

PENGARUH PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

Maria Brigita Niis Nana, Justin Eduardo Simarmata^{*}, Lailin Hijriani

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Timor, Jln El Tari-km.09 Kelurahan Sasi, Kefamenanu-NTT, Indonesia

^{*}Email penulis coresponden: justinesimarmata@unimor.ac.id

Abstract

This research aims to determine the influence of a realistic mathematics learning approach on the creative thinking abilities of class VII students on the subject of Himpunan at SMP Negeri 1 Malaka Timur. The population size in this study is 81 students and the sample size of 18 students. The type of research used in this research is quasi-experimental research. The design used in this research is The One Group Pretest-Posttest Design, while the data collection technique uses the test method. The data analysis technique uses t-test statistics. The results show that students' creative thinking abilities using Realistic Mathematics Education (RME) obtained a significant value < 0.05 , namely $0.001 < 0.05$, so H_1 is accepted and this means that the Realistic Mathematics Education learning approach influences students' creative thinking abilities.

Keywords: *Realistic Mathematics Education (RME); Creative Thinking; Sets.*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran matematika realistik terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII pada pokok bahasan Himpunan di SMP Negeri 1 Malaka Timur. Besar populasi dalam penelitian ini adalah 81 siswa dan besar sampel yang digunakan 18 siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen kuasi. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The One Group Pretest-Posttest Design*, sedangkan teknik pengumpulan datanya menggunakan metode tes. Teknik analisis data menggunakan statistik uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) memperoleh nilai signifikan $< 0,05$ yaitu $0,001 < 0,05$ maka H_1 diterima dan artinya bahwa pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik mempunyai pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata kunci: Pembelajaran Matematika Realistik (PMR); Berpikir Kreatif; Himpunan.

PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu dasar yang mendasari perkembangan teknologi modern, memiliki peran penting dalam semua bidang disiplin dan juga mampu mengembangkan pola pikir manusia. Pembelajaran matematika juga merupakan proses membangun pemahaman siswa tentang fakta, konsep, prinsip, dan *skill* sesuai dengan kemampuannya, guru menyampaikan materi, siswa mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru mengenai pengertian tentang fakta, konsep, prinsip dan juga *skill*. Sesuai dengan fungsinya, pembelajaran matematika bertujuan untuk menghitung, mengukur, dan menggunakan rumus-rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Astuti, 2018). Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari jenjang pendidikan formal. Hal ini sesuai dengan Permendiknas No 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa: Pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa dimulai dari sekolah dasar, dengan tujuan siswa dapat memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan bekerja sama (Lidu dkk, 2023; Uskono dkk, 2023). Akan tetapi pada saat proses pembelajaran guru mengajar menggunakan metode ceramah sehingga siswa hanya diam dan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru. Maka dari itu akan menyebabkan pembelajaran matematika yang membosankan, sehingga membuat siswa cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif di SMP 1 Malaka Timur, dikarenakan guru mengajar menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran matematika sehingga siswa hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru dan siswa tidak berperan aktif dalam pembelajaran kecuali guru menentukan siswa duduk dalam bentuk kelompok lalu mengerjakan soal yang diberikan.

Masalah utama dalam pembelajaran matematika adalah bagaimana menghubungkan fakta yang pernah dilihat atau dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari dengan konsep matematika, sehingga menjadi pengetahuan yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah umumnya hanya berpatokan kepada guru dimana proses pembelajaran ini perlu diubah, guru hendaknya dapat menggunakan pendekatan pembelajaran yang menekankan proses keterlibatan siswa secara penuh untuk memahami materi yang dipelajari dan mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa akan lebih kreatif.

Orientasi pembelajaran matematika saat ini diupayakan lebih menekankan pada pengajaran keterampilan berpikir tingkat tinggi, yaitu berpikir kritis dan berpikir kreatif. Berpikir kritis dan berpikir kreatif merupakan perwujudan dari berpikir tingkat tinggi (*higger order thinking*). Hal tersebut karena kemampuan berpikir merupakan kompetensi kognitif tertinggi yang perlu dikuasai siswa di kelas. Kemampuan berpikir tingkat tinggi didefinisikan sebagai penggunaan pikiran yang lebih luas untuk menemukan tantangan baru, juga menghendaki seseorang untuk menerapkan informasi baru atau pengetahuan sebelumnya dan memanipulasinya untuk menjangkau kemungkinan jawaban dalam situasi baru. Aktivitas berpikir tingkat tinggi tidak akan terjadi jika belajar diartikan sebagai konsekuensi otomatis dari transfer informasi kepada benak siswa (Sari, 2019). Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan menganalisis sesuatu berdasarkan data atau informasi yang tersedia namun juga melahirkan konsep-konsep baru yang jauh lebih sempurna dan menentukan alternatif-alternatif dengan berbagai ide yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahannya. Lubis dkk (2023) mengungkapkan kemampuan berpikir kreatif diperlukan siswa agar dapat mengungkapkan banyak ide-ide dalam penyelesaian masalah. Hutauruk dkk (2020) mengungkapkan kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan individual untuk mencari cara, strategi, ide atau gagasan baru bagaimana memperoleh penyelesaian dalam menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi.

Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) sangat populer dan dikenal di beberapa Negara dengan sebutan *Realistic Mathematics Education*. PMR adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang pertama kali dikembangkan oleh sekelompok ahli matematika dari *freudenthal institute, Utrecht University* di Negeri Belanda pada tahun 1971 (Johar dkk, 2022); (Putri dkk, 2024). PMR berpandangan bahwa matematika adalah kegiatan manusia. Oleh karena matematika merupakan aktifitas manusia, maka PMR berorientasi pada relevansi antara konsep matematika dengan konteks permasalahan di dunia nyata dan juga berorientasi pada siswa (Purba, 2022; Rahmadan, 2020; Ulfah, 2022). PMR merupakan pendekatan yang bermula pada permasalahan yang nyata bagi siswa, mengutamakan keterampilan proses, diskusi dan kolaborasi, interaktif dengan maksud agar siswa

berkesanggupan penuh untuk bereksperimen baik secara individu maupun kelompok (Fakhrurrozi & Gultom, 2023; Sumodiharjo dkk, 2023). Dalam PMR, guru berperan dalam memfasilitasi proses belajar untuk memungkinkan terjadinya interaksi yang optimal serta menerapkan *scaffolding* (Özkaya & Karaca, 2017).

Tujuan dari Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan kembali dan merekonstruksi konsep-konsep matematika dengan mengaitkan konsep-konsep matematika dengan dunia nyata, sehingga siswa mempunyai pengertian yang kuat tentang konsep-konsep matematika. Menurut Ningrum dkk (2023) pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang dilihat dari kenaikan nilai rata-rata tes kemampuan pemecahan suatu masalah. Dengan adanya pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) ini akan mempengaruhi tingkat kekreatifan siswa dalam proses belajar mengajar karena siswa akan lebih banyak berperan dalam proses pembelajaran dan siswa akan memberikan contoh yang telah dikaitkan dengan pengalaman kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII Pada Pokok Bahasan Himpunan di SMP Negeri 1 Malaka Timur.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimental* atau penelitian kuasi eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The One Group Pretest-Posttest Design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok (Naimnule dkk, 2023; Simarmata & Mone, 2021; Simarmata, & Sirait, 2020). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Malaka Timur berjumlah 81 orang sedangkan sampelnya adalah kelas VII A yang berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes dengan jumlah 4 soal uraian. Soal diberikan kepada siswa kelas VII B sebagai uji coba soal, kemudian dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan menggunakan uji t satu sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Coba Instrumen

Tujuan dari uji coba instrumen ini adalah untuk mengetahui berapa banyak butir soal pada instrumen yang valid atau tidak valid, juga reliabel atau tidak reliabel. Hasil uji coba instrumen penelitian terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas, dan hasil uji prasyarat. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila nilai signifikan < 0.05 . Soal *pretest* terdiri dari 5 butir soal uraian. Dari hasil uji coba instrumen menggunakan aplikasi SPSS 20, peneliti memperoleh data seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Soal *Pretest*

No. Soal	Nilai Signifikan (2 - tailed)	Ket. Soal
1	0,001	Valid
2	0,020	Valid
3	0,040	Valid
4	0,154	Tidak Valid
5	0,000	Valid

Berdasarkan uji validitas tersebut diperoleh 4 soal yang valid yaitu soal nomor 1, 2, 3, dan 5 karena nilai signifikansinya < 0.05 dan 1 soal yang tidak valid yaitu soal nomor 4, karena nilai signifikansinya > 0.05 . Soal *posttest* terdiri dari 5 soal uraian. Dari hasil uji coba instrumen menggunakan aplikasi SPSS 20, peneliti memperoleh data seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Soal *Posttest*

No. Soal	Nilai Signifikan (2 - tailed)	Ket. Soal
1	0,004	Valid
2	0,041	Valid
3	0,611	Tidak Valid
4	0,009	Valid
5	0,003	Valid

Berdasarkan uji validitas tersebut diperoleh 4 soal yang valid yaitu soal nomor 1, 2, 4, dan 5 karena nilai signifikansinya < 0.05 dan 1 soal yang tidak valid yaitu soal nomor 3, karena nilai signifikansinya > 0.05 . Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Sebuah instrumen dikatakan reliabel jika nilai Cronbach Alpha $> 0,6$. Hasil uji reliabilitas soal *pretest* diri sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Soal *Pretest*

Cronbach's Alpha	N Of Items
.616	4

Karena nilai *Cronbach's Alpha* $0.616 > 0,6$ maka dapat dikatakan bahwa soal *pretest* adalah reliabel. Hasil uji reliabilitas soal *posttest* diri sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Soal *Posttest*

Cronbach's Alpha	N Of Items
.602	4

Karena nilai *Cronbach's Alpha* $0.602 > 0,6$ maka dapat dikatakan bahwa soal *pretest* adalah reliabel.

2. Nilai *pretest* sebelum dan *posttest* sesudah memberikan perlakuan Nilai hasil *pretest* adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Pretest

No	Nama	Nilai	Ket.	No	Nama	Nilai	Ket.
1	DRF	68	TT	10	KFM	8	TT
2	MMA	42	TT	11	AIB	68	TT
3	AAM	40	TT	12	GEAN	70	TT
4	MWSN	16	TT	13	RAN	50	TT
5	MMK	40	TT	14	VBS	70	TT
6	QSKN	60	TT	15	LLTA	50	TT
7	MMAU	40	TT	16	MF	40	TT
8	NIR	8	TT	17	PYN	70	TT
9	ASDL	60	TT	18	STM	60	TT
Jumlah							860
Rata-rata							47,78

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 75, apabila siswa sudah mencapai nilai 75 atau lebih dari 75 maka dinyatakan siswa tersebut sudah tuntas. Sedangkan siswa yang mencapai nilai dibawah 75 maka dapat dinyatakan bahwa siswa tersebut belum mampu mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Dari hasil *pretest* pada tabel 6 yang diikuti oleh 18 siswa dapat disimpulkan bahwa tidak ada siswa yang tuntas dalam mengikuti *pretest*. Nilai hasil *posttest* adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Posttest

No	Nama	Nilai	Ket.	No	Nama	Nilai	Ket.
1	DRF	100	T	10	KFM	50	TT
2	MMA	70	TT	11	AIB	80	T
3	AAM	90	T	12	GEAN	100	T
4	MWSN	95	T	13	RAN	75	T
5	MMK	75	T	14	VBS	75	T
6	QSKN	80	T	15	LLTA	75	T
7	MMAU	60	TT	16	MF	65	TT
8	NIR	60	TT	17	PYN	100	T
9	ASDL	75	T	18	STM	80	T
Jumlah Nilai							1.405
Rata-Rata							78,05

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 75, apabila siswa sudah mencapai nilai 75 atau lebih dari 75 maka dinyatakan siswa tersebut sudah tuntas. Sedangkan siswa yang mencapai nilai dibawah 75 maka dapat dinyatakan bahwa siswa tersebut belum mampu mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Dari hasil *posttest* pada tabel 7 yang diikuti oleh 18 siswa dapat disimpulkan bahwa ada 5 siswa yang tidak tuntas dalam mengikuti *posttest*, dan 13 siswa tuntas dalam mengikuti *posttest*. Keterangan:

T merupakan nilai tuntas

TT merupakan nilai tidak tuntas

3. Hasil Uji Prasyarat

Hasil uji prasyarat terdiri dari: uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Setelah mendapat data dari hasil belajar siswa maka data tersebut diuji kenormalannya untuk mengetahui apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
Posttest	.169	18	.187
Pretest	.186	18	.100

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel *output* SPSS diketahui bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) pada data *pretest* lebih besar dari 0.05 yaitu 0.100 atau $0.100 > 0.05$ dan nilai signifikansi (*2-tailed*) pada data *posttest* lebih besar dari 0.05 yaitu 0.187 atau $0.187 > 0.05$ maka data berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas seperti pada tabel 8 di bawah. Tujuan dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang ada homogen atau tidak.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.329	1	34	.136

Untuk menentukan data penelitian homogen atau tidak berdasarkan hasil belajar pada Tabel 8 maka dapat dilihat pada nilai signifikansi, dimana nilai signifikansinya $0.136 > 0.05$ maka data hasil belajar tersebut homogen. Berikutnya, jika data normal dan homogen maka dilakukan uji parametrik berupa uji t satu sampel seperti terlihat pada tabel 9 berikut.

Tabel 9. Hasil Uji t Satu Sampel

Test Value = 65					
T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
3.803	17	.001	13.05556	5.8120	20.2991

Berdasarkan hasil uji t satu sampel pada Tabel 10 bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) pada kelas eksperimen lebih kecil dari 0.05 atau $0.001 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh secara signifikan antara Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Malaka Timur adalah untuk mengetahui bagaimana skor kemampuan berpikir kreatif siswa dan untuk melihat apakah ada pengaruh pendekatan

Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII pada pokok bahasan Himpunan. Berdasarkan hasil uji t satu sampel pada Tabel 9 bahwa nilai signifikansi (2-tailed) pada kelas eksperimen lebih kecil dari 0.05 atau $0.001 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh secara signifikan antara Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Dari hasil *pretest* yang diperoleh bahwa tidak ada siswa yang tuntas dalam mengikuti *pretest* karena kurangnya perhatian dari siswa ketika peneliti menjelaskan materi dan siswa tidak mengajukan pertanyaan ketika tidak memahami konsep yang dijelaskan. Setelah itu dari hasil *postes* yang diperoleh bahwa ada 5 siswa yang tidak tuntas dalam mengikuti *postes* sedangkan 13 siswa tuntas dalam mengikuti *postes* karena pada saat proses pembelajaran siswa memberikan banyak gagasan mengenai suatu masalah, selalu memikirkan lebih dari satu jawaban dan mampu melahirkan ungkapan baru dan unik.

Dari hasil perhitungan yang dilakukan menggunakan *SPSS 20* diperoleh nilai pada kelas VII A sebagai kelas sampel dengan subjek penelitian 18 orang adalah sebagai berikut: kemampuan tinggi ada 5 subjek, kemampuan sedang ada 8 subjek dan kemampuan rendah ada 5 subjek. Ada 5 subjek yang memperoleh nilai kemampuan tinggi karena ketika peneliti menjelaskan materi siswa tersebut selalu memperhatikan apa yang di sampaikan, mengajukan banyak pertanyaan (Indikator kemampuan berpikir kreatif “Lancar”), jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan bermacam cara yang berbeda untuk menyelesaikannya (Indikator kemampuan berpikir kreatif “Luwes”). Sedangkan ada 8 subjek yang memperoleh nilai kemampuan sedang dimana siswa mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci (Indikator kemampuan berpikir kreatif “Elaborasi”), mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur (Indikator kemampuan berpikir kreatif “Orisinalitas”). Dan ada 5 subjek yang memperoleh nilai kemampuan rendah karena tidak memperhatikan ketika peneliti menjelaskan materi, tidak mengajukan pertanyaan, dan ketika menyelesaikan soal siswa tersebut bekerja lebih lambat dari pada siswa lain.

Untuk menganalisis sejauh mana pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) mempunyai pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII SMP Negeri 1 Malaka Timur, maka dilakukan uji t satu sampel. Uji t satu sampel dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) mempunyai pengaruh terhadap berpikir kreatif siswa. Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) dikatakan mempunyai pengaruh ini dapat dilihat dari rata-rata tes hasil belajar siswa yaitu rata-rata *pretest* adalah 47,78 dan rata-rata *posttest* adalah 78,05 dengan jumlah siswa yang mengikuti tes adalah 18 orang.

Berdasarkan hasil uji t satu sampel yang menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) dengan kriteria signifikan < 0.05 yaitu $0.001 < 0.05$ maka H_1 diterima dan dikatakan bahwa pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) mempunyai pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan yang dikemukakan Jaswandi dkk

(2022) agar matematika harus memiliki nilai kemanusiaan maka pembelajaran haruslah dikaitkan dengan realita, dekat dengan pengalaman siswa serta relevan untuk kehidupan masyarakat. Selain itu Setyawan & Wijaya (2022) juga berpandangan bahwa matematika sebaiknya tidak dipandang sebagai suatu bahan ajar yang harus ditransfer secara langsung sebagai matematika siap pakai, melainkan harus dipandang sebagai suatu aktivitas manusia. Pembelajaran matematika sebaiknya dilakukan dengan memberi kesempatan seluas-luasnya kepada anak untuk mencoba menemukan sendiri melalui bantuan tertentu dari guru.

Pembelajaran ini tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Pembelajaran matematika realistik ini dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir kreatif dan keterampilan intelektual; belajar berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi; dan menjadi pembelajaran yang otonom dan mandiri. Dalam pembelajaran ini siswa ditempatkan sebagai fokus utama dalam kegiatan pembelajaran dan siswa didorong agar lebih kreatif dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang dihadapinya. Permasalahan-permasalahan ini tentunya yang ada kaitannya antara materi yang diajarkan dengan kehidupan keseharian siswa. Disamping itu, guru sebagai fasilitator bertanggung jawab penuh dalam mengidentifikasi tujuan pembelajaran, struktur materi dan keterampilan dasar yang akan diajarkan. Kemudian membantu siswa untuk lebih kreatif dalam pelaksanaan dan penerapan pembelajaran matematika realistik. Kelebihan daripada pembelajaran matematika realistik itu sendiri diantaranya: memberikan pengertian yang jelas kepada siswa tentang keterkaitan matematika dengan kehidupan sehari-hari dan kegunaan pada umumnya bagi manusia, memberikan pengertian yang jelas kepada siswa bahwa dalam mempelajari matematika, proses pembelajaran merupakan suatu yang utama dan orang harus menjalani proses itu dan berusaha untuk menemukan sendiri konsep-konsep matematika dengan bantuan pihak lain (misalnya guru). Maka dari itu Pembelajaran Matematika Realistik tepat digunakan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian, pengolahan data dan analisis data maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) berpengaruh baik terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis t satu sampel yang dicapai siswa, yakni dituliskan dengan nilai signifikansi: $0.001 < 0,05$ yang artinya ada pengaruh secara signifikan antara pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, A. (2018). Penerapan Realistic Mathematic Education (Rme) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vi SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 49-61. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.32>

- Fakhrurrozi, F., & Gultom, S. (2023). Pengaruh Peningkatan Kemampuan Representasi Matematika Dengan Menerapkan Pendekatan Matematika Realistik di SMP Swasta Islam Terpadu AL-Hijrah Deli Serdang. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(3), 438-443. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i3.19017>
- Hutauruk, M. K., Siregar, Y. P., & Siregar, E. Y. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa di SMP Negeri 7 Padangsidempuan. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 3(1), 55-60.
- Jaswandi, L., Hadi, M. S., Kartiani, B. S., & Muzanni, A. (2022). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear dua Variabel di MTs Hidayatussibyan NW Sankerang. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(2), 1814-1822. <https://doi.org/10.33394/realita.v7i2.6656>.
- Johar, R., Zubainur, C. M., Khairunnisak, C., & Zubaidah, T. (2022). *Membangun kelas yang demokratis melalui pendidikan matematika realistik*. Syiah Kuala University Press.
- Lidu, M., Simarmata, J. E., & Delvion, E. B. S. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi Geogebra. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 7(3), 395-402. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.7.3.395-402>
- Lubis, R., Ahmad, M., & Simanullang, S. (2023). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa SMP Swasta Advent Barus. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 6(1), 48-60. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v6i1.3719>
- Naimnule, M., Simarmata, J. E., & Mone, F. (2023). Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Kalkulus I Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Timor. *Numeracy*, 10(1), 33-40. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v10i1.1906>
- Nasional, D. P. (2006). Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi. *Jakarta: Depdiknas*.
- Ningrum, S. S., Siregar, B. H., & Panjaitan, M. (2023). Pengembangan LKPD Digital Interaktif dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 766-783. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1838>
- Purba, G. F. (2022). Implementasi Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada konsep Merdeka Belajar. *Sepren*, 4(01), 23-33. <https://doi.org/10.36655/sepren.v4i01.732>
- Putri, I. S. M., Amri, S., & Anggraini, R. S. (2024). Penerapan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Pada Materi Satuan Panjang. *EDUMATIC*, 5(1), 9-14. <https://doi.org/10.21137/edumatic.v5i1.1053>
- Rahmadan, I. B. I. (2020). Pengaruh pendekatan matematika realistik indonesia (PMR) terhadap kemampuan koneksi matematis siswa pada materi bilangan. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 4(1), 37-43. <https://doi.org/10.21009/jrpms.041.06>
- Sari, W. O. (2020). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Balok. *Jurnal Pendidikan Edutama*.
- Setyawan, Y. R., & Wijaya, A. (2022). Pengaruh pendekatan pembelajaran realistic mathematics education (RME) berbantuan geogebra terhadap kemampuan literasi matematika siswa. *Jurnal Pedagogi Matematika*, 8(2), 134-141. <https://doi.org/10.21831/jpm.v8i2.18694>
- Simarmata, J. E., & Mone, F. (2021). The Covid-19 Pandemic Era: The Effectiveness of Google Classroom Media in Discrete Mathematics Learning in Terms of Student Learning Outcomes. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 7(1), 21-28. <https://doi.org/10.30743/mes.v7i1.4381>

- Simarmata, J. E., & Sirait, D. E. (2020). Pemanfaatan aplikasi geogebra dalam pembelajaran kalkulus i pada mahasiswa program studi pendidikan matematika, Universitas Timor. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 40-47. <https://doi.org/10.30743/mes.v6i1.2624>
- Sumodiharjo, F., Monoarfa, J. F., & Mangobi, J. U. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Matematika Realistik Pada Materi Garis dan Sudut. *JURNAL RISET RUMPUN ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 01-10. <https://doi.org/10.55606/jurripen.v2i1.735>
- Ulfah, S. M. (2022). Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Dengan Media Visual. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 449-454. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65761>
- Uskono, Y. C., Simarmata, J. E., & Mone, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Dengan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 7(3), 385-394. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.7.3.385-394>