

Increasing Students Creativity Learning In Mathematic Subject Through Realistic Mathematic Education Approach in Fifth Grade SDN Gulon

Sulistiyani Agustina

SD Negeri Gulon
sulis.agustina15@gmail.com

Article History

accepted 1/11/2022

approved 15/11/2022

published 30/11/2022

Abstract

This study aims to increase the creativity and learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri Gulon through a Realistic Mathematical Education approach. This type of research is Classroom Action Research. Data collection techniques through pre-test and post-test. The results showed that the indicators of frequently asking questions with weight increased from 28.57% in the first cycle to 82.86% in the second cycle. Indicators providing ideas and suggestions for a problem increased from 31.43% to 80%. The indicator can work alone from 62.85% to 85.71%. Indicators of having their own opinion are not easily influenced by others increasing from 40% to 77.14%. While the indicator of being able to develop an idea increased from 34.29% to 82.86%. In addition to the increase in interest indicators, student learning outcomes also increased, namely the pre-cycle only reached 46.71%, the first cycle reached 57.14%, the second cycle reached 94.29%.

Keywords: *learning creativity, realistic mathematic education*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Gulon melalui pendekatan Realistic Mathematic Education. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Teknik pengumpulan data melalui pre tes dan post tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Indikator sering mengajukan pertanyaan berbobot meningkat dari siklus I 28,57% menjadi 82,86% di siklus II. Indikator memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah meningkat dari 31,43% menjadi 80%. Indikator dapat bekerja sendiri dari 62,85% meningkat menjadi 85,71%. Indikator mempunyai pendapat sendiri tidak mudah terpengaruh dengan yang lain meningkat dari 40% menjadi 77,14%. Sedangkan indikator mampu mengembangkan suatu gagasan meningkat dari 34,29% menjadi 82,86%. Selain peningkatan indikator minat, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yaitu pra siklus hanya mencapai 46,71%, siklus I mencapai 57,14% siklus II mencapai 94,29%.

Kata kunci: *kreativitas belajar, realistic mathematic education*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya untuk membantu manusia agar mampu mewujudkan diri sesuai dengan kodrat dan martabat kemanusiannya, atau mampu melaksanakan berbagai tugas dan perannya sesuai dengan nilai dan norma yang diakui. Dalam definisi di atas tersirat bahwa pendidikan merupakan usaha untuk memanusiaakan manusia dan bersifat normatif sehingga harus dapat dipertanggungjawabkan. Agar pendidikan berjalan sesuai fungsi dan sifatnya, maka harus dilaksanakan secara disadari sehingga dapat diketahui landasan dan tujuan pendidikan. Keberhasilan dalam dunia pendidikan tidaklah lepas dari proses belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dengan murid. Dalam proses pembelajaran guru mempunyai peranan yang sangat penting. Guru tidak hanya dituntut untuk memiliki pengalaman secara teoritis tetapi juga harus memiliki pengalaman praktis juga. Kedua pengalaman tersebut sangat penting karena seorang guru dalam pembelajaran bukan hanya bertugas untuk menyampaikan materi saja tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar materi yang disampaikan oleh guru mudah dipahami oleh murid dan menjadikannya pengalaman pembelajaran. Apabila guru dalam menyampaikan materi tidak tepat dan menarik bagi siswa, maka akan menimbulkan kesulitan belajar sehingga mengakibatkan ketidaktuntasan belajarnya. Kesulitan belajar yang banyak dialami siswa yaitu pada mata pelajaran matematika. Kebanyakan orang menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang membosankan, tidak menarik dan sulit untuk dipahami. Meskipun banyak yang beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit namun, mata pelajaran ini masih saja diajarkan di sekolah. Hal ini dikarenakan agar pemahaman terhadap permasalahan matematika dapat membantu peserta didik hidup mandiri dalam kehidupan sehari-hari.

Anggapan bahwa matematika sulit dipahami dikarenakan kurangnya kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan soal atau masalah matematika. Mereka hanya menghafalkan rumus-rumus yang telah diajarkan oleh gurunya, namun dalam pengaplikasian untuk menyelesaikan soalnya masih kesulitan. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan model pembelajaran konvensional yakni ceramah, tanya jawab, pemberian tugas dan pembelajarannya masih didominasi oleh guru dan sedikit sekali melibatkan siswanya.

Pengajaran matematika yang masih menggunakan model pembelajaran matematika akan mengakibatkan siswa bekerja secara prosedural dan memahami matematika tanpa penalaran sehingga penanaman konsepnya masih kurang. Selain itu interaksi antara siswa pada saat proses pembelajaran juga akan kurang. Untuk itu dibutuhkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan minat dan kreativitas siswa dalam belajar matematika. Strategi pembelajaran inovatif yang digunakan harus sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan sehingga siswa lebih bersemangat saat pembelajaran berlangsung. Kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal atau masalah matematika juga dapat tergali dengan sendirinya.

Adanya permasalahan di atas perlu dilakukan terhadap proses pengajarannya. Salah satu caranya yaitu dengan menerapkan pendekatan yang lebih menekankan pada kreativitas belajar siswa untuk mengembangkan potensinya secara maksimal melalui penelitian tindakan kelas. Pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran matematika yaitu pendekatan RME (Realistic Mathematic Education), karena dengan menggunakan pendekatan ini guru dapat membangkitkan kreativitas belajar siswa agar dapat meningkatkan hasil belajarnya. Dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan RME siswa didorong untuk aktif bekerja dan diharapkan siswa dapat mengkonstruksi atau membangun konsep-

konsep matematika sendiri, dengan demikian pendekatan RME dapat berpotensi dalam meningkatkan kreativitas belajar matematika.

“Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan orsinal yang berwujud ide-ide dan alat-alat serta lebih spesifik lagi keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru” Wahyudin (2019: 3)”. Kreativitas sebenarnya kemampuan menemukan dan menghasilkan sesuatu yang telah ada namun belum diketahui dan masih tersembunyi. Torrance dalam Munandar (2020: 27). Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) atau yang biasa dikenal dengan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) merupakan pendekatan pembelajaran yang pertama kali diperkenalkan oleh Freudenthal pada tahun 1973 di Belanda. Matematika merupakan aktivitas manusia yang melandasi pengembangan Pendidikan Matematika Realistik. Kata realistic sering disalahartikan sebagai real-word yang berarti dunia nyata. Banyak pihak yang menganggap bahwa RME merupakan suatu pembelajaran matematika yang harus selalu menggunakan masalah sehari-hari.

“Penggunaan kata realistik sebenarnya berasal dari bahasa dari bahasa Belanda “zich realiseren” yang berarti untuk dibayangkan atau to image” (Van den Heuvel-Panhuizen dalam (Wijaya, A., 2018: 20). Penggunaan kata realistic tersebut bukan hanya sekedar menunjukkan adanya koneksi dengan dunia nyata melainkan lebih fokus pada Pendidikan Matematika Realistik dalam menekankan pada penggunaan suatu situasi yang bisa dibayangkan. Pembelajaran yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional akan membuat siswa belajar secara pasif. Pengalaman yang diperoleh saat pembelajaran berlangsung tidak begitu membekas. Penerapan model pembelajaran konvensional tidak cocok digunakan pada mata pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan siswa akan merasa bosan, tidak tertarik dan merasa bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit untuk dipecahkan.

Belajar matematika dibutuhkan metode atau pendekatan yang inovatif agar siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang aktif dan inovatif akan meningkatkan kreativitas belajar siswa terutama pada materi penyelesaian soal cerita matematika. Salah satu alternative yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan pendekatan RME (Realistic Mathematic Education) dalam pelajaran matematika pada materi soal cerita matematika. Diharapkan dengan menggunakan pendekatan RME dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas V SD Negeri Gulon tahun ajaran 2021/2022.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) melalui tahapan persiapan, pelaksanaan dan penyelesaian. Data merupakan hasil pencatatan yang berupa angka dan fakta. Jenis data yang dapat dikumpulkan dalam penelitian tindakan kelas berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai hasil belajar siswa sedangkan data kualitatif berupa informasi berbentuk kalimat yang diperoleh dari fakta-fakta dari responden baik secara lisan maupun tertulis. Kemudian data dikumpulkan, diidentifikasi dan dikategorikan selanjutnya dicari hubungannya dengan data yang ada dan disusun secara sistematis. Hasil penelitian berupa gambaran yang sejelasnya dan selengkapny mengenai peningkatan kreativitas belajar matematika dengan menggunakan pendekatan *Realistic Mathematic Education* Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas V SD Negeri Gulon Tahun ajaran 2021/2022 selama dua siklus . Teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan observasi, tes, wawancara dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siklus 1 dilaksanakan selama 2 jam pelajaran pada jam pelajaran ke 4-5 yaitu pada jam 09.30 sampai jam 10.40 dengan jumlah siswa yang hadir sebanyak 35 siswa. Penelitian dilaksanakan secara bertahap mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Strategi pembelajaran yang digunakan pada pelaksanaan siklus 1 adalah pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME).

Tabel 1. Daftar Kreativitas Belajar Siswa Siklus 1

No	Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa	Prosentase
1.	Sering mengajukan pertanyaan yang Berbobot	8	22,86%
2.	Memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah	6	17,14%
3.	Dapat bekerja sendiri	18	51,43%
4.	Mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh dengan yang lain	11	31,43%
5.	Mampu mengembangkan suatu gagasan	7	20%

Sesuai data diatas, apabila diprosentasikan dari aspek sering mengajukan pertanyaan yang berbobot ada 8 siswa (22,86%), aspek memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah sebanyak 6 siswa (17,14%), aspek dapat bekerja sendiri ada 18 siswa (51,43%), aspek mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh dengan yang lain ada 11 siswa (31,43%) dan aspek mampu mengembangkan suatu gagasan sebanyak 7 siswa (20%). Secara keseluruhan dalam prosentase dari kelima aspek tersebut baru mencapai rata-rata sebesar 28,57%.

Pada kondisi awal atau pra tindakan prosentase aktivitas belajar secara keseluruhan baru mencapai rata-rata 21,14%. Berarti kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi menyelesaikan soal cerita matematika, siswa kelas V SD Negeri Gulon sudah mengalami peningkatan namun belum maksimal dan masih terlihat sangat rendah rata-ratanya. Maka dari itu perlu dilakukan untuk penelitian di siklus II.

Hasil pengamatan pada siklus 2 menunjukkan bahwa kerjasama antara guru dan siswa terjalin dengan baik, guru mulai memberikan bantuan yang seperlunya kepada siswa yang mengalami kesulitan. Pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat. Guru juga telah memperhatikan siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain itu kreativitas belajar siswa telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi pertemuan sebelumnya yaitu pada pra tindakan dan siklus 1. Berikut ini kreativitas belajar siswa pada siklus 2.

Tabel 1. Daftar Kreativitas Belajar Siswa Siklus 2

No	Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa	Prosentase
1.	Sering mengajukan pertanyaan yang Berbobot	29	82,86%
2.	Memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah	28	80%

3.	Dapat bekerja sendiri	30	85,71%
4.	Mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh dengan yang lain	27	77,14%
5.	Mampu mengembangkan suatu gagasan	29	82,86%

Sesuai data diatas, apabila diprosentasikan dari aspek sering mengajukan pertanyaan yang berbobot ada 29 siswa (82,86%), aspek memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah sebanyak 28 siswa (80%), aspek dapat bekerja sendiri ada 30 siswa (85,71%), aspek mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh dengan yang lain ada 27 siswa (77,14%) dan aspek mampu mengembangkan suatu gagasan sebanyak 29 siswa (82,86%). Secara keseluruhan dalam prosentase dari kelima aspek tersebut baru mencapai rata-rata sebesar 83,31%. Pada kondisi awal atau pra tindakan prosentase aktivitas belajar secara keseluruhan baru mencapai rata-rata 21,14% dan rata-rata pada siklus I mencapai 28,57% dan rata-rata pada siklus II mencapai 83,31%. Berarti kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi menyelesaikan soal cerita matematika, siswa kelas V SD Negeri Gulon sudah mengalami peningkatan. Untuk itu dilakukan kembali post-tes pada akhir pembelajaran di siklus II

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, maka dikemukakan beberapa implikasi dari penelitian ini yaitu Guru dapat menerapkan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) pada pembelajaran matematika, Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa di dalam kelas dan guru dapat menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi salah satunya adalah dengan menggunakan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME).

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. (2019). *Psikologi Belajar*. Solo: PT Rineka Cipta Arikunto, S. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Dolphie, Bandi. (2019). *Matematika Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Sleman:PT Intan Sejati Klaten
- Uno, Hamzah B dan Kuadrat, Masri. (2020). *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mangunhardjana. (1986). *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius
- Muhafilah, M. (1998). *Kesulitan Belajar Matematika*. Bandung: PLB FIP IKIP Bandung
- Munandar, Utami. (2020). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Susilo, dkk. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Bayumedia Publisng
- Syah, M. (2014). *Psikologi Penelitian dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Wahyudin. (2019). *A to Z Anak Kreatif*. Poitan: Gema Insani
- Wijaya, Ariyadi. (2018). *Pendidikan Matematika Realistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu