



Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis dengan pendekatan *realistic mathematics education* berbantuan *kahoot* ditinjau dari gaya belajar honey-mumford

Hamid¹, Ekasatya Aldila Afriansyah^{2*}

¹Pendidikan Matematika, SMPN 2 Cihurip, Garut, Jawa Barat, Indonesia

^{2*}Pendidikan Matematika, Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Jawa Barat, Indonesia

hamid591996@gmail.com; ekasatya.aldila@fkip.unsika.ac.id

*Email Correspondence

© The Author(s) 2024

DOI: <https://doi.org/10.31980/pme.v3i3.2661>

Submission Track:

Received: 07-08-2024 | Final Revision: 11-09-2024 | Available Online: 30-10-2024

How to Cite:

Hamid, & Afriansyah, E. A. (2024). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis dengan pendekatan *realistic mathematics education* berbantuan *kahoot* ditinjau dari gaya belajar honey-mumford. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu (PME)*, 3(3), 356-371.

Abstract

This research aims to determine the differences in improving students' mathematical creative thinking skills between using the *Realistic Mathematics Education* approach assisted by *Kahoot* and without *Kahoot* in terms of the Honey-Mumford learning style (activist, reflector, theorist and pragmatist). The research method uses quantitative research method with Quasi Experiment design. The sampling technique uses purposive sampling. The population in this study were grade VIII students of SMPN 2 Cihurip, Garut Regency. The research sample consisted of 52 students from 2 different classes. The research instrument used tests and non-tests. The data collection technique used mathematical creative thinking ability test and Honey-Mumford learning style questionnaire. The data analysis technique used the Normalized Gain (*N-Gain*) test and various statistical tests consisting of parametric and non-parametric tests. Based on the results of research data analysis, it was concluded that there was a significant difference in the improvement of students' mathematical creative thinking skills between using the *RME* approach assisted by *Kahoot* and without *Kahoot* in terms of activist and reflector. There is no significant difference in the increase in students' mathematical creative thinking abilities between using the *RME* approach assisted by *Kahoot* and without *Kahoot* in terms of theorist and pragmatist.

Keywords: Mathematical creative thinking skills; *Realistic Mathematics Education* approach; *Kahoot*; Honey-Mumford learning style

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan *Kahoot* dengan tanpa berbantuan *Kahoot* ditinjau dari gaya belajar Honey-Mumford (aktivis, reflektor, teoritis dan pragmatis). Metode penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain Quasi Eksperimen. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 2 Cihurip Kabupaten Garut. Sampel penelitian berjumlah 52 siswa yang berasal dari 2 kelas yang berbeda. Instrumen penelitian



menggunakan tes dan non tes. Teknik pengumpulan data menggunakan tes kemampuan berpikir kreatif matematis dan angket gaya belajar Honey-Mumford. Teknik analisis data menggunakan uji Gain Ternormalisasi (*N-Gain*) dan berbagai uji statistik yang terdiri dari uji parametris dan non parametris. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot dengan tanpa berbantuan Kahoot ditinjau dari gaya belajar aktivis dan reflektor. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot dengan tanpa berbantuan Kahoot ditinjau dari gaya belajar teoritis dan pragmatis.

Kata Kunci: Kemampuan berpikir kreatif matematis; Pendekatan *Realistic Mathematics Education*; Kahoot; Gaya belajar Honey-Mumford

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat penting dipelajari oleh siswa. Di dalam pembelajaran matematika terdapat salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa yaitu kemampuan berpikir kreatif matematis. Hal ini sesuai dengan salah satu tujuan pembelajaran matematika yaitu siswa mampu berpikir kreatif (Rahmawati, Mulyatna, & Gusniawati, 2022). Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu aspek kognitif yang berperan penting dalam pembelajaran matematika (Sumartini, 2019). Siswa yang mampu berpikir kreatif secara matematis akan sangat memudahkan siswa tersebut menjadi kreatif dalam berbagai hal (Kadir, Machmud, & Usman, 2022). Selain itu, siswa perlu memiliki kemampuan berpikir kreatif, karena akan lebih mudah dalam menghadapi masalah (Sari, & Afriansyah, 2022). Siswa yang mampu berpikir kreatif akan lebih mudah dalam memperoleh pengetahuan baru. Pentingnya kemampuan berpikir kreatif menjadi sebuah tuntutan seiring dengan semakin kompleksnya permasalahan dalam kehidupan manusia (Amalina, Amirudin, & Siswono, 2018). Perkembangan dunia yang semakin modern, mengharuskan manusia memiliki kemampuan yang lebih modern, terutama kemampuan berpikir kreatif (Putri, & Suripah, 2022). Permasalahan hidup yang semakin kompleks mengharuskan manusia untuk mampu menemukan ide atau gagasan baru yang lebih kreatif agar lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa mempunyai peranan penting dalam pembelajaran matematika, karena turut berperan atas keberhasilan siswa dalam belajar. Namun, pada kenyataannya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada tahun ajaran sebelumnya, terdapat siswa yang belum mampu menyelesaikan sesuai perintah soal yang menuntut jawaban lebih dari satu. Siswa hanya memberikan satu jawaban dan kurang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tersebut kurang berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian Aisyah, & Zanthi (2018) menunjukkan bahwa



kemampuan berpikir kreatif matematis masih rendah dengan masing-masing persentase hanya mencapai 51% dan 43% dari seluruh siswa. Sementara itu, berdasarkan hasil penelitian Putri, Munzir, & Abidin (2019) dari hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematis yang diberikan kepada 60 siswa, diperoleh sebanyak 58,33% siswa hanya menyelesaikan permasalahan dengan satu cara, sebanyak 16,67% siswa menyelesaikan permasalahan dengan dua cara namun terdapat kesalahan, sebanyak 11,67% siswa memberikan jawaban dengan dua cara dan benar, dan 13,33% siswa tidak menjawab. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya pembelajaran masih berpusat pada guru yang kurang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran di kelas (Siregar, Mujib, & Hasratuddin, 2020). Berdasarkan fakta dilapangan dan beberapa hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mampu menyelesaikan masalah yang memerlukan kemampuan berpikir kreatif matematis. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif matematis perlu ditingkatkan salah satunya dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yaitu pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME). RME merupakan pendekatan pembelajaran matematika yang mengaitkan kehidupan nyata sehari-hari siswa dengan memanfaatkan pengalaman yang dialaminya secara nyata agar tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai dengan baik (Syahriza, Ermiana, & Fauzi, 2023). Hasil penelitian Soraya, Yurniwati, & Cahyana (2018) menyimpulkan bahwa penerapan pendekatan RME dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Beberapa kelebihan dari RME diantaranya memberikan pengertian yang jelas kepada siswa tentang keterkaitan antara matematika dengan kehidupan nyata dan kegunaannya, menjadikan matematika sebagai kajian yang yang dapat dikonstruksi dan dikembangkan sendiri oleh siswa, cara penyelesaian suatu soal atau masalah tidak harus tunggal dan tidak harus sama dengan orang lain, dan menempatkan proses pembelajaran sebagai suatu yang utama (Ningsih, 2014). Dengan demikian, penggunaan pendekatan RME diharapkan mampu memberikan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Pembelajaran matematika dengan pendekatan RME perlu ditunjang oleh suatu media yang dapat menarik perhatian siswa ketika belajar. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah penggunaan *Kahoot*. *Kahoot* adalah sebuah platform pembelajaran interaktif berbasis game yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat *mobile* secara online (Nurjannah, Kaswar, & Kasim, 2021). Keunggulan dari penggunaan *Kahoot* yaitu setiap soal dan jawaban dapat diwakili oleh gambar dan warna yang menarik disertai dengan batas waktu pengerjaan soal yang akan otomatis berganti menyesuaikan nomor soal yang ditampilkan (Arrosyad, Yuliana, & Nurjannah, 2023). Pendekatan RME dengan berbantuan



Kahoot efektif dalam proses pembelajaran matematika (Wijayanti, Hermanto, & Zainuddin, 2019). Pembelajaran dengan menggunakan *Kahoot* membuat siswa lebih tertarik dan meningkatkan nilai rata-rata siswa, serta membangun kreativitas siswa (Rohantizani, Nuraina, & Fonna, 2023). Sehingga, pembelajaran dengan pendekatan *RME* berbantuan *Kahoot* diharapkan siswa akan merasa tertantang dan lebih kreatif dalam mengerjakan soal atau permasalahan matematika.

Setiap siswa dalam belajar matematika mempunyai keragaman yang berbeda-beda. Perbedaan ini, dapat dipengaruhi oleh gaya belajarnya. Tipe gaya belajar yang berbeda antara siswa akan mempengaruhi cara siswa memahami materi yang diajarkan (Mulyani, Rustina, & Herawati, 2022). Sehingga, dimungkinkan perbedaan gaya belajar akan mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Berkaitan dengan gaya belajar, Peter Honey dan Alan Mumford menyatakan sebuah teori yang biasa dikenal sebagai gaya belajar Honey-Mumford. Gaya Belajar Honey Mumford mengelompokkan siswa kedalam empat tipe gaya belajar diantaranya aktivis, reflektor, teoritis, dan pragmatis (Wardani, & Aini, 2023). Gaya belajar Honey-Mumford berpijak pada kecenderungan siswa saat belajar dalam bentuk pemahaman, kesadaran dan kemahiran (Ndoen, Bujana, & Susanto, 2018). Dalam menentukan tipe gaya belajar siswa dengan model gaya belajar Honey-Mumford terdapat angket yang dikenal sebagai angket *Learning Style Questionnaires (LSQ)*. Salah satu keunggulan dari angket *LSQ* yaitu telah teruji tingkat validitasnya dan telah digunakan di beberapa negara (Sadler-Smith, 2001; Kappe, dkk, 2009; Aziz, dkk, 2013; Maric, dkk, 2015; Pranyata, & Ferdiani, 2021). Berdasarkan gaya belajar Honey-Mumford, dimungkinkan akan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis masing-masing siswa. Oleh karena itu, peneliti mengajukan penelitian yang berjudul: Peningkatan Kemampuan kerpikir kreatif matematis siswa dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* Berbantuan *Kahoot* Ditinjau dari Gaya Belajar Honey-Mumford. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan pendekatan *RME* berbantuan *Kahoot* ditinjau dari gaya Belajar Honey-Mumford.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental Design. Sugiyono (2022) menyatakan bahwa Quasi Experimental Design bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara dua variabel atau lebih dari kelompok yang menjadi subjek penelitian. Quasi Experimental Design pada penelitian ini digambarkan pada Gambar 1.



O X1 O

.....

O X2 O

Gambar 1. Desain penelitian yang digunakan

Keterangan:

O : Nilai pretest dan posttest kemampuan berpikir kreatif matematis siswa

X1 : Pembelajaran menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot

X2 : Pembelajaran menggunakan pendekatan RME tanpa berbantuan Kahoot

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 2 Cihurip. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 52 siswa menggunakan teknik Purposive sampling. Pada penelitian ini teknik purposive sampling digunakan berdasarkan pertimbangan rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di tempat peneliti bertugas mengajar yaitu kelas VIII A dan VIII B SMPN 2 Cihurip Kabupaten Garut. Adapun sampel pada penelitian ini dibagi kedalam dua kelas yaitu kelas yang menggunakan pembelajaran menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot yang berasal dari kelas VIII-A sebanyak 26 siswa dan kelas yang menggunakan pembelajaran menggunakan pendekatan RME tanpa berbantuan Kahoot yang berasal dari kelas VIII-B sebanyak 26 siswa.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan non tes. Teknik tes dilakukan dengan memberikan pretest dan posttest dengan jenis soal yang sama sebanyak empat butir soal kepada siswa untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif matematis pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII. Setiap butir soal mewakili indikator kemampuan berpikir kreatif matematis yaitu fluency, flexibility, Originality dan Elaboration. Sedangkan teknik non tes dilakukan dengan memberikan angket gaya belajar berupa Learning Style Quisonaire (LSQ) sebanyak 80 butir pernyataan untuk mengetahui gaya belajar siswa diantaranya yaitu aktivis, reflektor, teoritis dan pragmatis.

Analisis data dilakukan terhadap data penelitian yang diperoleh pada tahap pengumpulan data. Analisa data pada penelitian ini yaitu dengan melakukan uji Gain Ternormalisasi (*N-Gain*), Uji normalitas data, Uji Homogenitas data (jika data berdistribusi normal), kemudian dilanjutkan dengan uji parametris (jika data berdistribusi normal) atau uji non parametris (jika data tidak berdistribusi normal).

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data hasil pretest dan posttest kemampuan berpikir kreatif matematis siswa baik pada kelas yang menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot maupun pada kelas yang menggunakan pendekatan RME tanpa berbantuan Kahoot ditinjau dari gaya belajar Honey-Mumford dari kedua kelas tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut.



Tabel 1. Data Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar Honey-Mumford

Gaya Belajar	Kelas	N	Tes	Nilai Terkecil	Nilai Terbesar	Rata-rata	Simpangan Baku
Aktivis	RME Berbantuan Kahoot	6	Pretest	0	3	2,000	1,095
			Posttest	3	11	7,333	2,658
	RME Tanpa Berbantuan Kahoot	7	Pretest	0	3	2,143	1,069
			Posttest	1	7	4,714	2,059
Reflektor	RME Berbantuan Kahoot	7	Pretest	1	4	2,143	0,900
			Posttest	4	12	9,143	2,795
	RME Tanpa Berbantuan Kahoot	9	Pretest	2	6	2,889	1,269
			Posttest	3	12	6,667	3,082
Teoris	RME Berbantuan Kahoot	7	Pretest	1	5	2,571	1,272
			Posttest	4	11	6,857	2,734
	RME Tanpa Berbantuan Kahoot	5	Pretest	1	5	2,600	1,817
			Posttest	4	11	6,600	2,881
Pragmatis	RME Berbantuan Kahoot	6	Pretest	2	4	3,000	0,894
			Posttest	5	11	8,167	2,137
	RME Tanpa Berbantuan Kahoot	5	Pretest	0	4	1,600	1,817
			Posttest	1	10	5,600	4,506

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa untuk gaya belajar aktivis, rata-rata pretest ke rata-rata posttest kemampuan berpikir kreatif matematis pada kelas yang menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot terjadi peningkatan yang lebih besar dari kelas yang menggunakan pendekatan RME tanpa berbantuan Kahoot. Begitupun untuk gaya belajar reflektor, rata-rata pretest ke rata-rata posttest kemampuan berpikir kreatif matematis pada kelas yang menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot juga terjadi peningkatan yang lebih besar dari kelas yang menggunakan pendekatan RME tanpa berbantuan Kahoot. Sedangkan, untuk gaya belajar teoritis, rata-rata pretest ke rata-rata posttest kemampuan berpikir kreatif matematis pada kelas yang menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot terjadi peningkatan yang relatif sama dengan kelas yang menggunakan pendekatan RME tanpa berbantuan Kahoot. Begitupun, untuk gaya belajar pragmatis, rata-rata pretest ke rata-rata posttest kemampuan berpikir kreatif matematis pada kelas yang menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot juga terjadi peningkatan yang relatif sama dengan kelas yang menggunakan pendekatan RME tanpa berbantuan Kahoot.

Setelah melakukan penyajian data hasil penelitian, selanjutnya peneliti melakukan analisis data secara kuantitatif terhadap data hasil penelitian.

a. Uji Gain Ternormalisasi (*N-Gain*)

Uji gain ternormalisasi (*N-Gain*) digunakan untuk mengetahui gambaran peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar aktivis antara



sebelum dan sesudah pembelajaran baik pada kelas yang menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot maupun pada kelas yang menggunakan pendekatan RME tanpa berbantuan Kahoot ditinjau dari gaya belajar Honey-Mumford disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi *N-Gain* Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa ditinjau dari gaya belajar Honey-Mumford

Gaya Belajar	RME Berbantuan Kahoot				RME Tanpa Berbantuan Kahoot			
	Rata-Rata <i>N-Gain</i>	Kriteria	N	%	Rata-Rata <i>N-Gain</i>	Kriteria	N	%
Aktivis	0,388	Sedang	4	67%	0,189	Sedang	1	14%
		Rendah	2	33%		Rendah	6	86%
		Tinggi	1	14%		Sedang	1	11%
Reflektor	0,510	Sedang	5	71%	0,300	Rendah	8	89%
		Rendah	1	14%				
Teoris	0,312	Sedang	4	57%	0,307	Sedang	1	20%
		Rendah	3	43%		Rendah	4	80%
Pragmatis	0,397	Sedang	5	83%	0,300	Sedang	3	60%
		Rendah	1	17%		Rendah	2	40%

Berdasarkan rekapitulasi hasil uji *N-Gain* pada Tabel 2 terlihat bahwa nilai rata-rata *N-Gain* pada siswa yang bergaya belajar aktivis dan reflektor dari kedua kelas memiliki perbedaan yang besar. Siswa yang bergaya belajar aktivis dan reflektor pada kelas yang menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot memperoleh nilai rata-rata *N-Gain* lebih tinggi dari kelas yang menggunakan pendekatan RME tanpa berbantuan Kahoot. Sedangkan, nilai rata-rata *N-Gain* pada siswa yang bergaya belajar teoritis dan pragmatis dari kedua kelas memiliki perbedaan yang sangat kecil. Siswa yang bergaya belajar teoritis dan pragmatis pada kelas yang menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot memperoleh nilai rata-rata *N-Gain* yang hampir sama dengan kelas yang menggunakan pendekatan RME tanpa berbantuan Kahoot.

b. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data yang digunakan adalah uji normalitas Shapiro-Wilk dengan berbantuan Software SPSS Versi 20. Hipotesis uji normalitas data adalah sebagai berikut.

H_0 : Data berdistribusi normal

H_1 : Data tidak berdistribusi normal

Kriteria pengujiannya sebagai berikut:

Jika nilai $Sig. \geq \alpha = 0,05$ maka H_0 diterima.

Jika nilai $Sig. < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak.



Hasil uji normalitas data peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar Honey-Mumford dari kedua kelas disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar Honey-Mumford

		<i>Tests of Normality</i>		
Gaya Belajar	Kelas	<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
Aktivis	RME Berbantuan Kahoot	0,964	6	0,848
	RME Tanpa Berbantuan Kahoot	0,918	7	0,452
Reflektor	RME Berbantuan Kahoot	0,932	7	0,572
	RME Tanpa Berbantuan Kahoot	0,907	9	0,297
Teoris	RME Berbantuan Kahoot	0,908	7	0,385
	RME Tanpa Berbantuan Kahoot	0,730	5	0,019
Pragmatis	RME Berbantuan Kahoot	0,918	6	0,490
	RME Tanpa Berbantuan Kahoot	0,844	5	0,178

Berdasarkan uji normalitas data pada Tabel 3, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

- 1) Untuk data peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar aktivis pada kelas dengan pendekatan RME berbantuan Kahoot diperoleh nilai Sig. = 0,848. Karena nilai Sig. = 0,848 > $\alpha = 0,050$ maka H_0 diterima. Sehingga, data berdistribusi normal. Selanjutnya, untuk data peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar aktivis pada kelas dengan pendekatan RME tanpa berbantuan Kahoot diperoleh nilai Sig. = 0,452. Karena nilai Sig. = 0,452 > $\alpha = 0,050$ maka H_0 diterima. Sehingga, data berdistribusi normal. Dengan demikian, prasyarat untuk melakukan uji parametrik terpenuhi. Adapun uji parametrik yang digunakan adalah uji *Independent Samples T Test*.
- 2) Untuk data peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar reflektor pada kelas dengan pendekatan RME berbantuan Kahoot diperoleh nilai Sig. = 0,572. Karena nilai Sig. = 0,572 > $\alpha = 0,050$ maka H_0 diterima. Sehingga, data berdistribusi normal. Selanjutnya, untuk data peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar reflektor pada kelas dengan pendekatan RME tanpa berbantuan Kahoot diperoleh nilai Sig. = 0,297. Karena nilai Sig. = 0,297 > $\alpha = 0,05$ maka H_0 diterima. Sehingga, data berdistribusi normal. Dengan demikian, prasyarat untuk melakukan uji parametrik terpenuhi. Adapun uji parametrik yang digunakan adalah uji *Independent Samples T Test*.
- 3) Untuk data peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar teoritis pada kelas dengan pendekatan RME berbantuan Kahoot diperoleh nilai Sig. = 0,385. Karena nilai Sig. = 0,385 > $\alpha = 0,050$ maka H_0 diterima. Sehingga, data berdistribusi normal. Selanjutnya, untuk data peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar teoritis pada kelas dengan pendekatan RME tanpa berbantuan Kahoot diperoleh nilai Sig. = 0,019. Karena nilai Sig. = 0,019 < $\alpha =$



0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga, data tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, prasyarat untuk melakukan uji parametrik tidak terpenuhi. Oleh karena itu, peneliti menggunakan uji non parametrik. Adapun uji non parametrik yang digunakan adalah uji *Mann-Whitney*.

- 4) Untuk data peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar pragmatis pada kelas dengan pendekatan RME berbantuan Kahoot diperoleh nilai $Sig. = 0,490$. Karena nilai $Sig. = 0,490 > \alpha = 0,050$ maka H_0 diterima. Sehingga, data berdistribusi normal. Selanjutnya, untuk data peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar pragmatis pada kelas dengan pendekatan RME tanpa berbantuan Kahoot diperoleh nilai $Sig. = 0,178$. Karena nilai $Sig. = 0,178 > \alpha = 0,05$ maka H_0 diterima. Sehingga, data berdistribusi normal. Dengan demikian, prasyarat untuk melakukan uji parametrik terpenuhi. Adapun uji parametrik yang digunakan adalah uji *Independent Samples T Test*.

c. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data dilakukan jika data berdistribusi normal. Uji homogenitas data yang digunakan adalah uji homogenitas Levene's Test dengan berbantuan Software SPSS Versi 20. Hipotesis uji homogenitas data adalah sebagai berikut.

- H_0 : Varian data kedua kelas sama
 H_1 : Varian data kedua kelas tidak sama

Kriteria pengujiannya sebagai berikut:

Jika nilai $Sig. \geq \alpha = 0,05$ maka H_0 diterima.

Jika nilai $Sig. < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak.

Hasil uji homogenitas *Levene's Test* pada data peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dari kedua kelas disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas (*Levene's Test*) pada Data Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar Honey-Mumford

Test of Homogeneity of Variances				
Gaya Belajar	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Aktivis	0,320	1	11	0,583
Reflektor	0,165	1	14	0,691
Teoris	Data tidak berdistribusi normal			
Pragmatis	10,574	1	9	0,241

Berdasarkan hasil uji Homogenitas (*Levene's Test*) pada Tabel 4, untuk data peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar aktivis, reflektor dan pragmatis masing diperoleh nilai $Sig.$ yang lebih besar dari $\alpha = 0,05$, yaitu $0,583 > 0,05$, $0,691 > 0,05$, dan $0,241 > 0,05$. Sehingga, varian data peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar aktivis, reflektor, dan pragmatis masing-masing pada kedua kelas sama (homogen). Sedangkan untuk siswa yang bergaya belajar teoritis,



karena data tidak berdistribusi normal maka pada data tersebut tidak dilakukan uji homogenitas.

d. Uji Beda (Parametris/Non Parametris)

Pada bagian ini, peneliti melakukan uji beda untuk mengetahui apakah terdapat atau tidaknya perbedaan yang signifikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dari kedua kelas ditinjau dari gaya belajar Honey-Mumford. Pada data siswa yang bergaya belajar aktivis, reflektor dan pragmatis dilakukan uji parametris yaitu uji *Independent Samples T Test*, sedangkan pada data siswa yang bergaya belajar teoritis dilakukan uji non parametris yaitu uji Mann-Whitney. Hipotesis penelitian yang diuji disajikan pada Tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Hipotesis Penelitian

Gaya Belajar	Hipotesis
Aktivis	H ₀ Tidak terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot dengan tanpa berbantuan Kahoot ditinjau dari gaya belajar aktivis.
	H ₁ Terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot dengan tanpa berbantuan Kahoot ditinjau dari gaya belajar aktivis.
Reflektor	H ₀ Tidak terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot dengan tanpa berbantuan Kahoot ditinjau dari gaya belajar reflektor.
	H ₁ Terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot dengan tanpa berbantuan Kahoot ditinjau dari gaya belajar reflektor.
Teoris	H ₀ Tidak terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot dengan tanpa berbantuan Kahoot ditinjau dari gaya belajar teoritis.
	H ₁ Terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot dengan tanpa berbantuan Kahoot ditinjau dari gaya belajar teoritis.
Pragmatis	H ₀ Tidak terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot dengan tanpa berbantuan Kahoot ditinjau dari gaya belajar pragmatis.
	H ₁ Terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot dengan tanpa berbantuan Kahoot ditinjau dari gaya belajar pragmatis.

Sementara itu, kriteria pengujiannya sebagai berikut:

Jika nilai Sig. (2-tailed) atau Asymp. Sig. (2-tailed) $\geq \alpha = 0,050$ maka H₀ diterima.

Jika nilai Sig. (2-tailed) atau Asymp. Sig. (2-tailed) $< \alpha = 0,050$ maka H₀ ditolak.



Hasil uji beda (parametris/non parametris) pada data peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar Honey-Mumford disajikan pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Beda (Parametris/Non parametris) Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis (KBKM) Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar Honey-Mumford

Gaya Belajar	Uji Beda (Parametris/Non Parametris)	Sig. (2-tailed)
Aktivis	<i>Independent Sample T Test</i>	0,013
Reflektor	<i>Independent Sample T Test</i>	0,042
Teoris	<i>Mann Whitney U</i>	0,935 (<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>)
Pragmatis	<i>Independent Sample T Test</i>	0,428

Berdasarkan uji beda (parametris/nonparametris) pada Tabel 6, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

- 1) Pada data siswa yang bergaya belajar aktivis dilakukan uji parametris yaitu uji *Independent Samples T Test*. Pada uji tersebut diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* = 0,013 < α = 0,050 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot dengan tanpa berbantuan Kahoot ditinjau dari gaya belajar aktivis.
- 2) Pada data siswa yang bergaya belajar reflektor dilakukan uji parametris yaitu uji *Independent Samples T Test*. Pada uji tersebut diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* = 0,042 < α = 0,050 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara menggunakan pendekatan RME antara berbantuan Kahoot dengan tanpa berbantuan Kahoot ditinjau dari gaya belajar reflektor.
- 3) Pada data siswa yang bergaya belajar teoritis dilakukan uji non parametris yaitu uji Mann-Whitney. Pada uji tersebut diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0,935. Karena nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0,935 > α = 0,05 maka H_0 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot dengan tanpa berbantuan Kahoot ditinjau dari gaya belajar teoritis.
- 4) Pada data siswa yang bergaya belajar pragmatis dilakukan uji parametris yaitu uji *Independent Samples T Test*. Pada uji tersebut diperoleh bahwa nilai *Sig.* = 0,428 > α = 0,050 sehingga varian data kedua kelas sama (*Equal variances assumed*). Pada Tabel 4.27 terlihat bahwa untuk uji *Independent Samples T Test* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* = 0,428 > α = 0,050 maka H_0 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara menggunakan pendekatan RME berbantuan Kahoot dengan tanpa berbantuan Kahoot ditinjau dari gaya belajar pragmatis.



Pembahasan

Pada bagian ini pembahasan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dilakukan dengan meninjau dari keempat gaya belajar Honey-Mumford yaitu aktivis, reflektor, teoritis dan pragmatis sebagai berikut.

- a. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau dari Gaya Belajar Aktivis
Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar aktivis pada kelas yang menggunakan pendekatan *RME* berbantuan *Kahoot* dengan tanpa berbantuan *Kahoot*, diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Siswa dengan gaya belajar aktivis pada kelas dengan pendekatan *RME* berbantuan *Kahoot* memperoleh peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis yang lebih baik dibandingkan pada kelas yang menggunakan pendekatan *RME* tanpa berbantuan *Kahoot*. Honey, & Mumford (dalam Pritchard, 2009) menjelaskan bahwa ciri gaya belajar aktivis yaitu lebih memilih belajar sambil melakukan. Sementara itu, Wardani, & Aini (2023) menyatakan bahwa siswa dengan gaya belajar aktivis menganggap soal merupakan masalah baru. Hal ini sejalan dengan salah satu prinsip pendekatan *RME* yaitu *guided reinvention*. Menurut Fruedental (dalam Afriansyah, 2016) menyatakan bahwa pada *guided reinvention* siswa harus diberikan kesempatan dalam menemukan ide matematika melalui proses pembelajaran. Selain itu, adanya penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran yang dipadukan pada pendekatan *RME* membuat siswa lebih interaktif dalam mengerjakan soal dengan memanfaatkan waktu yang tersedia. Sehingga, pada saat pembelajaran dengan pendekatan *RME* berbantuan *Kahoot* membuat siswa dengan gaya belajar aktivis menjadi lebih kreatif dan kemampuan berpikir kreatifnya meningkat.
- b. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau dari Gaya Belajar Reflektor
Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar reflektor pada kelas yang menggunakan pendekatan *RME* berbantuan *Kahoot* dengan tanpa berbantuan *Kahoot* diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Siswa dengan gaya belajar reflektor pada kelas dengan pendekatan *RME* berbantuan *Kahoot* memperoleh peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis yang lebih baik dibandingkan pada kelas yang menggunakan pendekatan *RME* tanpa berbantuan *Kahoot*. Honey, & Mumford (dalam Pritchard, 2009) menjelaskan bahwa ciri gaya belajar reflektor yaitu lebih suka belajar di belakang layar dan mengamati. Kekuatan reflektor adalah pengumpulan data yang cermat dan selanjutnya menganalisis data tersebut sebelum mencapai suatu kesimpulan. Meskipun, reflektor lambat dalam mengambil keputusan, namun ketika



- mereka mengambil keputusan, maka keputusan tersebut didasarkan pada pertimbangan yang baik atas pengetahuan dan pendapat mereka sendiri. Sementara itu, Wardani, & Aini (2023) menyatakan bahwa siswa dengan gaya belajar reflektor mampu menelaah informasi. Hal ini sejalan dengan salah satu prinsip pendekatan *RME* yaitu *self-developed model*. Menurut Freudental (dalam Afriansyah, 2016) pada *self-developed model* siswa diberi kesempatan dalam membuat model sendiri untuk menyelesaikan masalah. Selain itu, adanya penggunaan media pembelajaran *Kahoot* lebih membantu siswa reflektor dalam menyelesaikannya secara mandiri dan berpikir kreatif. Dengan demikian, pendekatan *RME* berbantuan *Kahoot* dapat lebih meningkatkan kemampuan berpikir kreatif bagi siswa dengan gaya belajar aktivis dibandingkan dengan pendekatan *RME* tanpa berbantuan *Kahoot*.
- c. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau dari Gaya Belajar Teoris Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar aktivis pada kelas yang menggunakan pendekatan *RME* berbantuan *Kahoot* dengan tanpa berbantuan *Kahoot* diperoleh bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Siswa dengan gaya belajar teoritis baik pada kelas dengan pendekatan *RME* berbantuan *Kahoot* maupun pada kelas yang menggunakan pendekatan *RME* tanpa berbantuan *Kahoot* tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis secara signifikan. Honey, & Mumford (dalam Pritchard, 2009) menjelaskan bahwa ciri gaya belajar teoritis yaitu suka mengadaptasi dan mengintegrasikan semua pengamatan mereka ke dalam kerangka kerja. Mereka memiliki pikiran yang rapi dan terorganisir dengan baik. Sementara itu, Wardani, & Aini (2023) menyatakan bahwa siswa dengan gaya belajar teoritis saat pembelajaran banyak pertimbangan dan segala hal bergantung pada teori sehingga dapat melakukan pengklasifikasian objek berdasar sifatnya. Oleh karena itu, baik pada kelas dengan pendekatan *RME* berbantuan *Kahoot* maupun tanpa berbantuan *Kahoot*, bagi siswa dengan gaya belajar teoritis dapat beradaptasi untuk belajar berdasarkan pertimbangan teorinya dalam menyelesaikan masalah yang menuntut kemampuan berpikir kreatif. Karena Siswa dengan gaya belajar teoritis berupaya menambahkan pembelajaran baru ke dalam kerangka kerja yang sudah ada dengan mempertanyakan dan menilai cara-cara yang mungkin dilakukan agar informasi baru dapat masuk ke dalam kerangka pemahaman yang sudah ada.
- d. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau dari Gaya Belajar Pragmatis Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar pragmatis pada kelas yang menggunakan pendekatan *RME* berbantuan *Kahoot* dengan tanpa berbantuan *Kahoot* tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Siswa dengan gaya belajar pragmatis baik pada kelas



dengan pendekatan *RME* berbantuan *Kahoot* maupun pada kelas yang menggunakan pendekatan *RME* tanpa berbantuan *Kahoot* tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis secara signifikan. Berkaitan dengan hasil temuan tersebut, Honey, & Mumford (dalam Pritchard, 2009) menjelaskan bahwa ciri gaya belajar pragmatis yaitu sangat tertarik untuk mencari dan memanfaatkan ide-ide baru. Siswa dengan gaya belajar pragmatis mencari implikasi praktis dari setiap gagasan baru sebelum menilainya. Sementara itu, Wardani, & Aini (2023) menyatakan bahwa siswa dengan gaya belajar pragmatis cenderung praktis dan percaya diri dalam mengerjakan soal. Oleh karena itu, baik pada kelas dengan pendekatan *RME* berbantuan *Kahoot* maupun tanpa berbantuan *Kahoot*, bagi siswa dengan gaya belajar pragmatis dapat beradaptasi untuk belajar dan berpikir kreatif. Karena siswa yang bergaya belajar pragmatis percaya diri dalam menggunakan ide-ide baru dan akan memasukkannya ke dalam pemikiran mereka.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka kesimpulan dari hasil penelitian ini sebagai berikut: Terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara menggunakan pendekatan *RME* berbantuan *Kahoot* dengan tanpa berbantuan *Kahoot* ditinjau dari gaya belajar aktivis; Terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara menggunakan pendekatan *RME* berbantuan *Kahoot* dengan tanpa berbantuan *Kahoot* ditinjau dari gaya belajar reflector; Tidak terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara menggunakan pendekatan *RME* berbantuan *Kahoot* dengan tanpa berbantuan *Kahoot* ditinjau dari gaya belajar teoritis; dan Tidak terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara menggunakan pendekatan *RME* berbantuan *Kahoot* dengan tanpa berbantuan *Kahoot* ditinjau dari gaya belajar pragmatis.

Konflik Kepentingan

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi naskah ini. Selain itu, masalah etika, termasuk plagiarisme, pelanggaran, fabrikasi dan/atau pemalsuan data, publikasi dan/atau penyerahan ganda, dan redundansi telah sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.



Referensi

- Aisyah, N. S., & Zanthi, L. S. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik dan Self Concept Siswa MTs pada Materi Himpunan. *Journal On Education*, 1(3), 252–259.
- Amalina, I. K., Amirudin, M., & Siswono, T. Y. E. (2018). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pengajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika*, 2(1), 40–49.
- Arrosyad, M. I., Yuliana, F., & Nurjannah, S. (2023). Analisis Penggunaan Media Digital Kahoot : Numbers By Dragon Box pada Pembelajaran Matematika Dalam Melatih Anak Berfikir Kritis. *SIMPATI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Bahasa*, 1(3), 1–13.
- Kadir, I. A., Machmud, T., & Usman, K. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Segitiga. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 3(2), 128–138.
- Mulyani, C. N., Rustina, R., & Herawati, L. (2022). Analisis Proses Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik Berdasarkan Gaya. *Jurnal Kongruen*, 1(4), 299–307.
- Ndoen, E., Bujana, G. K., & Susanto, R. (2018). Pengaruh Karakteristik Gaya Belajar Teori Honey Mumford terhadap Perolehan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) Mahasiswa Program Studi PGSD Pengembangan Kompetensi Pedagogik. *Prosiding SNIPMD*, 1, 1–42.
- Ningsih, S. (2014). Realistic Mathematics Education: Model Alternatif Pembelajaran Matematika Sekolah. *JPM IAIN Antasari*, 1(2), 73–94.
- Nurjannah, Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). Efektifitas gamifikasi dalam pembelajaran matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189–193.
- Pranyata, Y. I. P., & Ferdiani, R. D. (2021). Proses Berpikir Reflektif Siswa SMP Bergaya Belajar Pragmatis Dalam Memecahkan Masalah Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 236–244.
- Putri, C. A., Munzir, S., & Abidin, Z. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Brain-Based Learning. *Jurnal Didaktik Matematika*, 6(1), 12–27.
- Putri, E. Y., & Suripah. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMPN 02 Meral. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(1), 43–54.
- Rahmawati, S. D., Mulyatna, F., & Gusniwati, M. (2022). Pengaruh Kecerdasan Visual Spasial dan Self Concept terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Cartesian*, 2(1), 144–155.
- Rohantizani, Nuraina, & Fonna, M. (2023). Aplikasi Kahoot sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *CATIMORE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 118–123.
- Sari, R. F., & Afriansyah, E. A. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Belief Siswa pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 275–288.
- Siregar, R. N., Mujib, A., & Hasratuddin. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 56–62.



- Soraya, F., Yurniwati, & Cahyana, U. (2018). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pokok Bahasan Pecahan Pada Siswa Kelas Iv Sdn Rawajati 06 Pagi. *Jurnal JPSP (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 5(1), 87–94.
- Sumartini, T. S. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa melalui Pembelajaran Mood, Understanding, Recall, Detect, Elaborate, and Review. *Mosharofa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 13–24.
- Syahriza, D. M., Ermiana, I., & Fauzi, A. (2023). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 73–85.
- Wardani, A. L., & Aini, A. N. (2023). Pemahaman Konsep Matematika Siswa pada Materi Trapesium Ditinjau dari Gaya Belajar Honey-Mumford. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 6(2), 87–94.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainuddin. (2019). Efektivitas Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Realistic Mathematic Education (RME) dengan berbantuan media pembelajaran aplikasi Kahoot. *SIGMA*, 5(1), 1–7.

Biografi Penulis

	<p>Hamid    </p> <p>Lahir di Garut, pada tanggal 05 September 1996. Bekerja sebagai tenaga pengajar matematika di SMPN 2 Cihurip Kecamatan Cihurip Kabupaten Garut. Kuliah sarjana S1 - Pendidikan Matematika di Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Jawa Barat, dan lulus pada tahun 2019. Kuliah pasca sarjana S2 - pendidikan matematika di Institut Pendidikan Indonesia, Garut, Jawa Barat, dan lulus pada tahun 2024.</p>
	<p>Ekasatya Aldila Afriansyah     is a lecturer at the Universitas Singaperbangsa Karawang. He was appointed lecturer in the university in 2024. He is passionate about online learning. Author's research interests lie in realistic mathematics education, ethnomathematics, creative mathematics thinking, media interactive, and qualitative research, also mix method. He can be contacted at email: ekasatya.aldila@fkip.unsika.ac.id.</p>

