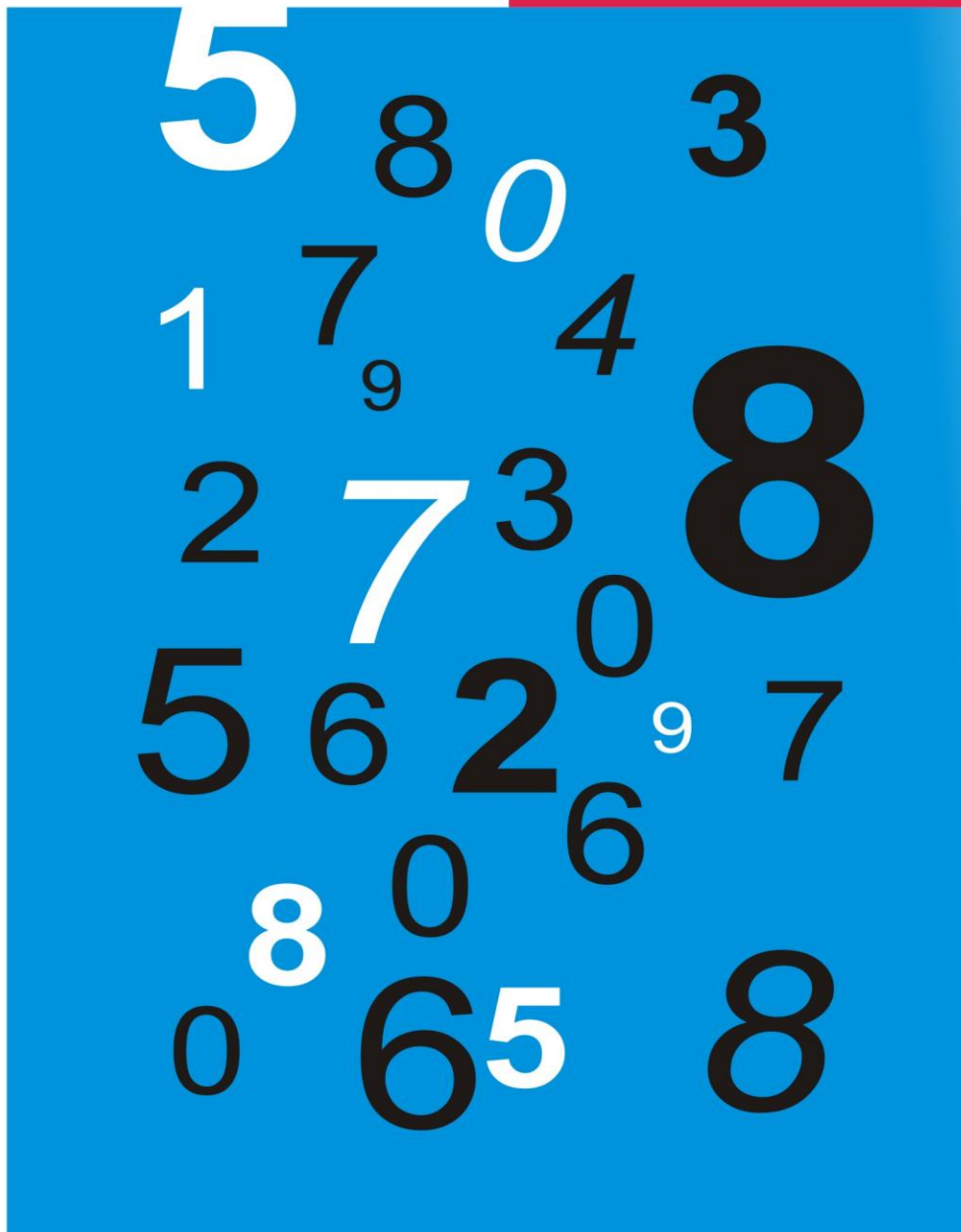


P-ISSN 2337-7682
E-ISSN 2722 1687

eduMATH

JURNAL PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

Volume 12. Nomor 2. Nopember 2021



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
STKIP PGRI Jombang

REDAKSI

Penanggung jawab :

1. Dr. Munawaroh, M.Kes
2. Dr. Heny Sulistyowati, M.Hum
3. Dr. Nurwiani, M.Si
4. Dr. Nanik Sri Setyani, M.Si

Redaksi:

Ketua : Ir. Slamet Boediono, M.Si.
Sekretaris : Dr.Abd. Rozak, S.Pd., M.Si
Safiil Maarif, M.Pd

Reviewer : Dr. Wiwin Sri Hidayati, M.Pd (Bidang Pendidikan Matematika)
Nahlia Rahmawati, M.Si (Bidang Matematika)

Mitra Bestari :

Dr. Warly, M.Pd (Universitas Ronggolawe Tuban)

Dr. Iis Holisin, M.Pd (Universitas Muhammadiyah Surabaya)

Penerbit :

Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

Alamat :

Program Studi Pendidikan Matematika
Kampus STKIP PGRI Jombang
Jln. Pattimura III/20 Jombang, Telp : (0321)861319
p.matematika.stkipjb@gmail.com

PENGANTAR REDAKSI

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada kami sehingga kami berhasil menerbitkan jurnal “*eduMATH*” volume 12 Nomor 2 edisi Nopember 2021.

Penerbitan jurnal “*eduMATH*” ini untuk memfasilitasi dosen program studi pendidikan matematika, guru matematika, dan mahasiswa pendidikan matematika agar dapat mempublikasikan hasil karya yang dihasilkan. Jurnal ini berisikan tentang artikel yang membahas tentang matematika dan pendidikan matematika.

Kami menyadari bahwa jurnal “*eduMATH*” ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat konstruktif selalu kami harapkan demi kesempurnaan jurnal ini.

Akhir kata, kami sampaikan terima kasih kepada Mitra Bestari dan semua pihak yang telah berperan serta dalam penerbitan jurnal “*eduMATH*” ini dari awal sampai akhir. Semoga Allah SWT senantiasa meridhai segala usaha kita. Amin.

DAFTAR ISI

ANALISIS KESULITAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA XII IPS SMAN 10 PINRANG DI MASA PANDEMI

Riska Yulianti¹, Gusniawati², Zulfiqar Busroh³ 1 – 5

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pare-Pare

STRATEGI MAHASISWA CALON GURU MATEMATIKA DALAM MEMBUAT PERSAMAAN MATERI OPERASI HITUNGBILANGAN KOMPLEKS

Syarifatul Maf'ulah¹, Ama Noor Fikrati²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang 6 - 12

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATEMATIKA PADA MATERI GARIS DAN SUDUT KELAS VII SMP/MTS DENGAN MENGGUNAKAN KONTEKS PERMAINAN TRADISIONAL MELAYU RIAU

Nurul Zahara¹, Titi Solfitri², Syarifah Nur Siregar³ 13 - 22

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

DESAIN PENGEMBANGAN LKS BERBASIS KARAKTERISTIK KOMUNIKASI MATEMATIS DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *THINK PAIR SHARE*

Binti Qurrota A'yun¹, Sulis Janu Hartati², Lusiana Prastiwi³ 23 - 33

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Dr. Soetomo

EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE CISCO WEBEX* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Septi Ulandari¹, Safiil Maarif² 34 - 44

^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

ANALISIS KREATIVITAS SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL ARITMATIKA SOSIAL DITINJAU DARI KEMAMPUAN MATEMATIKA

Sintya Ika Lestari¹, Esty Saraswati Nur Hartiningrum² 45 - 52

^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

**OPTIMALISASI HASIL BELAJAR SISWA TENTANG MATA UANG DENGAN
MENGUNAKAN METODE SIMULASI MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS
III SDN TAMPOJUNG TENGGINA KECAMATAN WARU KABUPATEN
PAMEKASAN**

53 - 60

Moh. Syamsudin

SD Tampojung Tenggina Pamekasan

KETENTUAN PENULISAN

1. Artikel yang dimuat dalam jurnal meliputi naskah tentang hasil penelitian, gagasan konseptual, kajian teori, aplikasi teori dan tinjauan kepustakaan tentang pendidikan Matematika.
2. Naskah belum diterbitkan dalam jurnal dan media cetak lain.
3. Naskah merupakan karya orisinal, bebas dari plagiasi dan mengikuti etika penulisan.
4. Segala sesuatu yang menyangkut perijinan pengutipan, penggunaan *software* untuk pembuatan naskah atau ihwal lain yang terkait dengan HAKI yang dilakukan oleh penulis artikel, berikut konsekuensi hukum yang mungkin timbul karenanya menjadi tanggung jawab penulis naskah.
5. Semua naskah ditelaah oleh mitra bestari yang ditunjuk oleh penyunting menurut bidang kepakarannya. Penulis diberikan kesempatan untuk melakukan revisi naskah atas dasar saran dari mitra bestari atau penyunting. Kepastian pemuatan naskah atau penolakan akan diberitahukan secara tertulis.
6. Ketentuan penulisan naskah:
 - a. Naskah ditulis dengan 1.5 spasi, kertas A4, panjang 10-20 halaman.
 - b. Berkas naskah ditulis dalam microsoft word, dan diserahkan melalui email p.matematika.stkipjb@gmail.com dan konfirmasi ke redaksi setelah pengiriman.
 - c. Sistematika penulisan :
 - 1). Hasil penelitian
 - a) Judul; b) Nama penulis; c) Abstrak; d) Kata kunci; e) Pendahuluan; f) Metode penelitian; g) Hasil penelitian; h) Pembahasan; i) Simpulan dan saran; j) Daftar rujukan
 - 2). Hasil non penelitian
 - a) Judul; b) Nama penulis; c) Abstrak; d) Kata kunci; e) Pendahuluan; f) Bahasan Utama; g) Penutup atau Simpulan; h) Daftar rujukan

ANALISIS KREATIVITAS SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL ARITMATIKA SOSIAL DITINJAU DARI KEMAMPUAN MATEMATIKA

Sintya Ika Lestari¹, Esty Saraswati Nur Hartiningrum²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI JOMBANG

¹⁾ sintyaika05@gmail.com, ²⁾ esty.saraswati88@gmail.com

Abstrak: Kreativitas adalah kemampuan siswa menghasilkan suatu cara atau sesuatu yang baru untuk menyelesaikan soal. Kreativitas siswa dalam penelitian ini dilihat berdasarkan tiga indikator yaitu *fluency*, *flexibility*, dan *novelty*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kreativitas siswa yang memiliki kemampuan matematika tinggi, sedang, dan rendah dalam menyelesaikan soal aritmatika sosial tentang keuntungan. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah 3 siswa kelas VIII-A MTs Riyadlatul Fallah Tondowulan Plandaan Jombang. Kreativitas subjek yang berkemampuan matematika tinggi (ST) dalam menyelesaikan soal aritmatika sosial tentang keuntungan dapat memenuhi indikator *fluency* dengan dapat menyelesaikan soal secara lancar, dapat memenuhi indikator *flexibility* dengan dapat menyelesaikan soal menggunakan dua cara, dan dapat memenuhi indikator *novelty* dapat menyelesaikan soal dengan cara yang baru. Kreativitas subjek yang berkemampuan matematika sedang (SS) dalam menyelesaikan soal aritmatika sosial tentang keuntungan dapat memenuhi indikator *fluency* dengan dapat menyelesaikan soal secara lancar, dapat memenuhi indikator *flexibility* dengan dapat menyelesaikan soal menggunakan dua cara, dan dapat memenuhi indikator *novelty* dapat menyelesaikan soal dengan cara yang baru. Kreativitas subjek yang berkemampuan matematika rendah (SR) dalam menyelesaikan soal aritmatika sosial tentang keuntungan yaitu dapat memenuhi indikator *fluency* dapat menyelesaikan soal dengan lancar, tidak dapat memenuhi indikator *flexibility* dan *novelty*

Kata kunci: Kreativitas, Menyelesaikan Soal, Kemampuan Matematika

PENDAHULUAN

Menurut George F. Kneller (Rohman, 2011: 7), pendidikan adalah menunjukkan pada suatu tindakan atau pengalaman yang mempunyai pengaruh yang berhubungan dengan pertumbuhan atau perkembangan pikiran (*mind*), watak (*character*), dan kemampuan fisik (*physical ability*) individu. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang

Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah 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 dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa (Rohman, 2011:10). Pendidikan

merupakan suatu proses interaksi yang memungkinkan terjadinya belajar dan mengajar antara siswa dengan guru.

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu interaksi dari guru dan siswa yang di dalamnya tersusun suatu materi pembelajaran. Penyampaian materi dalam proses pembelajaran dilakukan oleh guru, sehingga guru harus menguasai materi yang akan di sampaikan di dalam kelas serta guru harus mengetahui karakteristik dari siswa supaya proses belajar mengajar dapat terfokuskan sesuai dengan tujuan pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri (Siagian, 2016:60). Pelajaran matematika sangat perlu diajarkan disetiap jenjang pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, dan SMA. Matematika dalam pembelajaran dapat

berupa penyelesaian soal. Siswa diberikan suatu soal oleh guru untuk diselesaikan sebelum siswa menyelesaikan soal maka guru memberikan contoh soal dan penyelesaiannya dari soal yang diberikan. Siswa diberikan contoh penyelesaian soal supaya dapat membantu pemahaman dan keterampilan siswa dalam menyelesaikan soal.

Penguasaan materi matematika siswa harus di lakukan dengan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif yang dapat membuat siswa semangat dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Siswono (2018:23) kreativitas ditekankan pada produk berpikir sesuatu yang baru dan berguna. Kreativitas merupakan suatu produk kemampuan berfikir untuk menghasilkan suatu cara tau sesuatu yang baru dalam memandang suatu masalah atau situasi.

Kreativitas merupakan kemampuan siswa menghasilkan suatu cara atau sesuatu yang baru untuk menyelesaikan soal. Indikator dalam penelitian ini menggunakan indikator yang dijelaskan Rohmah, yaitu kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), kebaruan (*novelty*).

Makna dari indikator kreativitas :

- a. Kefasihan (*fluency*) adalah kemampuan untuk menyelesaikan soal dengan jawaban yang benar dan lancar.
- b. Fleksibilitas (*flexibility*) adalah kemampuan untuk menyelesaikan soal dengan lebih dari satu alternatif jawaban yang berbeda dan benar.
- c. Kebaruan (*novelty*) adalah kemampuan menyelesaikan soal dengan cara yang tidak biasa digunakan.

Tabel Indikator Kreativitas dalam Menyelesaikan Soal Aritmatika Sosial

Indikator Kreativitas	Aktivitas yang Tampak
Kefasihan (<i>fluency</i>)	- Lancar dalam menyelesaikan soal aritmatika sosial yang mengacu pada kemampuan siswa untuk dapat membuat penyelesaian dengan jawaban yang benar dan lancar dalam mengerjakannya. - Menjelaskan apa yang telah dikerjakan
Fleksibilitas (<i>flexibility</i>)	- Menyelesaikan soal dengan lebih dari satu cara minimal 2 cara yang berbeda dan benar - Menjelaskan secara lisan bagaimana cara menyelesaikan soal
Kebaruan (<i>novelty</i>)	Menggunakan cara yang tidak biasa digunakan (baru).

Penyelesaian soal yang dihasilkan setiap siswa akan berbeda-beda, sehingga dapat dikatakan bahwa siswa yang satu dengan siswa yang lain mempunyai kemampuan matematika yang berbeda. Hyde (Rofiki: 2013) mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan matematika pada setiap siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kemampuan matematika siswa berbeda-beda, ada yang memiliki kemampuan matematika tinggi, sedang, dan rendah.

Siswa yang berkemampuan matematika tinggi lebih mampu menganalisis, lancar dalam mengerjakan dan lebih kreatif dalam

menerapkan ide-ide dengan baik untuk menyelesaikan soal dibanding dengan siswa yang berkemampuan matematika sedang dan rendah. Penyelesaian soal oleh siswa akan berbeda-beda berdasarkan tingkat kemampuan matematika yang dimiliki setiap siswa sehingga akan dapat diketahui kreativitasnya.

FOKUS PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka fokus penelitian ini adalah : (1) Bagaimana kreativitas siswa yang memiliki tingkat kemampuan matematika tinggi dalam menyelesaikan soal aritmatika sosial?, (2) Bagaimana kreativitas siswa yang memiliki tingkat kemampuan matematika sedang dalam menyelesaikan soal aritmatika sosial?, (3) Bagaimana kreativitas siswa yang memiliki tingkat kemampuan matematika rendah dalam menyelesaikan soal aritmatika sosial?

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini peneliti hanya mengungkapkan, menganalisis dan memberikan gambaran tentang kreativitas menyelesaikan soal berdasarkan kemampuan matematika siswa aritmatika sosial.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian

misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll. Penyusunan secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2017:6).

Kehadiran peneliti dalam penelitian kualitatif diperlukan karena peneliti bertindak sebagai pengumpul data. Peran peneliti dalam penelitian ini sebagai partisipan sebagian yang mana peneliti hadir langsung pada saat penelitian berlangsung tetapi tidak mengikuti kegiatan seperti siswa. Peneliti di penelitian ini diketahui subjek, peneliti memberikan tes berupa penyelesaian soal aritmatika sosial dan melakukan wawancara kepada subjek atau informan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII – A MTs Riyadlatul Fallah Tondowulan Plandaan Jombang yang berjumlah 36 siswa. Jumlah siswa 36 memiliki tingkat kemampuan matematika yang heterogen, dari 36 siswa tersebut diambil 3 siswa dengan kriteria yaitu peserta didik yang berkemampuan matematika tinggi, siswa yang berkemampuan matematika sedang, siswa yang berkemampuan matematika rendah. Kemampuan matematika peserta didik dilihat dari hasil PAT (Penilaian Akhir Tahun) dan beberapa aspek serta saran dari guru mata pelajaran matematika, yang berdasarkan tentang kemampuan berkomunikasi dan

kelancaran dalam menyelesaikan serta tingkat percaya diri siswa.

Tempat penelitian merupakan tempat yang akan digunakan dalam penelitian dan untuk memperoleh data. Penelitian dilaksanakan di MTs Riyadlatul Fallah Tondowulan Plandaan Jombang. Waktu penelitian merupakan waktu berlangsungnya penelitian.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu: (1) Sumber data utama dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri, karena peneliti yang paham dengan masalah yang dihadapi. Peneliti sebagai perencana, pengumpul data, penganalisis, dan yang melaporkan data penelitian, sehingga penelitian ini harus dilakukan sendiri oleh peneliti. (2) Sumber data pendukung yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: (a) Tes tulis merupakan sumber data ini digunakan untuk mengetahui kreativitas menyelesaikan soal dalam materi aritmatika sosial. Lembar tes tulis kreativitas menyelesaikan soal diberikan kepada siswa yang telah dipilih sebagai subjek untuk penelitian. (b) Wawancara merupakan kata-kata atau percakapan yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan dilakukan oleh dua pihak, yaitu orang yang mengajukan pertanyaan untuk memperoleh informasi (peneliti) dan orang yang memberikan informasi (siswa). Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang sebanyak mungkin yang berkaitan dengan kreativitas

menyelesaikan soal materi aritmatika sosial dengan berdasarkan pada jawaban siswa.

Keabsahan data merupakan konsep penting yang di perbaharui dari konsep kesahian (validitas) dan keandalan (realibilitas) menurut versi *positivisme* dan disesuaikan dengan pengetahuan, kriteria dan paradigmanya sendiri (Moleong, 2017:321). Pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain, diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding dengan data itu (Moleong, 2017:330).

Triangulasi yang yang digunakan adalah triangulasi waktu. Triangulasi waktu dilakukan pada waktu yang berbeda untuk mengetahui konsisten dan kebenaran suatu data yang dikumpulkan. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan tes essay dan wawancara. Pengumpulan data dilakukan pada waktu yang berbeda. Data yang diperoleh dikatakan kredibel jika tes dan wawancara pada triangulasi pertama dengan tes dan wawancara pada triangulasi kedua yang dilakukan hasilnya konsisten.

Menurut Bogdan & Biklen analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah menjadi satuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan

memutuskan apa yang dapat di ceritakan kepada orang lain (Moleong, 2017:248). Analisis data merupakan upaya untuk memilah dan menentukan apa yang penting dari hasil tes tulis dan wawancara. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat diperoleh gambaran tentang kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal berdasarkan kemampuan matematika materi aritmatika sosial dengan subjek yang berkemampuan matematika tinggi, sedang, dan rendah.

Subjek berkemampuan matematika tinggi (ST) dalam menyelesaikan soal aritmatika sosial tidak mengalami kesulitan dan lancar dalam menyelesaikan soal. ST memenuhi indikator kreativitas yaitu *fluency*. Subjek berkemampuan matematika tinggi mampu menyelesaikan soal dengan dua cara yang berbeda dengan hasil yang sama dan benar, serta dapat menuliskan atau menjelaskan dengan benar. ST memenuhi indikator kreativitas yaitu *flexibility*. Dua penyelesaian yang dikerjakan ada satu cara yang tidak pernah digunakan dalam pembelajaran. Cara yang tidak biasa digunakan subjek yaitu pada penyelesaian kedua Penyelesaian pertama biasa digunakan subjek dalam pembelajaran. Subjek mampu menjelaskan bagaimana cara untuk

menyelesaikan soal. ST memenuhi indikator kreativitas yaitu *novelty*.

Cara I

$$1 \text{ sak } 24,98 : 2 \text{ kg} = 12 \text{ kg}$$

$$2 \text{ sak} = 12 \times 2 = 24$$

$$\text{dijual} = \text{Rp } 15.000 \times 24 = \text{Rp } 360.000$$

$$\text{sisa} = \text{Rp } 10.000$$

$$\text{Harga jual} + \text{sisa} = \text{Rp } 360.000 + \text{Rp } 10.000 = \text{Rp } 370.000$$

$$\text{Untung} = \text{HJ} - \text{HB}$$

$$= \text{Rp } 370.000 - \text{Rp } 200.000$$

$$= \text{Rp } 170.000$$

Jadi keuntungan yang didapat Pak Dion adalah Rp 170.000

Gambar 1. Cara 1 (*Flexibility*)

Cara II

$$2 \text{ sak} = 25 \text{ kg} \times 2 = 50 \text{ kg}$$

$$2\% \times 2 = 4\%$$

$$\text{Netto} = \text{Bruto} - \text{tara}$$

$$= \frac{50}{1} - \frac{4}{100} = \frac{5000}{100} - \frac{4}{100} = 49,96$$

$$49,96 : 2 = 24,98 : 2 = 12 \text{ kg}$$

$$12 \times 15.000 = \text{Rp } 180.000$$

$$2 \text{ sak} \times \text{Rp } 180.000 = \text{Rp } 360.000$$

$$10.000 : 2 = \text{Rp } 5.000$$

$$1 \text{ sak} = \text{Rp } 180.000 + \text{Rp } 5.000$$

$$= \text{Rp } 185.000$$

$$\text{Rp } 185.000 \times 2 \text{ sak} = 370.000$$

$$\text{Untung} = \text{HJ} - \text{HB}$$

$$= 185.000 - 100.000$$

$$= 85.000$$

$$85.000 \times 2 = 170.000$$

Jadi keuntungan yang didapat Pak Dion adalah Rp 170.000

Gambar 2. Cara 2 (*flexibility*), cara baru (*novelty*)

Subjek berkemampuan matematika sedang (SS) dalam menyelesaikan soal aritmatika sosial tidak mengalami kesulitan dan lancar dalam mengerjakan. SS memenuhi indikator kreativitas yaitu *fluency*. Subjek berkemampuan matematika sedang mampu menyelesaikan soal dengan dua cara yang berbeda dengan hasil yang sama dan benar, tetapi ada sebagian penulisannya yang kurang benar. SS memenuhi indikator kreativitas yaitu

flexibility. Dua penyelesaian yang dikerjakan ada satu cara yang tidak pernah digunakan dalam pembelajaran. Penyelesaian yang digunakan pada cara kedua tidak biasa digunakan dalam pembelajaran. Subjek mampu menjelaskan bagaimana cara untuk menyelesaikan soal. SS memenuhi indikator kreativitas yaitu *novelty*.

Bruto = tara

$$\frac{25}{1} = \frac{2}{100} = \frac{2500}{100} = \frac{2}{100} = \frac{2498}{100} = 24,98$$

$$24,98 : 2 \text{ kg} = 12 \text{ kg}$$

$$1 \text{ sak} = 12 \text{ kg} \text{ kalau } 2 \text{ sak} = 24$$

$$\text{Sisa} = 0,98$$

$$15.000 \times 24 = 360.000$$

$$\text{Sisa} = 10.000$$

$$360.000 + 10.000 = 370.000$$

$$\text{HJ} - \text{HB} = 370.000 - 200.000$$

$$= 170.000$$

Gambar 3. Cara 1 (*flexibility*)

$$\frac{25}{1} = \frac{2}{100} = \frac{2500}{100} = \frac{2}{100} = \frac{2498}{100} = 24,98$$

$$24,98 : 2 = 12,49 : 2 = 12 \text{ kg}$$

$$12 \times 15.000 = 180.000$$

$$10.000 : 2 = 5.000$$

$$180.000 + 5.000 = 185.000$$

$$185.000 \times 2 = 370.000$$

$$370.000 - 200.000 = 170.000$$

Gambar 4. Cara 2 (*novelty*), cara baru (*novelty*)

Subjek berkemampuan matematika rendah (SR) dalam menyelesaikan soal aritmatika sosial tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan. SR memenuhi indikator kreativitas yaitu *fluency*. Subjek berkemampuan matematika rendah mampu

menyelesaikan soal dengan satu cara dengan hasil yang benar, tetapi ada sebagian penulisannya yang kurang benar. SR tidak memenuhi indikator kreativitas yaitu *flexibility*. Penyelesaian yang digunakan subjek yaitu penyelesaian yang biasa digunakan dalam pembelajaran. Subjek mampu menjelaskan bagaimana cara untuk menyelesaikan soal. SR tidak memenuhi indikator kreativitas yaitu *novelty*.

Bruto - Tara

$$\frac{25}{1} = \frac{25}{100} - \frac{2500}{100} - \frac{2}{100} = \frac{2498}{100} = 24,98$$

 1 Sak. terigu = 24,98
 $= 24,98 \times 2 = 49,96 \text{ kg}$
 $\text{Sisa} = 0,98$
 $\text{Dijual} = 15.000 \times 24 = 360.000$
 $\text{Sisa} = 10.000$
 $\text{Jawab} = \text{HJ} - \text{HB}$
 $= 370.000 - 20.000$
 $= 150.000$
 Jadi Uang yang diperoleh Bu Cini adalah Rp. 170.000

Gambar 5. cara dari SR

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kreativitas subjek yang berkemampuan matematika tinggi (ST) dalam menyelesaikan soal aritmatika sosial tentang keuntungan yaitu dapat menyelesaikan soal dengan lancar tanpa mengalami kesulitan, subjek berkemampuan matematika tinggi mampu menyelesaikan soal dengan dua cara yang berbeda dengan hasil yang sama dan benar, serta dapat menuliskan atau menjelaskan dengan benar. Dua penyelesaian yang dikerjakan ada satu cara

yang tidak pernah digunakan dalam pembelajaran. Subjek mampu menjelaskan bagaimana cara untuk menyelesaikan soal.

2. Kreativitas subjek yang berkemampuan matematika sedang (SS) dalam menyelesaikan soal aritmatika sosial tentang keuntungan yaitu menyelesaikan soal dengan lancar tanpa mengalami kesulitan, subjek berkemampuan matematika sedang mampu menyelesaikan soal dengan dua cara yang berbeda dengan hasil yang sama dan benar, tetapi ada sebagian penulisannya yang kurang benar. Dua penyelesaian yang dikerjakan ada satu cara yang tidak pernah digunakan dalam pembelajaran. Subjek mampu menjelaskan bagaimana cara untuk menyelesaikan soal.

3. Kreativitas subjek yang berkemampuan matematika rendah (SR) dalam menyelesaikan soal aritmatika sosial tentang keuntungan yaitu dapat menyelesaikan soal dengan lancar tanpa mengalami kesulitan, subjek berkemampuan matematika rendah mampu menyelesaikan soal dengan satu cara dengan hasil yang benar, tetapi ada sebagian penulisannya yang kurang benar. Penyelesaian yang digunakan subjek yaitu penyelesaian yang biasa digunakan dalam pembelajaran. Subjek mampu menjelaskan bagaimana cara untuk menyelesaikan soal.

SARAN

Saran peneliti adalah penelitian ini bisa dilanjutkan untuk materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Moleong, Lexy. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rofiki, Imam. (2013). *Profil Pemecahan Masalah Geometri Siswa Kelas Akselerasi SMP Negeri 1 Surabaya Ditinjau dari Tingkat Kemampuan Matematika*.
https://www.academia.edu/23405592/Profil_Pemecahan_Akselerasi_SMP_Negeri_1_Surabaya_Ditinjau_dari_Tingkat_Kemampuan_Matematika
(diakses pada 16-10-2018 pukul 21.04)
- Rohman, Arif. (2011). *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: LakaBang Mediatama Yogyakarta.
- Siagian, Muhammad Daut. (2016). *Kemampuan Koneksi Matematik dalam Pembelajaran Matematika*. Prodi Pendidikan Matematika FKIP UISU.
MES (Journal of Mathematics Education and Science). Vol 2, No 1.
<https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/mesuisu/article/view/117> (diakses pada 16-10-2018 pukul 19.43)
- Siswono, Tatag Yuli Eko. (2018). *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.