

PROFIL KARAKTER SISWA DALAM PENYELESAIAN MASALAH MATEMATIKA BERDASARKAN KEMAMPUAN MATEMATIKA

Sulikah¹, Wiwin Sri H², Abd. Rozak³

*MTsN 4 Mojokerto¹, STKIP PGRI Jombang, Jl. Patimura III/12 Jombang, STKIP PGRI
Jombang, Jl. Patimura III/12 Jombang*

¹sulikhika7@gmail.com, ²winrambo@ymail.com, ³abd.rozak76@yahoo.co.id

Abstract

This study uses a qualitative approach that aims to describe the character of students with high, medium and low mathematical abilities in solving mathematical problems on integer material. The subjects in this study were 3 grade VII MTs students with high, medium and low mathematical abilities and had good communication skills from the results of the PAT (End of Year Assessment) scores. The instruments used in this study were tests and interviews. Data validation is done by triangulation. The data were obtained from mathematics ability tests and interviews. This test consists of five categories of creative thinking: originality, fluency, flexibility, elaboration and reformulation with problem solving steps Reading and thinking, exploration and planning, choosing strategies, seeking answers and reflection and development. The research was conducted at MTsN 4 Mojokerto, class VII-D for the 2020/2021 academic year. The results showed that students with different abilities then the results obtained were also different, namely: high mathematical abilities had the ability to think creatively on originality, fluency, flexibility, decomposition and reformulation. Students with moderate mathematical abilities have the ability to think creatively on originality, flexibility and decomposition. Students with low math skills have the ability to think creatively on flexibility.

Keywords: *Creative Character, Mathematical Problem Solving, Mathematical Ability*

Abstrak

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan karakter siswa berkemampuan matematika tinggi, sedang dan rendah dalam menyelesaikan masalah matematika pada materi bilangan bulat. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa MTs kelas VII sebanyak 3 orang dengan kemampuan matematika tinggi, sedang dan rendah dan memiliki kemampuan komunikasi yang baik dari hasil nilai PAT (Penilaian Akhir Tahun). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan wawancara. Validasi data dilakukan dengan triangulasi. Data diperoleh dari tes kemampuan matematika dan wawancara. Tes ini terdiri dari lima kategori berfikir kreatif: keaslian, kelancaran, keluwesan, penguraian dan perumusan kembali dengan langkah pemecahan masalah Membaca dan berfikir, Ekplorasi dan merencanakan, memilih strategi, mencari jawaban dan Refleksi dan pengembangan. Penelitian dilakukan di MTsN 4 Mojokerto, kelas VII-D tahun pelajaran 2020/2021. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan berbeda maka hasil yang diperoleh beda pula yaitu : kemampuan matematika tinggi memiliki kemampuan berfikir kreatif pada keaslian, kelancaran, keluwesan, penguraian dan perumusan

kembali. Siswa dengan kemampuan matematika sedang memiliki kemampuan berfikir kreatif pada keaslian, keluwesan dan penguraian. Siswa dengan kemampuan matematika rendah memiliki kemampuan berfikir kreatif pada keluwesan saja.

Kata Kunci : Karakter kreatif, Pemecahan Masalah Matematika, Kemampuan Matematika

PENDAHULUAN

Pembangunan karakter bangsa secara filosofis merupakan sebuah kebutuhan asasi dalam proses berbangsa karena hanya bangsa yang memiliki karakter dan jati diri yang kuat yang akan eksis. Pembangunan karakter bangsa yang sudah diupayakan dengan berbagai bentuk, hingga saat ini belum terlaksana dengan optimal. Hal itu tercermin dari kesenjangan sosial ekonomi politik yang masih besar, kerusakan lingkungan yang terjadi di berbagai pelosok negeri, masih terjadinya ketidakadilan hukum, pergaulan bebas dan pornografi yang terjadi di kalangan remaja, kekerasan dan kerusakan, korupsi yang merambah pada semua sektor kehidupan masyarakat.

Mengingat pentingnya karakter, banyak pihak menuntut peningkatan intensitas dan kualitas pelaksanaan pendidikan karakter pada lembaga pendidikan formal. Tuntutan tersebut didasarkan pada fenomena sosial yang berkembang seperti yang telah dipaparkan sebelumnya. Oleh karena itu, lembaga pendidikan formal sebagai wadah resmi pembinaan generasi muda harakat dapat meningkatkan peranannya dalam pembentukan kepribadian siswa melalui peningkatan intensitas dan kualitas pendidikan karakter. Seperti yang diungkapkan oleh Ali (2018) bahwa Pendidikan karakter pada satuan pendidikan tidak diberikan dalam satu pelajaran khusus, akan tetapi diberikan secara integratif melalui seluruh mata pelajaran.

Setiap mata pelajaran tentunya menerapkan nilai-nilai karakter berbeda dalam setiap pembelajaran. Mata pembelajaran Bahasa Inggris menerapkan nilai karakter bersahabat, peduli, social, rasa ingin tahu, demokratis, mandiri, disiplin, kerja keras dan senang membaca sedangkan Quran Hadist menerapkan nilai-nilai karakter jujur, bertanggung jawab, santun, menghargai, cinta damai dan percaya diri. Kedua mata pelajaran tersebut sebagai contoh bahwa penerapan nilai-nilai karakter telah diterapkan dalam proses pembelajaran tak terkecuali pelajaran matematika. Meskipun mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang mempelajari kumpulan bilangan-bilangan yang dianggap tidak berkaitan dengan pendidikan moral, tetapi kemampuan matematika dalam pemecahan masalah juga dapat menanamkan nilai karakter yang dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Pemerintah menetapkan unsur kreatif sebagai salah satu tujuan Pendidikan dengan alasan : (1) manusia kreatif mampu menghadapi tantangan kehidupan bagaimanapun sulitnya. (2) manusia kreatif dapat menciptakan ide – ide atau gagasan yang cemerlang dalam mengatasi masalah yang dihadapi. (3) manusia kreatif dapat hidup lebih matang.

Guilford (dalam Salahudin, A dan Alkrienciehie, I 2013) menyebutkan lima indikator berfikir kreatif, yaitu: (1) Kelancaran (*fluency*), adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan. (2) Keluwesan

(*flexibility*), adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah. (3) keaslian (*originality*), adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise, dan jarang diberikan kebanyakan orang. (4) penguraian (*elaboration*), adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci. (5) perumusan kembali (*redefinition*) adalah kemampuan untuk mengkaji suatu persoalan melalui cara dan perspektif yang berbeda dengan apa yang sudah lazim.

Memecahkan suatu masalah merupakan suatu aktifitas dasar bagi manusia. Kenyataan menunjukkan, sebagian besar kehidupan kita adalah berhadapan dengan masalah – masalah. Kita perlu mencari penyelesaiannya, bila kita gagal dengan suatu cara maka kita harus mencoba menyelesaikan dengan cara lain

Dalam aktivitas pemecahan masalah, karakter kreatif sangat berperan mengidentifikasi masalah, mengeksplorasi berbagai metode, dan mengeksplorasi alternatif solusi. Berbagai alternatif metode atau solusi tersebut harus dianalisis dan dievaluasi untuk selanjutnya diimplementasikan. Solusi yang diperoleh juga perlu diverifikasi kesesuaiannya dengan masalah yang diketahui. Proses demikian merupakan karakteristik proses berpikir kreatif. Menurut Harris (1998), kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis merupakan kemampuan esensial dalam aktivitas pemecahan masalah. Bahkan lebih jauh ia menyatakan bahwa kedua kemampuan ini juga merupakan kemampuan esensial untuk sukses dalam dunia atau kehidupan kerja.

Kemampuan matematika setiap siswa berbeda-beda, ada siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Namun kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis saja tetapi bisa juga melalui pembentukan kepribadian siswa melalui peningkatan intensitas dan kualitas pendidikan karakter. Melalui pengembangan nilai-nilai karakter dalam diri siswa khususnya melalui pemecahan masalah matematika, diharapkan akan membuat siswa akan selalu berusaha untuk mengetahui kemampuan mereka dan menghargai apapun yang dilakukan, serta selalu melakukan hal baik sebagai seorang siswa yang seharusnya mereka lakukan.

Berdasarkan paparan diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Karakter Kreatif Siswa kemampuan matematika tinggi, sedang dan rendah dalam Pemecahan Masalah Matematika Bilangan Bulat siswa kelas VII MTsN 4 Mojokerto.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif difokuskan pada proses yang terjadi dalam penelitian (Creswell, 2016). Subjek penelitian yaitu siswa yang pada nilai PAT matematika murni menempati kelompok tinggi, sedang dan rendah dan memiliki komunikasi yang baik menurut guru yang mengampu pelajaran matematika dikelas VII-D. Penelitian dilakukan di MTsN 4 Mojokerto kelas VII-D tahun pelajaran 2020/2021. Variabel dalam penelitian ini adalah karakter kreatif dan kemampuan pemecahan masalah.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh dengan metode tes wawancara dan observasi. Metode wawancara dilakukan untuk memverifikasi

jawaban siswa keterkaitan karakter kreatif dan pemecahan masalah, dengan dibantu instrumen pedoman wawancara. Metode tes dilakukan untuk memperoleh data kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Tes ini terdiri dari 1 butir soal uraian pada materi bilangan bulat. Metode observasi dilakukan untuk memperoleh data penerapan karakter jujur dan disiplin. Penggunaan ketiga metode ini merupakan bentuk triangulasi waktu (Moleong 2009), sehingga selain peneliti berusaha mengumpulkan data peneliti juga dapat mengecek kredibilitas data.

Teknik analisis data akhir dilakukan berdasarkan jenis datanya. Data kuantitatif berupa nilai tes masalah dianalisis untuk mengetahui ketuntasannya. Apabila nilai peserta didik ≥ 75 maka dikatakan mencapai ketuntasan. Data kualitatif diolah dengan tahap analisis yaitu *data reduksion* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *Conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan) Miles & Huberman (Iskandar Sugiyono, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan karakter kreatif karakteristik siswa kemampuan matematika tinggi, sedang dan rendah kelas VII-D MTsN 4 Mojokerto dalam pemecahan masalah materi bilangan bulat. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, selanjutnya data tersebut dianalisis untuk mengetahui karakter kreatif siswa dalam pemecahan masalah pada materi bilangan bulat.

Pada penelitian ini akan dideskripsikan karakter kreatif siswa menurut Guilford (dalam Salahudin, A dan Alkrienciehie, I 2013) dan kemampuan pemecahan masalah siswa menurut langkah Krulik dan Rudnick yang diperkuat dengan wawancara. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui penerapan karakter jujur siswa dalam penilaian harian dan tugas siswa. Secara lengkap indikator pemecahan masalah matematika disajikan pada berikut.

Indikator Pemecahan Masalah dan karakter kreatif

Indikator Kreatif	Tahap pemecahan masalah	Deskripsi	Kegiatan Siswa
Keaslian (<i>originality</i>)	Mem baca dan berfikir	Siswa menuliskan apa yang diketahui	Siswa menuliskan banyak baju batik parang, baju batik mega mendung dan baju batik sidomukti dengan bahasanya sendiri Siswa menuliskan harga masing – masing baju batik parang, baju batik mega mendung dan baju batik sidomukti dengan bahasanya sendiri
	Ekplorasi dan merencanakan	Siswa mengaitkan permasalahan kehidupan sehari-hari sebagai alternative penyelesaian	Siswa mencari beberapa contoh permasalahan kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan jual beli yang Bpernah dijumpai/dialami dengan caranya sendiri Siswa menuliskan berapa hasil penjualan baju batik parang hari pertama dan baju batik sidomukti hari kedua berdasarkan pengalamannya sendiri untuk menentukan/mencari alternatif penyelesaian dengan caranya sendiri

		Siswa menuliskan berapa sisa masing – masing baju berdasarkan pengalamannya sendiri untuk menentukan/mencari alternatif penyelesaian dengan caranya sendiri	Siswa menuliskan berapa sisa masing – masing baju berdasarkan pengalamannya sendiri untuk menentukan/mencari alternatif penyelesaian dengan caranya sendiri
		Siswa menghitung hasil penjualan baju batik parang hari pertama dan baju batik sidomukti hari kedua dengan materi sebelumnya yang pernah didapat dan dengan caranya sendiri	Siswa menghitung hasil penjualan baju batik parang hari pertama dan baju batik sidomukti hari kedua dengan materi sebelumnya yang pernah didapat dan dengan caranya sendiri
		Siswa menghitung sisa masing – masing baju dengan materi sebelumnya yang pernah didapat dan dengan caranya sendiri	Siswa menghitung sisa masing – masing baju dengan materi sebelumnya yang pernah didapat dan dengan caranya sendiri
		Siswa menduga kemungkinan menggunakan lebih dari satu cara untuk menyelesaikan masalah	Siswa menduga kemungkinan menggunakan lebih dari satu cara untuk menyelesaikan masalah
	Memilih strategi	Siswa mengumpamakan masing – masing baju batik dengan symbol untuk lebih mudah menghitung hasil penjualan baju batik dengan caranya sendiri	Siswa mengumpamakan masing – masing baju batik dengan symbol untuk lebih mudah menghitung hasil penjualan baju batik dengan caranya sendiri
	Mencari jawaban	Siswa mengumpamakan masing – masing baju batik dengan symbol untuk lebih mudah menghitung sisa baju batik dengan caranya sendiri	Siswa mengumpamakan masing – masing baju batik dengan symbol untuk lebih mudah menghitung sisa baju batik dengan caranya sendiri
		Siswa menuliskan dengan symbol mencari hasil penjualan baju batik parang hari pertama dan baju batik sidomukti hari kedua serta sisa masing – masing baju batik dengan bahasanya sendiri	Siswa menuliskan dengan symbol mencari hasil penjualan baju batik parang hari pertama dan baju batik sidomukti hari kedua serta sisa masing – masing baju batik dengan bahasanya sendiri
Kelancaran (<i>fluency</i>)	Ekplorasi dan merencanakan	Siswa menuliskan pertanyaan “berapa hasil penjualan baju batik parang hari pertama dan baju batik sidomukti hari kedua?” dan “berapa sisa masing – masing baju batik?”	Siswa menuliskan dengan symbol mencari sisa masing – masing baju batik dengan bahasanya sendiri
		Siswa menuliskan permasalahan dengan bahasanya sendiri	Siswa menuliskan “Berapa hasil penjualan baju batik parang hari pertama dan baju batik sidomukti hari kedua?” dengan bahasanya sendiri
		Siswa menuliskan permasalahan dengan bahasanya sendiri	Siswa menuliskan “Berapa sisa masing – masing baju batik?” dengan bahasanya sendiri
		Siswa menuliskan rumus yang akan digunakan	Dengan bekal pengalaman dalam kehidupan sehari-hari dan beberapa materi sebelumnya siswa memutuskan cara untuk memecahkan masalah.
	Mencari jawaban	Siswa menuliskan “Berapa hasil penjualan baju batik parang hari pertama dan baju batik sidomukti hari kedua?” dengan pengalamannya sendiri	Siswa menuliskan “Berapa hasil penjualan baju batik parang hari pertama dan baju batik sidomukti hari kedua?” dengan pengalamannya sendiri
		Siswa menggunakan ketrampilan menghitung dalam pemecahan masalah	Siswa menuliskan “Berapa sisa masing – masing baju batik?” dengan pengalamannya sendiri
			Mencari beberapa contoh permasalahan kehidupan sehari-hari mengaitkan menentukan/mencari alternatif penyelesaian

Keluwe an (<i>flexibilit y</i>)	Ekplor asi dan merenc anakan	Siswa mengaitkan permasalahan kehidupan sehari-hari sebagai alternative penyelesaian Siswa menyusun pemecahan masalah dengan mengaitkan pengalaman yang dimiliki	Siswa mengaitkan penyelesaian dengan materi sebelumnya yang pernah didapat Siswa menduga kemungkinan menggunakan lebih dari satu cara untuk menyelesaikan masalah
	Memilih strategi	Siswa menduga berbagai cara pemecahan masalah yang dikaitkan dengan fakta atau pengalaman	Siswa menuliskan pertanyaan “Berapa hasil penjualan baju batik parang hari pertama baju batik sidomukti hari kedua?”
pengurai an (<i>elaborat ion</i>)	Mencari jawaban	Siswa mengidentifikasi permasalahan yang ada Siswa menyajikan atau menggambarkan dalam bentuk simbol yang kemudian menentukan rumus penyelesaian	Siswa menuliskan pertanyaan “Berapa sisa masing – masing baju batik?” Siswa mengumpamakan masing – masing baju batik dengan symbol untuk lebih mudah menghitung hasil penjualan baju batik Siswa mengumpamakan masing – masing baju batik dengan symbol untuk lebih mudah menghitung hasil sisa baju batik Siswa menentukan langkah pemecahan masalah(kegiatan memecahkan masalah)
		Siswa mengambil keputusan dan tindakan dalam menyelesaikan masalah	Siswa memeriksa kembali hasil pekerjaan, sudah sesuai dengan rencana penyelesaian masalah apa belum
perumus an kembali (<i>redefinit ion</i>)	Refleksi dan penge mbangan	Siswa memeriksa langkah penyelesaian sesuai dengan konsep pemecahan masalah/rumus Siswa menggunakan hasil atau metode untuk pemecahan masalah	Siswa menggunakan pengalaman untuk masalah lain dalam pemecahan masalah

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan karakter kreatif karakteristik siswa kemampuan matematika tinggi, sedang dan rendah kelas VII-D MTsN 4 Mojokerto dalam pemecahan masalah materi bilangan bulat. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, selanjutnya data tersebut dianalisis untuk mengetahui karakter kreatif siswa dalam pemecahan masalah pada materi bilangan bulat.

Pada penelitian ini akan dideskripsikan karakter kreatif siswa menurut Guilford (dalam Salahudin, A dan Alkrienciehie, I 2013) dan kemampuan

pemecahan masalah siswa menurut langkah Krulik dan Rudnick yang diperkuat dengan wawancara.

Secara lengkap hasil pekerjaan subjek dalam pemecahan masalah matematika disajikan pada berikut:

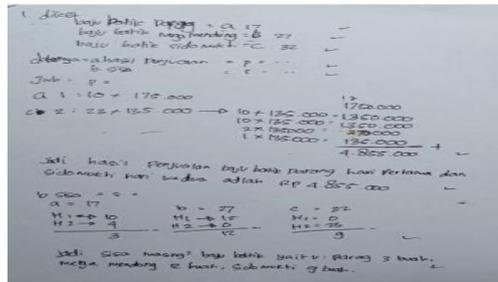
Indikator Kreatif	Tahap pemecahan masalah	Siswa dengan Kemampuan Matematika Tinggi (S1)	Siswa dengan Kemampuan Matematika Sedang (S2)	Siswa dengan Kemampuan Matematika Rendah (S3)
Keaslian (<i>originality</i>)	Membaca dan berfikir	Subjek menceritakan jumlah masing – masing baju batik dengan bahasanya sendiri	Subjek menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakna dengan bahasanya sendiri.	Subjek melakukan tidak
	Ekplorasi dan merencanakan	Subjek menceritakan masalah sehari – hari yang dialaminya tentang jual beli seperti masalah yang ada tetapi beda kasus dan menyelesaikannya, sehingga bisa menjadi bekal untuk menyelesaikan tes pemecahan masalah.	Subjek melakukan tidak	Subjek melakukan tidak
	Memilih strategi	Subjek menggunakan pengalaman menghitung dengan pedagang samping rumahnya sehingga muncul ide kreatifnya	Subjek menjelaskan akan menghitung apa yang ditanyakan sesuai dengan urutan pertanyaan.	Subjek melakukan tidak
	Mencari jawaban	Subjek mengambil tindakan bahwa yang diselesaikan adalah point a dulu kemudian yang b sesuai dengan urutan masalah.	Subjek menghitung hasil penjualan, baju batik parang hari pertama $10 \times 175.000 = 1.750.000$, sidomukti hari kedua $23 \times 135.000 = 3.105.000$, jadi seluruhnya $1.750.000 + 3.105.000 = 4.855.000$. Sisa batik parang = $17 - 10 - 4 = 3$, sisa baju batik sidomukti = $32 - 23 = 10$ dan sisa baju batik mega mendung = $27 - 15 = 12$.	Subjek melakukan tidak
Kelancaran (<i>fluency</i>)	Ekplorasi dan merencanakan	Subjek mendapatkan bahwa yang ditanyakan dan menggunakan variable yaitu dengan bahasanya	subjek merencanakan untuk menyelesaikan masalah dengan cara menuliskan terlebih dulu apayang diketahui	Subjek melakukan tidak

an	sendiri		dan ditanya.			
Mencari jawaban	Subjek menghitung penjualan a) a1 batik parang hari pertama yaitu 10×175.000 , c2 batik sidomukti hari kedua yaitu 23×135.000 , jadi seluruhnya $4.855.000$, b) $a = 17 - 10 - 4 = 3$, b. = $27 - 15 = 12$ dan c = $32 - 23 = 9$.	Subjek melakukan	tidak	Subjek melakukan	tidak	
Keluwesan dan (<i>flexibility</i>)	Ekplorasi dan merencanakan	Subjek menjelaskan bahwa yang akan dihitung adalah point a lebih dahulu baru point b dengan bahasanya sendiri	Subjek melakukan	tidak	subjek menghitung sisa kain batik dengan cara mengurangkan jumlah kain batik dengan batik yang terjual, selanjutnya menghitung hasil penjualan kain batik dengan mengalikan kain batik yang terjual dengan harga kain batik sendiri	tidak
Memilih strategi	subjek menggunakan caranya sendiri berdasarkan pengalamannya yang menurutnya lebih mudah.	Subjek melakukan	tidak	Subjek melakukan	tidak	
penguraian (<i>elaboration</i>)	Mencari jawaban	Subjek menuliskan apa yang diketahui dan menggunakan ketrampilan menghitung yaitu a) a1 itu untuk penjualan batik parang hari pertama yaitu 10×175.000 , c2 untuk penjualan batik sidomukti hari kedua yaitu 23×135.000 , hasil penjualan seluruhnya yaitu $4.855.000$, b) $a = 17 - 10 - 4 = 3$, b. = $27 - 15 = 12$ dan c = $32 - 23 = 9$.	Subjek menghitung hasil penjualan, baju batik parang hari pertama yaitu $10 \times 175.000 = 1.750.000$, hasil penjualan baju batik sidomukti hari kedua yaitu $23 \times 135.000 = 3.105.000$, jadi seluruhnya $1.750.000 + 3.105.000 = 4.855.000$. Setelah itu subjek menghitung sisa batik seluruhnya yaitu batik parang = $17 - 10 - 4 = 3$, sisa baju batik sidomukti = $32 -$	Subjek melakukan	tidak	

peru Refle Subjek memeriksa 23 = 10 dan sisa baju Subjek tidak
 musa ksi jawabannya dengan cara batik mega mendung = melakukan
 n dan menghitungnya kembali 27 - 15 = 12.
 kem penge dan memberi centang
 bali mban pada sisi jawaban yang
 (rede gan telah diperiksa.
 finiti
 on)

Berikut ini adalah hasil analisis jawaban siswa dalam tes pemecahan masalah dan wawancara subjek dengan kemampuan matematika tinggi, kemampuan matematika sedang dan kemampuan matematika rendah Subjek penelitian memiliki tingkat kemampuan matematika yang berbeda. Kemampuan dalam berkreaitifitas tiap- tiap orang akan berbeda .

A. Subjek Kemampuan Matematika Tinggi (S1)



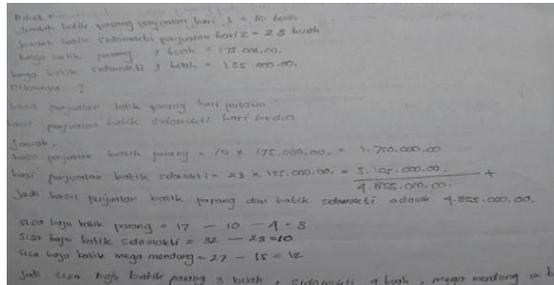
Hasil penelitian untuk subjek kemampuan matematika tinggi pada gambar diatas menunjukkan bahwa pada indikator keaslian (*originality*), subjek menuliskan apa yang diketahui dalam masalah tersebut. Subjek mengaitkan permasalahan kehidupan sehari-hari sebagai alternatif penyelesaian dengan menceritakan pengalamannya sehari-hari. Terbukti dari petikan wawancara berikut :

P	Terus, itu tadi kan yang diketahui, sekarang yang ditanyakan bagaimana?
SI	Hasil penjualan dan sisanya
P	Ok kita lanjut ya ..., eeeeeemmm kamu pernah menjumpai permasalahan seperti itu? (sambil menunjuk soal)
SI	Pernah
P	Bisa diceritakan
SI	Gini buk, disebelah rumah saya kan ada toko, saya membeli 2 buku tulis dan 1 bolpen dengan membawa uang Rp. 20.000,00,?
P	Ya terus?
SI	Ya, saya harus tahu berapa uang sisa

Subjek menyajikan dalam bentuk simbol yang kemudian menentukan rumus penyelesaian. Subjek menyelesaikan masalah yang ada dengan caranya sendiri. Indikator kelancaran (*flurncy*), setelah mengidentifikasi apa yang ditanyakan subjek menuliskan sesuai dengan bahasanya sendiri, selanjutnya mengambil tindakan dalam menyelesaikan masalah. Keluwesan (*flexibility*), subjek mengaitkan permasalahan kehidupan sehari-hari sebagai alternative penyelesaian dengan memberikan contoh. Subjek menyusun penyelesaian masalah yang dikaitkan dengan fakta atau pengalaman. Pada indikator penguraian (*elaborative*), subjek mengidentifikasi permasalahan yang ada dengan cara menuliskan apa yang diketahui. Subjek menyajikan atau menggambarkan dalam bentuk simbol yang kemudian menentukan rumus penyelesaian dan mengambil tindakan dalam menyelesaikan masalah serta

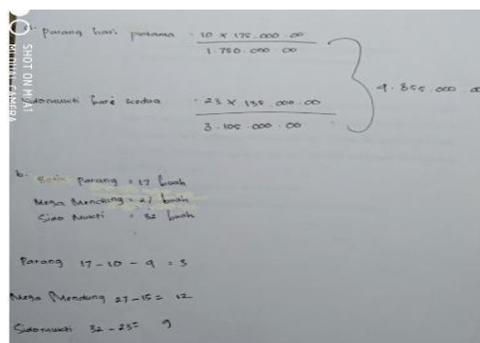
pada indikator perumusan kembali, subjek memeriksa langkah penyelesaian sesuai dengan konsep pemecahan masalah.

B. Subjek Kemampuan Matematika Sedang (S2)



Hasil penelitian untuk subjek kemampuan matematika sedang dari gambar diatas menunjukkan bahwa pada indikator keaslian (*originality*), subjek menuliskan apa yang diketahui dalam masalah tersebut. Subjek mengaitkan permasalahan kehidupan sehari-hari sebagai alternatif penyelesaian dengan menceritakan pengalamannya sehari-hari. Subjek menyajikan dalam bentuk simbol yang kemudian menentukan rumus penyelesaian. Dengan pengalamannya dalam menghitung, subjek menyelesaikan masalah yang ada dengan caranya sendiri. Indikator keluwesan (*flexibility*), subjek mengaitkan permasalahan kehidupan sehari-hari sebagai alternative penyelesaian dengan memberikan contoh. Subjek menyusun penyelesaian masalah yang dikaitkan dengan fakta atau pengalaman. Pada penguraian (*elaboratif*), subjek mengidentifikasi permasalahan yang ada dengan menyajikan dalam bahasanya sendiri yang kemudian menentukan rumus penyelesaian dan menyelesaikan masalah secara terperinci.

C. Subjek Kemampuan Matematika Rendah (S3)



Hasil penelitian untuk subjek kemampuan matematika rendah menunjukkan bahwa pada indikator keluwesan (*flexibility*), subjek mengaitkan permasalahan kehidupan sehari-hari sebagai alternatif penyelesaian dengan menceritakan pengalamannya sehari-hari untuk menyelesaikan masalah yang ada. Terbukti dar petikan wawancara berikut :

P	Kalau sudah menerima , pertama kali yang kamu lakukan apa?
S3	membaca petunjuk soal
P	Setelah itu?
S3	membaca soal nya
P	Oooo Membaca soalnya, kenapa?
S3	Biar bisa mengerjakan buk
P	Sebelum mengerjakan apa yang harus dilakukan lebih dahulu setelah membaca Maksudnya
S3	(Diam sejenak), biar tahu apa yang ditanyakan dari soal itu
P	Sebelum yang ditanyakan?
S3	banyaknya baju batik dan harganya
P	banyaknya baju batik dan harganya, itu masuk diapa?ditanya atau diketahui
S3	Diketahui
P	Dilihat dari jawaban kamu kenapa tidak ditulis?
S3	Tidak
P	Kenapa?
S3	Mboten laknopo lahnope
P	ok lanjut kalau gitu..., eeeeeemmm kamu pernah menjumpai permasalahan seperti itu? (sambil menunjuk soal)

Jadi pada subjek kemampuan matematika rendah, subjek menerapkan 1 karakter kreatif saja yaitu keluwesan (*flexibility*).

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa karakter siswa dalam menyelesaikan masalah matematika sesuai langkah – langkah penyelesaian Krulik dan Rudnick sebagai berikut :

1. Subyek Kemampuan Matematika Tinggi (S1)

Karakter kreatif indikator keaslian (*originality*), subjek menuliskan apa yang diketahui dalam masalah tersebut, mengaitkan permasalahan kehidupan sehari-hari sebagai alternatif penyelesaian dengan menceritakan pengalamannya sehari-hari. Subjek menyajikan dalam bentuk simbol yang kemudian menentukan rumus penyelesaian dan dengan pengalamannya subjek menyelesaikan masalah yang ada dengan caranya sendiri.

Karakter Kreatif indikator kelancaran (*flurncy*), setelah mengidentifikasi apa yang ditanyakan subjek menuliskan dengan bahasanya sendiri, selanjutnya mengambil tindakan dalam menyelesaikan masalah

Karakter Kreatif indikator keluwesan (*flexibility*), subjek mengaitkan permasalahan kehidupan sehari-hari sebagai alternative penyelesaian dengan memberikan contoh dan menyusun penyelesaian masalah yang dikaitkan dengan pengalamannya.

Karakter Kreatif indikator penguraian (*elaborative*), subjek mengidentifikasi permasalahan yang ada dengan cara menuliskan apa yang diketahui dan menyajikan dalam bentuk simbol yang kemudian menentukan rumus penyelesaian dan mengambil tindakan dalam menyelesaikan masalah

Karakter Kreatif indikator perumusan kembali, subjek memeriksa langkah penyelesaian sesuai dengan konsep pemecahan masalah.

2. Subyek Kemampuan Matematika Sedang (S2)

Karakter kreatif indikator keaslian (*originality*), subjek menuliskan apa yang diketahui dalam masalah tersebut dan mengaitkan permasalahan kehidupan sehari-hari sebagai alternatif penyelesaian dengan menceritakan pengalamannya sehari-hari. Subjek menghitung dan menyelesaikan masalah yang ada.

Karakter Kreatif indikator keluwesan (*flexibility*), subjek mengaitkan permasalahan kehidupan sehari-hari sebagai alternative penyelesaian dengan

memberikan contoh dan menyusun penyelesaian masalah yang dikaitkan dengan fakta atau pengalaman.

Karakter Kreatif indikator penguraian (*elaboratif*), subjek mengidentifikasi permasalahan yang ada dengan menyajikan dalam bahasanya sendiri yang kemudian menentukan rumus penyelesaian dan menyelesaikan masalah secara terperinci.

3. Subyek Kemampuan Matematika Rendah (S3)

Karakter kreatif indikator keluwesan (*flexibility*), subjek mengaitkan permasalahan kehidupan sehari-hari sebagai alternatif penyelesaian dengan menceritakan pengalamannya sehari-hari untuk menyelesaikan masalah yang ada.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapan dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan penerapan karakter kreatif siswa dalam kemampuan matematika yang berbeda menunjukkan bahwa penerapan karakter kreatif khususnya pada pemecahan masalah, siswa akan terbiasa menggunakan pengalaman mereka yang melibatkan segenap pengetahuan yang dimiliki dan mengelolanya lebih baik, sehingga timbul pola pikir kreatif dan terkontrol dengan baik ketika berhadapan dengan masalah. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan karakter kreatif dalam pemecahan masalah sangat penting. Sehingga disarankan kepada guru untuk melibatkan penerapan karakter kreatif dalam pemecahan masalah.
2. Penyajian masalah dalam bentuk soal cerita mampu menuntun siswa untuk lebih peka terhadap lingkungan dan membuat siswa lebih menyadari pesan yang ada. Jadi disarankan untuk menggunakan soal cerita sebagai salah satu penyajian masalah dikelas untuk bisa menumbuhkan karakter kreatif pada siswa. Selain karakter kreatif, siswa diharapkan mampu menerapkan karakter lain yang diperoleh di Madrasah ditanamkan di kehidupan sehari – hari terutama karakter disiplin dan karakter jujur. Bukan hanya di lingkungan kelas saja tetapi dilingkungan madrasah dan masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing STKIP Jombang dan guru matematika kelas MTsN 4 Mojokerto yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Ali, A.M. (2018). Pendidikan Karakter (Konsep dan Implementasinya). Prenadamedia Jakarta.
- [2]Creswell, J.W. (2019). Research Desing (Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran). Pustaka Pelajar Yogyakarta.
- [3] Harris, R. (1998). Introduction to Creative Thinking. [Online] Tersedia: <http://www.virtualsalt.com/crebook1.htm>. [7 Maret 2007]
- [4]Moleong, Lexy J. 2009. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya
- [5]Salahudin, A & Alkrienciehie, I.(2013). Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa). Pustaka Setia bandung.
- [6]Sugiyono. 2017. Metode Penelitian kualitatif. Alfabeta Bandung.