, berikut adalah cuplikan wawancara dengan kelompok kurang kreatif:

P : “Bagaimana langkah penyelesaian yang kamu lakukan? Coba jelaskan!”

KK : “Langkahnya ini diskonnya dikali jumlah pembelinya dikalikan sama dengan banyaknya diskon tadi terus jumlah pembelinya dikalikan sama harga yang sudah dipromokan tadi”

c. Kebaruan

Berdasarkan analisis data hasil jawaban kelompok kurang kreatif pada soal tes dan wawancara yaitu kebaruan. Saat menyelesaikan tes meskipun dikategorikan kelompok kurang kreatif akan tetapi siswa pada aspek kebaruan ini mampu menunjukkan model yang baru dan berbeda dengan kelompok lain. Hasil jawaban tes terdapat di Gambar 4.2.1. Siswa mencari harga promo dengan menggunakan rumus yaitu Harga Normal – Diskon, kemudian mereka langsung menurunkannya ke dalam harga promo terbaik tanpa menurunkan satu per satu.

Berdasarkan dari gambar 4.2.1 siswa menjawab harga promo x jumlah pembeli yaitu Rp. 21.000,00 x 1.120 hasilnya Rp. 23.520.000,00 dan keuntungan yang diperoleh adalah Rp. 270.000,00 . Hal ini menunjukkan bahwa siswa hanya mampu menggunakan satu jenis pendapatan tetapi siswa dapat menemukan harga maksimum untuk mendapatkan harga promo yang terbaik, berikut adalah cuplikan wawancara dengan kelompok kurang kreatif:

P : “Dari manakah kamu menemukan ide jawaban tersebut?”

KK : “Dikira-kira aja”

d. Kegunaan

Berdasarkan analisis data hasil jawaban kelompok kurang kreatif pada soal tes dan wawancara yaitu kegunaan. Saat menyelesaikan tes diperoleh siswa dapat menerapkan dan menyelesaikan masalah untuk situasi yang lain tetapi kurang sempurna. Hasil jawaban tes terdapat di Gambar 4.2.1. Siswa mencari harga promo dengan menggunakan rumus yaitu Harga Normal – Diskon, kemudian mereka langsung menurunkannya ke dalam harga promo terbaik tanpa menurunkan satu per satu.

Berdasarkan dari gambar 4.2.1 siswa menjawab harga promo x jumlah pembeli yaitu Rp. 21.000,00 x 1.120 hasilnya Rp. 23.520.000,00 dan keuntungan yang diperoleh adalah Rp. 270.000,00 . Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat menerapkan dan menyelesaikan masalah untuk situasi yang lain tetapi kurang sempurna dan siswa dapat menemukan harga maksimum untuk mendapatkan harga promo yang terbaik, berikut adalah cuplikan wawancara dengan kelompok kurang kreatif:

P : “Apakah jawaban yang kamu hasilkan ini dapat membantu menyelesaikan permasalahan di KFC?”

KK : “Mungkin bisa”

3. Deskripsi kreativitas dari kategori tidak kreatif

a. Kefasihan

Berdasarkan analisis data hasil jawaban kelompok tidak kreatif pada soal tes dan wawancara yaitu kefasihan. Saat menyelesaikan tes diperoleh siswa tidak mampu memunculkan banyak solusi atau strategi yang berbeda dari representasi yang digunakan. Berikut adalah hasil jawaban tes.

$Rp. 24.000 \times 960 = 23.040.000$ Harga normal
 $23.250 \times 1000 = 23.250.000$ Harga diturunkan 950 menambah 40 pembeli
 Saron saya harga diturunkan 1500 menambah 80 pembeli
 $22.500 \times 1040 = 23.400.000$
 Keuntungan akan bertambah jauh lebih besar

Gambar 3. Jawaban Siswa Aspek Kefasihan Kategori Tidak Kreatif

Berdasarkan keterangan di atas siswa tidak kreatif dalam memahami masalah karena tidak mampu membuat perencanaan dan tidak mampu memunculkan banyak jawaban. Siswa hanya menjelaskan jika harganya diturunkan Rp. 1500,00 maka akan bertambah sebanyak 80 pembeli.

Berdasarkan dari percobaan di atas harga normal Rp. 24.000,00 x 960 = Rp. 23.040.000,00 kemudian diturunkan menjadi harga Rp. 22.500,00 x 1040 = Rp. 23.400.000,00 maka keuntungan akan bertambah jauh lebih besar. Berikut adalah cuplikan wawancara dengan kelompok tidak kreatif:

P : “Untuk yang pertama setelah kalian menjawab soal yang diberikan tadi, apa saja ide kamu untuk menyelesaikan soal tersebut?”

TK : “Tidak tau bu, saya lupa”

b. Fleksibilitas

Berdasarkan analisis data hasil jawaban kelompok tidak kreatif pada soal tes dan wawancara yaitu fleksibilitas. Saat menyelesaikan tes diperoleh siswa tidak melakukan proses yang mengarahkan ke penyelesaian. Hasil jawaban tes terdapat di Gambar 4.3.1. Berikut adalah cuplikan wawancara dengan kelompok tidak kreatif:

P : “Kemudian bagaimana langkah penyelesaian yang kamu lakukan? Coba jelaskan!”

TK : “Pertama menghitung harga normal di kali dengan 960/hari, yang diskon tadi kemudian menghitung survey, ”

c. Kebaruan

Berdasarkan analisis data hasil jawaban kelompok tidak kreatif pada soal tes dan wawancara yaitu kebaruan. Saat menyelesaikan tes diperoleh siswa memberikan jawaban yang tidak relevan. Hasil jawaban tes terdapat di Gambar 4.3.1. Berikut adalah cuplikan wawancara dengan kelompok tidak kreatif:

P : “Apakah kamu sudah pernah menyelesaikan soal itu sebelumnya?”

TK : “Belum bu makanya saya tidak bisa”

d. Kegunaan

Berdasarkan analisis data hasil jawaban kelompok tidak kreatif pada soal tes dan wawancara yaitu kegunaan. Saat menyelesaikan tes diperoleh siswa tidak mampu menerapkan dan menyelesaikan masalah untuk situasi yang lain. Hasil jawaban tes terdapat di Gambar 4.3.1. Berikut adalah cuplikan wawancara dengan kelompok tidak kreatif:

P : “Apakah jawaban yang kamu hasilkan ini dapat membantu menyelesaikan permasalahan di KFC?”

TK : “Inshaallah bisa bu”.

Hasil penelitian ini dikuatkan oleh Muchlis (2012) yang menyimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang belajar dengan pendekatan PMRI lebih baik secara signifikan dari pada siswa yang belajar dengan pendekatan konvensional. Hal itu bisa dilihat dari

kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang mengalami peningkatan setelah diberi pendekatan PMRI. Selain itu, hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian Windayana (2007) yang menyimpulkan bahwa Pendekatan matematika realistik dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa hal tersebut dapat dilihat dari siswa teramati cukup baik dalam menyelesaikan permasalahan. Dalam penelitian ini terlihat bahwa kreativitas siswa dianalisis setelah pemberian pendekatan RME, dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu: (1) siswa yang kreatif mampu menjawab soal secara sistematis dan rinci. Pada saat proses wawancara siswa bisa memberikan alasan atas jawabannya; (2) siswa yang kurang kreatif mampu menjawab soal namun tidak rinci dan kurang sistematis. Pada saat proses wawancara siswa bisa memberikan alasan atas jawabannya namun kurang lancar; (3) Siswa yang tidak kreatif tidak mampu menjawab soal secara sistematis dan rinci. Pada saat proses wawancara siswa menjawab tidak terarah.

Saran untuk penelitian lain yang mengembangkan penelitian tentang RME dan profil kreativitas, maka harus menganalisis tiap tingkatan kemampuan berpikir kreatif, sehingga hasil yang diperoleh lebih representatif.

Daftar Pustaka

- Alimuddin, H., & Trisnowali, A. (2018). Profil Kemampuan Spasial Dalam Menyelesaikan Masalah Geometri Siswa Yang Memiliki Kecerdasan Logis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 169–182.
- Efrida Muchlis, E. (2012). *Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Terhadap Perkembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas II SD Kartika 1.10 Padang*. Program Studi Pendidikan Matematika dengan judul.
- Kartiwa, I. (n.d.). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Pemecahan Masalah Matematis*. Program Magister Pendidikan Matematika.
- Laili, J., & Puspasari, R. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Ditinjau dari Kemampuan Koneksi Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika (JP2M)*, 4(2), 1–10.
- Musa, L. A. D. (2016). Level Berpikir Geometri Menurut Teori Van Hiele Berdasarkan Kemampuan Geometri dan Perbedaan Gender Siswa Kelas VII SMPN 8 Pare-Pare. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan ALam*, 4(2), 103–116.
- Pertiwi, E. V. J. (2017). *Profil Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas VIII SMP Pangudi Luhur Moyudan Dalam Menyelesaikan Soal- Soal Materi Garis-Garis Pada Segitiga Menurut Teori Van Hiele*. Retrieved from https://repository.usd.ac.id/11687/2/121414081_full.pdf
- Santia, I. (2015). Cara Berpikir Geometris Siswa Dalam Menentukan Hubungan Antar Bangun Segiempat Melalui Pembelajaran Matematika Realistik Didasarkan Pada Tingkat Kemampuan Matematika Siswa. *Jurnal Math Educator Nusantara*, 1(2).
- Sholihah, S. Z. & Afriansyah, E. A. (2017). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Proses Pemecahan Masalah Geometri Berdasarkan Tahapan Berpikir Van Hiele. *Mosharafa*, 6(2).
- Syahlan. (2017). Sepuluh Strategi Dalam Pemecahan Masalah Matematika (Syahlan) ISSN 2407-8530. *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 4(6).
- Usdiyana, D. (2009). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Siswa Smp Melalui Pembelajaran*

Matematika Realistik. Dosen Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA UPI.

Wijaya, T. T., Dewi, N. S. S., Fauziah, I. R., & Afrilianto, M. (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas IX Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1).

Wijayanti, S. (2016). *Penggunaan Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Dalam Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas X.7 SMA Negeri 1 Pulokulon*. Magistra.

Windayana, H. (n.d.). *Pembelajaran Matematika Realistik dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis, Kreatif, dan Kritis, Serta Komunikasi Matematik Siswa Sekolah Dasar*. mengapa.

Yuli Eko Siswono, T. (n.d.-a). *Desain Tugas untuk Mengidentifikasi kemampuan berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika*. Jurusan Matematika FMIPA Universitas Negeri Surabaya.

Yuli Eko Siswono, T. (n.d.-b). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajuan Masalah*. Jurusan Matematika FMIPA Unesa.