

PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DALAM PENYELESAIAN SOAL CERITA MATEMATIKA

Muhammad Rijal Wahid Muharram; Yusuf Suryana; H. Oyon Haki P
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Dalam pembelajaran matematika, pendekatan pembelajaran yang dilaksanakan umumnya masih bersifat tradisional dan belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan indikator kemampuan berpikir kreatif siswa yang masih rendah. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti memilih dan menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik yang didasarkan atas studi pustaka yang telah dilakukan. Rumusan masalah dalam penelitian ini secara umum mengangkat bagaimana penerapan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penyelesaian soal cerita matematika. Sedangkan tujuan dari penelitian ini secara umum untuk mendeskripsikan penerapan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penyelesaian soal cerita matematika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimental* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Gunungpereng 1 Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya dengan teknik pengambil sampel berupa sampel jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan angket. Berdasarkan data yang diperoleh dan hasil analisis, disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik lebih baik dibandingkan dengan kemampuan berpikir kreatif yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional.

Kata Kunci : Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik, Kemampuan Berpikir Kreatif,

ABSTRACT

This research is caused by the importance of students' creative thinking skill in learning Mathematics in Elementary School. In learning Mathematics, learning approach done generally is still traditional and unable to develop the students' creative thinking skill significantly. It is showed by indicator of the low students' creative thinking skill. To solve this problem, the researcher chooses and uses Realistic Mathematic Education approach based on the previous literary study. The formulation of the problem in this research generally is carrying how the implementation of realistic Mathematic Education in students' creative thinking skill in finishing the mathematic story problems. The method used in this research is quation experimental and the research design is Nonequivalent Control Group. The populations of this research are students of class V SDN Gunungpereng I Cihideung Subdistrict Tasikmalaya City and the technique of acquiring the sample is saturated sample. The techniques of collecting the data are test, observation, and questionnaire. According to the acquired data and the analysis result, it can be concluded that the creative thinking skill treated by using Realistic Mathematics Education approach is better than using the conventional approach.

Keyword : *Realistic Mathematics Education, Creative Thinking Skill*

PENDAHULUAN

Dewasa ini kemampuan berpikir kreatif menjadi potensi yang sangat penting untuk dikembangkan. Hal ini dikarenakan zaman yang telah memasuki era globalisasi dengan tantangan yang serba kompleks. Pengembangan deregulasi, debirokratisasi, produktivitas, efisiensi, inovasi, *self-empowerment*, serta tantangan lain menjadi indikasi pentingnya kemampuan berpikir kreatif dikembangkan oleh siswa.

Pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa sudah disadari oleh pemerintah. Hal ini dapat dilihat dalam tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-undang (UU) nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) bab II pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional "... bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif...". Berdasarkan hal tersebut, sudah menjadi suatu keharusan pengembangan kemampuan berpikir kreatif dikembangkan di Sekolah Dasar.

Pengembangan kemampuan berpikir kreatif di Sekolah Dasar dapat dilakukan melalui mata pelajaran matematika. Selain menurut Russeffendi (2006, hlm.94) yang menyatakan bahwa "matematika penting sebagai pembimbing pola pikir maupun sebagai pembentuk sikap", matematika pula merupakan kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat menjadi fasilitas dalam mengembangkan dan menanamkan kebiasaan berpikir kreatif sesuai dengan PERMENDIKNAS No. 22 Tahun 2006. Sehingga dengan menciptakan pembelajaran berkualitas dalam mata pelajaran matematika, kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan dan ditanamkan dengan baik.

Akan tetapi pada kenyataan di lapangan, secara umum iklim pembelajaran matematika dewasa ini masih cenderung tradisional. Hal ini dinyatakan oleh Fauzan dkk (2002, hlm. 1) yang menyatakan bahwa "suasana pembelajaran di Indonesia serupa dengan suasana pembelajaran di beberapa negara Afrika". Menurut Feiter et all. (dalam Fauzan, dkk, 2002, hlm. 1) dan Ottevenger (dalam Fauzan, dkk, 2002, hlm. 1) suasana pembelajaran dewasa ini masih:

a) Pupils are passive through out the lesson; b) Chalk and talk is preferred teaching style; c) Emphasis on factual knowledge; d) Questions require only single word, often provided in chorus; e) Lack of learning questioning; f) Only correct answers are accepted and acted upon; g) Whole-class activities of writing/ there is no hand work is carried out.

Berangkat dari kesenjangan tersebut, diperlukan suatu pembelajaran berkualitas yang berangkat dari suatu pendekatan yang mampu menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Dari studi literatur yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik sangat cocok untuk diterapkan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Penyelesaian Soal Cerita Matematika" yang dilaksanakan dalam pembelajaran materi pecahan pada Siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Gunungpereng 1 Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya.

Berlandaskan latar belakang masalah yang telah diuraikan oleh peneliti, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana kemampuan berpikir kreatif awal siswa dalam penyelesaian soal cerita matematika? 2) Bagaimana proses pembelajaran pada materi pecahan dengan menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik? 3) Apakah kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan pendekatan Pembelajaran

Matematika Realistik lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional? 4) Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional? 5) Bagaimana respon siswa dan orangtua terhadap pembelajaran matematika menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik?

Bertitik tolak dari rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) menjelaskan kemampuan berpikir kreatif awal siswa dalam penyelesaian soal cerita matematika; 2) menjelaskan proses pembelajaran pada materi pecahan dengan menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika; 3) Untuk memperoleh gambaran apakah kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional; 4) Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional; 5) Untuk mengetahui respon siswa dan orangtua terhadap pembelajaran matematika menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik.

Secara teoritis, penelitian diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu pendidikan terutama pembelajaran matematika di Sekolah Dasar; Memberikan informasi dalam penggunaan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik; dan memberikan sumbangan konsep yang dapat digunakan sebagai rujukan pengembangan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, khususnya materi pecahan. Sedangkan secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk mengembangkan proses-proses pembelajaran, meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, serta menjadi motivasi bagi orangtua dalam memberikan bimbingan yang lebih intensif dan menyenangkan bagi siswa.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). Bila dikaitkan dengan matematika, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara guru dengan siswa dalam lingkungan belajar matematika.

Dalam menciptakan lingkungan belajar tersebut, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran. Putro (dalam Husainiah, 2013, hlm. 8) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran adalah salah satu faktor yang menentukan sukses atau tidaknya penerapan strategi pembelajaran. Penggunaan pendekatan pembelajaran dasar di Sekolah Dasar dalam pembelajaran matematika sangat bervariasi. Dalam penelitian ini variasi tersebut disederhanakan menjadi dua macam pendekatan pembelajaran, yakni pendekatan pembelajaran matematika konvensional dan pendekatan pembelajaran matematika realistik. Ruseffendi (2006, hlm. 160) menyatakan bahwa,

pembelajaran matematika konvensional pada umumnya memiliki kekhasan tertentu, misalnya lebih mengutamakan hapalan dari pada pengertian, menekankan pada keterampilan berhitung, mengutamakan hasil daripada proses, dan pengajaran yang berpusat pada guru.

Sedangkan pendekatan pembelajaran matematika realistik merupakan pendekatan yang berangkat dari pandangan Freudenthal bahwa “siswa tidaklah dipandang sebagai penerima pasif matematika yang sudah jadi (Hadi, 2005, hlm. 7). Dalam pendekatan pembelajaran matematika realistik, siswa dipandang sebagai suatu individu yang mampu

mengembangkan dan mengkontruksi sendiri matematika dengan berbasis permasalahan yang berasal dari kehidupan nyata.

Menurut Nurzalia dalam Nurliana (2013, hlm. 16), dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran matematika realistik terdapat lima langkah yang dapat diaplikasikan. Lima langkah tersebut yakni:

- 1) Memahami masalah kontekstual
- 2) Menjelaskan masalah kontekstual
- 3) Menyelesaikan masalah kontekstual
- 4) Membandingkan dan mendiskusikan jawaban
- 5) Menyimpulkan

Selanjutnya mengenai kemampuan berpikir kreatif, Kuswana (2011, hlm. 182) mengartikannya sebagai ‘kemampuan seseorang untuk berpikir vertikal. Hal ini melambangkan tradisi filsafat dan ilmiah barat sejak masa Socrates, Plato, dan Aristoteles’. Dalam berpikir kreatif, terdapat beberapa aspek yang menjadi indikator untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif seseorang. Berikut aspek kemampuan berpikir kreatif yang dikutip dari para ahli.

Tabel 1
Aspek Kemampuan Berpikir Kreatif

Ahli	Aspek Berpikir Kreatif
Sharp (Mahmudi, 2010, Hlm. 2)	Kebaruan produktivitas, dampak atau manfaat
Harris (Mahmudi, 2010, Hlm. 2)	Kesuksesan, efisiensi, dan koherensi
Martin (Mahmudi, 2010, Hlm. 2)	Produktivitas, originalitas, fleksibilitas
Holland (Mahmudi, 2010, Hlm. 3)	Kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi, sensitivitas
Munandar (Wahyuni, 2013, Hlm. 17)	Berpikir luwes, orisinil, elaborasi

Aspek berpikir kreatif yang digunakan oleh peneliti adalah aspek kelancaran, keluwesan, kebaruan, dan keterincian. Secara rinci peneliti menjabarkan setiap aspek berpikir kreatif yang dikutip dari Mahmudi (2010, hlm. 5) yakni:

- a. Aspek kelancaran, meliputi kemampuan 1) menyelesaikan masalah dan memberikan banyak jawaban terhadap masalah tersebut; atau 2) memberikan banyak contoh atau pernyataan terkait konsep atau situasi matematis tertentu.
- b. Aspek keluwesan meliputi kemampuan 1) menggunakan beragam strategi penyelesaian masalah; atau 2) memberikan beragam contoh atau pernyataan terkait konsep atau situasi matematis tertentu.
- c. Aspek kebaruan meliputi kemampuan 1) menggunakan strategi yang bersifat baru, unik, atau tidak biasa untuk menyelesaikan masalah; atau 2) memberikan contoh atau pernyataan yang bersifat baru, unik, atau tidak biasa.
- d. Aspek keterincian meliputi kemampuan menjelaskan secara terperinci, runtut, dan koheren terhadap prosedur matematis, jawaban, atau situasi matematis tertentu. Penjelasan ini menggunakan konsep, representasi, istilah, atau notasi matematis yang sesuai.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *quasi eksperimental*. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Gunungpereng 1 Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya dengan

teknik sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh. Sampel berjumlah 44 siswa dengan rincian 22 siswa kelas V-A sebagai kelompok kontrol dan 22 siswa kelas V-B sebagai kelompok eksperimen. Adapun desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Instrumen penelitian terdiri dari tes, lembar angket, dan lembar observasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pretest dan *posttest* dilaksanakan terhadap kedua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tes ini digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki oleh siswa. Selanjutnya data yang diperoleh dikategorikan menurut interval kategori Rahmat dan Solehudin (dalam Nurliana, 2013, hlm. 39) dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 2
Interval Kategori

No.	Interval	Kategori
1.	$X \geq \bar{X}_{ideal} + 1,5 S_{ideal}$	Sangat Tinggi
2.	$\bar{X}_{ideal} + 0,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 1,5 S_{ideal}$	Tinggi
3.	$\bar{X}_{ideal} - 0,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 0,5 S_{ideal}$	Sedang
4.	$\bar{X}_{ideal} - 1,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} - 0,5 S_{ideal}$	Rendah
5.	$X < \bar{X}_{ideal} - 1,5 S_{ideal}$	Sangat Rendah

Berdasarkan ketentuan penyekoran soal yang telah ditetapkan, didapatkan X_{ideal} sebesar 16, \bar{X}_{ideal} sebesar 8, dan S_{ideal} sebesar 2,7.

Setelah diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* didapatkan skor dan dikategorikan menurut interval kategori. Data hasil *pretest* dan *posttest* disajikan dalam tabel 3 berikut.

Tabel 3
Hasil *pretest* dan *posttest*

No	Interval			Kat.	Frekuensi				Frekuensi			
					E				K			
					Pre		Post		Pre		Post	
1		X	$\geq 12,05$	ST	0	0,0 %	3	13,6 %	0	0,0 %	1	4,5 %
2	9,35 ≤	X	< 12,05	T	0	0,0 %	9	40,8 %	0	0,0 %	3	13,6 %
3	6,65 ≤	X	< 9,35	S	5	22,7 %	10	45,5 %	2	9,0 %	13	59 %
4	5 ≤	X	< 6,65	R	13	59,1 %	0	0,0 %	12	54,6 %	5	22,7 %
5		X	< 5	SR	4	18,2 %	0	0,0 %	8	36,4 %	0	0,0 %

Ket :ST = Sangat Tinggi
 T = Tinggi
 S = Sedang
 R = Rendah
 SR = Sangat Rendah
 Kat. = Kategori

Berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest* yang disajikan pada tabel 2, dapat diketahui persentase kemampuan berpikir kreatif awal siswa kelompok eksperimen dalam pembelajaran matematika dimana kategori sangat tinggi sebesar 0,0%, tinggi sebesar 0,0%, Sedang sebesar 22,7%, rendah sebesar 59,1%, dan sangat rendah sebesar 18,2%.

Sedangkan untuk kelompok kontrol persentase kemampuan berpikir kreatif awal siswa tersebar dalam kategori sangat tinggi sebesar 0,0%, tinggi sebesar 0,0%, sedang sebesar 9,0%, rendah sebesar 54,6%, dan sangat rendah sebesar 36,4%. Berdasarkan skor rata-rata antar kedua kelompok, kelompok eksperimen berada dalam kategori rendah dengan skor sebesar 5,73 dan kelompok kontrol berada dalam kategori sangat rendah dengan skor sebesar 4,95. Akan tetapi, setelah melalui uji perbedaan rata-rata dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan berpikir kreatif awal siswa dalam kedua kelompok tidak berbeda.

Sedangkan untuk kemampuan berpikir kreatif akhir siswa kelompok eksperimen dalam pembelajaran matematika dimana kategori sangat tinggi sebesar 13,6%, tinggi sebesar 40,8%, Sedang sebesar 45,5%, rendah sebesar 0,0%, dan sangat rendah sebesar 0,0%. Sedangkan untuk kelompok kontrol persentase kemampuan berpikir kreatif akhir siswa tersebar dalam kategori sangat tinggi sebesar 4,5%, tinggi sebesar 13,6%, sedang sebesar 59%, rendah sebesar 22,7%, dan sangat rendah sebesar 0,0%. Berdasarkan skor rata-rata antar kedua kelompok, kelompok eksperimen berada dalam kategori tinggi dengan skor sebesar 10,64 dan kelompok kontrol berada dalam kategori sedang dengan skor sebesar 7,68. Setelah melalui uji perbedaan rata-rata dengan nilai signifikansi sebesar 0,066, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik lebih baik dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional.

Untuk membuktikan secara empiris bahwa pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik lebih baik dibandingkan pendekatan pembelajaran konvensional, dilakukan uji skor *gain* ternormalisasi. Adapun hasil dari uji skor *gain* ternormalisasi disajikan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4
Hasil Perhitungan Skor Gain
Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa
dalam Penyelesaian Soal Cerita Matematika

Kelompok	N	Kategori <i>Gain</i>			X_{\min}	X_{\max}	\bar{x}	S	s^2
		Tinggi	Sedang	Rendah					
Eksperimen	22	2 (9,1%)	16 (72,7%)	4 (18,2%)	0,20	0,00	0,49	1,74	3,03
Kontrol	22	1 (4,5%)	3 (13,6%)	18 (81,8%)	0,90	0,70	0,25	1,68	2,82

Jika ditinjau dari kategori *gain* kemampuan berpikir kreatif dalam penyelesaian soal cerita matematika pada materi pecahan pada tabel 3, maka setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik diketahui sebesar 9,1% siswa dari kelompok eksperimen memiliki skor *gain* yang termasuk pada kategori tinggi, 72,7% siswa memiliki skor *gain* yang termasuk pada kategori sedang, dan sisanya sebesar 18,2% siswa memiliki skor *gain* yang termasuk pada kategori rendah. Sedangkan dalam kelas kontrol sebesar 4,5% siswa memiliki skor *gain* yang termasuk pada kategori tinggi, 13,6% siswa memiliki skor *gain* yang termasuk pada kategori sedang, dan sisanya sebesar 81,8% siswa memiliki skor *gain* yang termasuk pada kategori rendah setelah mendapatkan pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional. Bila ditinjau dari rerata skor *gain* kemampuan berpikir kreatif siswa dan standar deviasi, maka kelompok eksperimen memperoleh rerata skor *gain* sebesar 0,49 dengan standar deviasi sebesar 1,74. Sedangkan rerata skor *gain* kelompok kontrol adalah sebesar 0,25 dengan standar deviasi sebesar 1,68. Hal ini menunjukkan

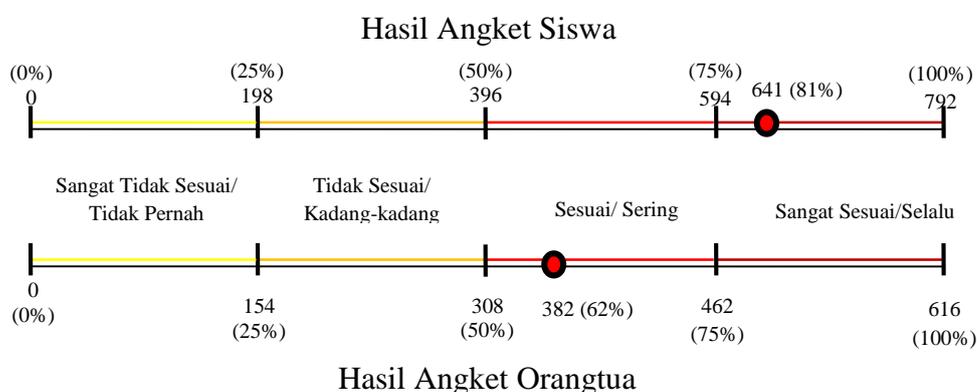
bahwa rerata skor *gain* kemampuan berpikir kreatif kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol.

Selanjutnya untuk mengetahui secara empiris perbedaan skor *gain* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, dilakukan uji perbedaan rata-rata. Uji perbedaan rata-rata menggunakan *Mann-Whitney U-test* karena uji prasyarat yang dilakukan menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Setelah melalui uji perbedaan rata-rata skor *gain* dengan nilai signifikansi sebesar 0,0000, dapat disimpulkan bahwa peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dengan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik lebih baik dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional.

Dari kedua data yang disajikan peneliti mendapatkan temuan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan dan dilatih. Tidak ada siswa yang tidak memiliki kemampuan berpikir kreatif semenjak lahir. Hal ini sejalan dengan pendapat Sebastian (dalam www.pesona.co.id, 2013) yang menyatakan bahwa, “kreativitas berbeda dengan IQ yang bersifat bawaan atau *given*. Kreativitas merupakan *skill* yang dapat dilatih dan dibentuk. Tak seperti tingkat IQ yang cenderung tak berubah meskipun bertambah usia dan pengalaman”.

Proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan lancar. Setelah dilaksanakan proses pembelajaran, peneliti menemukan bahwa antara pembelajaran Pendekatan Matematika Realistik dan pengembangan kemampuan berpikir kreatif memiliki kesesuaian. Hal ini dapat dilihat dari pendapat Balka (Siswono, t.t., hlm. 3) mengenai kemampuan berpikir kreatif dan menurut Fauzan dkk (2002, hlm.1) mengenai pendekatan Pendidikan Matematika Realistik yang keduanya sama-sama menekankan konteks dunia nyata.

Selanjutnya untuk mengetahui kecenderungan respon siswa dan orangtua terhadap pembelajaran dengan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik, disajikan pada *rating scale* dalam gambar 1 berikut.



Gambar 1
Rating Scale
Data Hasil Angket

Berdasarkan *rating scale* dalam gambar 1, dapat diketahui bahwa pernyataan positif mengenai penerapan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik terhadap kemampuan berpikir kreatif cenderung sangat sesuai dengan keadaan siswa (81%). Siswa menunjukkan respon positif dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik. Selain dari itu, hasil angket orangtua menunjukkan bahwa orangtua sering memberikan aktivitas positif kepada siswa dalam menyelesaikan pekerjaan rumah dengan persentase 62%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan berpikir kreatif awal siswa yang menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik sama dengan Kemampuan berpikir kreatif awal siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional;
2. Proses pembelajaran pada materi pecahan dengan menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik berjalan dengan baik, lancar, dan antusias diikuti oleh siswa serta sesuai dengan pendapat para ahli mengenai pembelajaran matematika menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik;
3. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional;
4. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik lebih baik dibandingkan dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional;
5. Pernyataan positif mengenai penerapan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik terhadap kemampuan berpikir kreatif cenderung sangat sesuai dengan keadaan siswa dan cenderung sesuai dengan keadaan orangtua.

Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan, maka peneliti merekomendasikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik dapat diimplementasi dan diaplikasikan di Sekolah Dasar serta sebagai alternatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika;
2. Penelitian mengenai pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik perlu dikembangkan terutama dalam pembuatan kurikulum atau silabus matematika di Sekolah Dasar berbasis Pembelajaran Matematika Realistik;
3. Pembelajaran matematika informal (di keluarga) perlu diperhatikan untuk menunjang pengembangan pemahaman kontekstual siswa terhadap pembelajaran matematika;
4. Siswa perlu dilatih secara berkala untuk mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah matematika yang disesuaikan dengan kapasitas kemampuan personal;
5. Peningkatan kapasitas diri perlu dilakukan untuk menjadikan guru pembelajar dan inspiratif yang mampu mengembangkan pembelajaran matematika yang lebih menyenangkan, berkesan, serta bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzan, et al. 2002. *Traditional Mathematics Education vs. Realistic Mathematics Education: Hoping for Changes*. Presented on the 3rd International Mathematics Education and Society Conference, Copenhagen.
- Husainiah. 2013. *Pengaruh Pendekatan Pemecahan Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Skripsi UPI Tasikmalaya. [Tidak Diterbitkan]

Kuswana, Wowo Sunaryo. 2011. *Taksonomi Kognitif*. Bandung: Rosdakarya

Nurliana. 2013. *Penggunaan Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa pada Konsep Penjumlahan Pecahan*. Skripsi UPI Tasikmalaya. [Tidak Diterbitkan]

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006

Ruseffendi, E. T (2006). *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.

Siswono. t.t. *Desain Tugas untuk Mengidentifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika*. Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta. [Tidak Diterbitkan]

t.n. 2013. *Cerdas Menjual Kreativitas* [online]. Tersedia di: <http://m.pesona.co.id/article/mobArticleDetail.aspx?mc=004&smc=003&ar=57> . diakses pada: 25 Mei 2014.

Undang-undang UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional