

KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN PENDEKATAN PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK DI SMP

Noor Fajriah, Eef Asiskawati

Pendidikan Matematika FKIP Universitas Lambung Mangkurat,
Jl. Brigjen H. Hasan Basry Kayutangi Banjarmasin
e-mail : n.fajriah@yahoo.co.id

Abstrak. Pada era globalisasi manusia dituntut memiliki kemampuan dalam memperoleh, memilih, mengelola, informasi untuk dimanfaatkan dalam kehidupan yang menuntut kita memiliki kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan pengamatan, proses pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Banjarmasin pada umumnya hanya berpusat pada hasil, soal yang disajikan terutama mengenai ingatan dengan hanya menyajikan satu jawaban atau cara benar. Kondisi ini sulit memunculkan kemampuan berpikir kreatif. Pembelajaran yang terpusat pada guru mengakibatkan siswa memberikan respon kurang baik saat menerima pelajaran. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah adalah melalui penerapan pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR). Hal ini karena adanya karakteristik PMR yang diterapkan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif dan respon siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan pendekatan PMR. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX H yang berjumlah 25 siswa dan objeknya adalah kemampuan berpikir kreatif dan respon siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, tes, dan angket. Tes kemampuan berpikir kreatif dianalisis menggunakan statistika deskriptif yaitu rata-rata dan persentase, respon siswa dianalisis menggunakan skala *Likert*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan pendekatan PMR berada pada kategori tinggi dengan rincian tiap indikator yaitu, indikator kelancaran berada pada kategori tinggi, keluwesan berada pada kategori sedang, dan orisinalitas berada pada kategori rendah. Sementara itu siswa menunjukkan respon setuju terhadap pembelajaran menggunakan pendekatan PMR.

Kata kunci: kemampuan berpikir kreatif, pendekatan PMR, respon siswa.

Dunia saat ini sedang dan terus mengalami perubahan yang sangat cepat, dimana perubahan terjadi setiap detik. Agar mampu berperan secara bermakna pada era globalisasi sekarang ini diperlukan kemampuan yang lebih sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Apabila pada beberapa dasawarsa yang sebelumnya dianggap cukup dengan kemampuan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung, maka pada abad ke-21 ini diperlukan kemampuan lain agar dapat hidup bermakna. Ini menuntut dimilikinya kemampuan berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif sebenarnya mendapatkan perhatian yang cukup besar dalam bidang pendidikan. Hal ini tercermin pada Peraturan Menteri No.22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa matematika perlu

diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Peraturan menteri tersebut merupakan dasar untuk pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), maka pembelajaran di sekolah perlu mengembangkan pendekatan pembelajaran yang mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pada jenjang SMP, umumnya fase berpikir anak berada pada fase peralihan dari operasional kongkrit menuju operasional formal (Sanjaya, 2012). Siswa SMP telah dapat diajak berpikir secara abstrak misalnya melakukan analisis, inferensi, menggunakan penalaran, dan lain-lain, namun seharusnya berangkat/dimulai dari situasi nyata terlebih dahulu. Memunculkan kemampuan berpikir melalui pemanfaatan potensi otak, merupakan peran pendidikan. Pada fase ini, anak didorong untuk mampu memecahkan masalah secara kritis dan logis serta aktif berkreasia menemukan gagasan baru melalui proses berpikir kreatif.

Berdasarkan pengamatan pada pelaksanaan praktik pengalaman lapangan (PPL) di SMPN 1 Banjarmasin, peneliti mengetahui bahwa kurikulum yang digunakan untuk kelas IX sama dengan sekolah pada umumnya yaitu KTSP dan SMP Negeri 1 Banjarmasin adalah sekolah dengan akreditasi A. Namun, pembelajaran matematikanya masih berpusat pada hasil, soal-soal yang disajikan terutama mengenai ingatan/hafalan. Siswa tidak dituntut untuk menemukan jawaban ataupun cara berbeda yang lain dalam menyelesaikan masalah. Jika siswa diberikan soal terbuka maka siswa cenderung memberi tanggapan bahwa soalnya tidak bisa dikerjakan atau menyalahkan soal karena soal memiliki lebih dari satu jawaban. Selain itu, terdapat anggapan bahwa mengajarkan berpikir kreatif menuntut siswa menyelesaikan masalah yang kompleks. Padahal kenyataannya, soal yang umum atau mudah (rutin) dapat dimodifikasi menjadi soal terbuka dan memunculkan berpikir kreatif siswa.

Pendekatan pembelajaran yang digunakan dapat menimbulkan respon setuju atau tidak setuju pada siswa. Respon tersebut terlihat dari sikap siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran matematika yang hanya terpusat pada guru menyebabkan siswa hanya duduk di kursi selama pembelajaran. Pembelajaran seperti ini mengakibatkan siswa menjadi malas dan kurang bergairah saat menerima pelajaran. Selain itu, dapat dipastikan ada saja siswa yang tidak antusias dalam pembelajaran dan cenderung tidak memperhatikan. Ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran matematika belum sepenuhnya setuju.

Pendekatan PMR merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran dalam pendekatan PMR dimulai dari sesuatu yang riil bagi siswa sehingga siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran secara bermakna. Peran guru hanya sebagai pembimbing dan fasilitator bagi siswa. Siswa dipandang sebagai individu yang punya potensi untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri (Wijaya, 2011). Siswa diharapkan aktif mengkonstruksi pengetahuannya, melakukan pemodelan dalam pemecahan masalah sehingga memungkinkan siswa mengalami sendiri penemuan konsep. Bahkan di dalam PMR, diharapkan siswa tidak sekedar aktif sendiri tetapi ada aktivitas bersama diantara mereka. Proses pembelajaran seperti ini, diharapkan dapat memunculkan kemampuan berpikir siswa, terutama kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berpikir merupakan kemampuan mental yang ada di dalam setiap individu. Menurut Kamus Bahasa Indonesia (2002) berpikir adalah menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan atau memutuskan sesuatu. Berpikir sebagai suatu kemampuan mental seseorang dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, antara lain berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Dalam membahas berpikir kreatif tidak akan terlepas dari kreativitas. Filsaime (2008) mengemukakan bahwa sampai saat ini masih belum ada satu pun teori kreativitas yang betul-betul diterima oleh semua peneliti. Demikian juga, kreativitas telah didefinisikan dengan berbagai cara yang berbeda-beda.

Rhodes (Munandar, 2009) dalam menganalisis lebih dari 40 definisi tentang kreativitas, menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam dimensi pribadi (*person*),

proses (*process*), dorongan (*press*), dan produk (*product*). Rhodes menyebut keempat jenis definisi tentang kreativitas ini sebagai "*Four P's of Creativity: Person, Process, Press, Product*". Kebanyakan definisi kreativitas berfokus pada salah satu dari empat P ini atau kombinasinya.

Amabile (Siswono, 2008) menjelaskan bahwa definisi konseptual dari kreativitas melibatkan dua elemen, yaitu kebaruan (*novelty*) dan kelayakan (*appropriateness*). Agar dikatakan kreatif, suatu produk atau respon harus berbeda dari yang ada sebelumnya dan juga harus layak, benar, berguna, bernilai atau berarti. Amabile juga menambahkan elemen ketiga, yaitu tugas harus heuristik bagi individu bukan algoritmik. Tugas harus terbuka yang penyelesaiannya tidak tunggal. Pendefinisian ini menjelaskan bahwa suatu produk kreatif harus memenuhi kebaruan dan berguna dalam bidang penerapan kreativitas itu. Kedua elemen itu dapat diketahui dengan memberikan tugas yang terbuka.

Siswono (2008) mengemukakan bahwa untuk pembelajaran matematika maka pengertian kreativitas ditekankan pada produk berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan berguna. Jadi, kreativitas merupakan suatu produk kemampuan berpikir kreatif untuk menghasilkan jawaban atau cara yang baru atau unik dalam memandang suatu masalah.

Dalam studi-studi faktor analisis seputar ciri-ciri utama dari kreativitas, Guilford (Munandar, 2009) membedakan antara *aptitude* dan *non-aptitude traits* yang berhubungan dengan kreativitas. Ciri-ciri *aptitude* dari kreativitas (berpikir kreatif) meliputi kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, dan ciri-ciri ini dioperasionalkan dalam tes berpikir divergen.

Olson (Siswono, 2008) menjelaskan bahwa untuk tujuan riset mengenai berpikir kreatif, kreativitas sebagai produk kreatif sering dianggap terdiri dari dua unsur yaitu kefasihan (kelancaran) dan keluwesan. Kefasihan ditunjukkan dengan kemampuan menghasilkan sejumlah besar gagasan pemecahan masalah secara lancar dan tepat. Keluwesan mengacu pada kemampuan untuk menemukan gagasan yang berbeda-beda dan luar biasa untuk memecahkan suatu masalah.

Williams menunjukkan ciri kemampuan berpikir kreatif yaitu kefasihan, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Kefasihan adalah kemampuan untuk menghasilkan pemikiran atau pertanyaan dalam jumlah yang banyak. Fleksibilitas adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak macam pemikiran dan mudah berpindah dari jenis pemikiran tertentu pada jenis pemikiran lainnya. Orisinalitas adalah kemampuan untuk berpikir dengan cara baru atau dengan ungkapan yang unik, dan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang tidak lazim daripada pemikiran yang jelas diketahui. Elaborasi adalah kemampuan untuk menambah atau memerinci hal-hal yang detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi. Aspek-aspek itu banyak digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif yang bersifat umum dan penekanannya pada produk kreatif (Siswono, 2008).

Dalam penerapannya, indikator berpikir kreatif berkembang dan sesuai dengan bidang kajiannya. Menurut Silver, Haylock, Balka (Siswono, 2008) misalnya dalam matematika yang menekankan pada tiga indikator, yaitu kelancaran (kefasihan), keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas (kebaruan).

Pendekatan PMR mulai dikembangkan di Indonesia sekitar tahun 2000. PMR diadaptasi dari *Realistic Mathematics Education* (RME) yang dikembangkan di Belanda sejak tahun 1970-an oleh Institut Freudenthal. Menurut Freudenthal, proses belajar siswa hanya akan terjadi jika pengetahuan yang dipelajari bermakna bagi siswa. Suatu pengetahuan akan menjadi bermakna bagi siswa jika proses pembelajaran dilaksanakan dalam suatu konteks atau pembelajaran menggunakan permasalahan realistik. Dalam PMR, permasalahan realistik digunakan sebagai fondasi dalam membangun konsep matematika atau disebut juga sebagai sumber untuk pembelajaran (Hadi, 2005).

Selanjutnya, Treffers (1987) mengemukakan lima karakteristik PMR, yaitu:

- (1) Penggunaan konteks

Konteks atau permasalahan realistik digunakan sebagai titik awal pembelajaran matematika.

- (2) Penggunaan model untuk matematisasi progresif
Dalam PMR, model digunakan dalam melakukan matematisasi secara progresif. Penggunaan model berfungsi sebagai jembatan dari pengetahuan dan matematika tingkat konkrit menuju pengetahuan matematika tingkat formal.
- (3) Pemanfaatan hasil konstruksi siswa
Siswa memiliki kebebasan untuk mengembangkan strategi pemecahan masalah sehingga diharapkan akan diperoleh strategi yang bervariasi. Hasil kerja dan konstruksi siswa selanjutnya digunakan untuk landasan pengembangan konsep matematika.
- (4) Interaktivitas
Proses belajar seseorang bukan hanya suatu proses individu melainkan juga secara bersamaan merupakan suatu proses sosial. Proses belajar siswa akan menjadi lebih singkat dan bermakna ketika siswa saling mengkomunikasikan hasil kerja dan gagasan mereka.
- (5) Keterkaitan
Konsep-konsep matematika tidak diperkenalkan kepada siswa secara terpisah atau terisolasi satu sama lain. PMR menempatkan keterkaitan antar konsep matematika sebagai hal yang harus dipertimbangkan dalam proses pembelajaran.

Menurut Hadi (2005) PMR mempunyai konsepsi tentang siswa sebagai berikut:

- (1) Siswa memiliki seperangkat konsep alternatif tentang ide-ide matematika yang mempengaruhi belajar selanjutnya.
- (2) Siswa memperoleh pengetahuan baru dengan membentuk pengetahuan itu untuk dirinya sendiri.
- (3) Pembentukan pengetahuan merupakan proses perubahan yang meliputi penambahan, kreasi, modifikasi, penghalusan, penyusunan kembali, dan penolakan.
- (4) Pengetahuan baru yang dibangun oleh siswa untuk dirinya sendiri berasal dari seperangkat ragam pengalaman.
- (5) Setiap siswa tanpa memandang ras, budaya, dan jenis kelamin mampu memahami dan mengerjakan matematika.

Adapun peran guru dalam pendekatan PMR antara lain:

- (1) Guru hanya sebagai fasilitator belajar.
- (2) Guru harus mampu membangun pembelajaran yang interaktif.
- (3) Guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif menyumbang pada proses belajar dan secara aktif membantu siswa dalam menafsirkan persoalan yang riil.
- (4) Guru tidak terpancing pada materi yang termaktub dalam kurikulum, melainkan aktif mengaitkan kurikulum dengan dunia riil, baik fisik maupun sosial.

Proses pembelajaran seperti ini, diharapkan dapat memunculkan kemampuan berpikir siswa secara optimal, terutama kemampuan berpikir kreatif siswa.

Respon merupakan suatu tingkah laku atau sikap yang berwujud baik sebelum pemahaman yang mendetail, penilaian, pengaruh atau penolakan, suka atau tidak, serta pemanfaatan pada suatu fenomena tertentu (Arifin 2009). Sehingga, berbicara mengenai respon tidak terlepas pembahasannya dengan sikap. Jadi, respon siswa adalah perubahan sikap siswa terhadap objek tertentu. Menurut Sugiyono (2012) dalam menganalisis respon siswa dapat menggunakan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX H SMP Negeri 1 Banjarmasin tahun pelajaran 2014-2015 yang berjumlah 25 siswa. Objek

penelitian adalah kemampuan berpikir kreatif dan respon siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan pendekatan PMR. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IX H SMP Negeri 1 Banjarmasin pada semester ganjil tahun pelajaran 2014-2015 yang dilaksanakan mulai tanggal 2 Desember sampai dengan 23 Desember 2014.

Data mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa dikumpulkan melalui tes, data tentang respon siswa dikumpulkan melalui angket, dan data-data lain melalui dokumentasi.

Penilaian soal tes mengacu pada pedoman pemberian skor kemampuan berpikir kreatif yang diadaptasi dari Bosch (Setiawati, 2014) yakni:

Tabel 1 Pedoman Penskoran Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

No.	Aspek	Skor	Respon Siswa
1.	Kelancaran (<i>fluency</i>): kemampuan siswa menghasilkan banyak jawaban/gagasan pemecahan masalah secara lancar dan tepat.	0	Tidak memberikan jawaban atau memberikan jawaban yang salah
		1	Memberikan satu jawaban yang belum selesai
		2	Memberikan satu jawaban yang benar dan tepat
		3	Memberikan dua jawaban dengan salah satu jawaban yang kurang tepat
		4	Memberikan dua jawaban atau lebih dan benar
2.	Keluwasan (<i>flexibility</i>): kemampuan siswa menyajikan sejumlah cara yang berbeda untuk menyelesaikan masalah.	0	Tidak memberikan jawaban atau memberikan jawaban dengan satu cara atau lebih tetapi salah
		1	Memberikan jawaban dengan satu cara dan terdapat kekeliruan dalam perhitungan sehingga hasilnya salah
		2	Memberikan jawaban dengan satu cara dan benar
		3	Memberikan jawaban lebih dari satu cara yang berbeda, satu cara benar tetapi cara yang lain belum selesai.
		4	Memberikan jawaban lebih dari satu cara yang berbeda dan benar.
3.	Keaslian (<i>originality</i>): berkaitan dengan kemampuan siswa menghasilkan cara baru/unik dari pemikiran yang telah ada.	0	Tidak memberikan jawaban atau cara penyelesaian
		1	Memberikan jawaban dengan cara yang sudah sering digunakan.
		2	Memberikan jawaban dengan cara sendiri tetapi tidak dapat dipahami
		3	Memberikan jawaban dengan cara sendiri, sudah terarah tetapi ada kekeliruan dalam perhitungan
		4	Memberikan jawaban dengan cara sendiri dan benar

Angket respon siswa terdiri atas 10 pernyataan yang menggunakan skala Likert (Sugiyono, 2012) dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Penskoran yang digunakan yaitu 5 jika jawabannya "SS", 4 jika jawabannya "S", 3 jika jawabannya "R", 2 jika jawabannya "TS", dan 1 jika jawabannya "STS".

Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

(1) Statistika deskriptif

Data tes kemampuan berpikir kreatif siswa dianalisis dengan menentukan nilai rata-rata. Selanjutnya nilai rata-rata dikategorikan berdasarkan tabel berikut.

Tabel 2 Kategori Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Nilai	Kategori
Nilai < 55	Rendah
55 ≤ Nilai < 75	Sedang
Nilai ≥ 75	Tinggi

(Adaptasi Mahmudi, 2010)

Setelah nilai yang diperoleh dikategorikan berdasarkan Tabel 2, banyaknya siswa yang mencapai kategori tertentu dapat dinyatakan dalam persen menggunakan rumus dari Sudijono (2008), sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

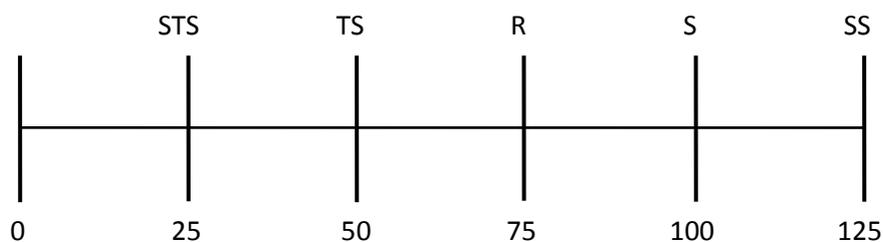
f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number Of Class* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

(2) Skala *Likert*

Angket siswa terdiri dari sepuluh pernyataan. Hasil angket akan dianalisis dengan menentukan skor total respon siswa tiap pernyataan. Skor total respon = (banyaknya siswa menjawab SS × 5) + (banyaknya siswa menjawab S × 4) + (banyaknya siswa menjawab R × 3) + (banyaknya siswa menjawab TS × 2) + (banyaknya siswa menjawab STS × 1).

Kemudian respon siswa dikategorikan berdasarkan rentang skala *Likert* yang dibuat dari skor total minimal sampai skor total maksimal atau ideal, sehingga diperoleh rentang skala *Likert* sebagai berikut.



Gambar 1 Rentang skala *Likert*

Jika skor total berada pada daerah diantara 2 kategori maka harus ditentukan skor tersebut akan masuk ke dalam salah satu kategori, dengan syarat skor total berada pada daerah kurang dari sama dengan setengah interval (jarak dari dua kategori) termasuk dalam kategori yang berada di sebelah kiri dan jika skor total berada pada daerah lebih dari setengah interval (jarak dari dua kategori) termasuk dalam kategori yang berada di sebelah kanan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan berpikir kreatif siswa dinilai berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas. Nilai rata-rata pencapaian kemampuan berpikir kreatif siswa untuk tiap indikator pada kelas IX H ditunjukkan pada Tabel 3 yang diukur berdasarkan pedoman penskoran kemampuan berpikir kreatif siswa.

Tabel 3 Rata-rata Pencapaian Tiap Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

No.	Indikator	Nilai Rata-rata	Kategori
1.	Kelancaran	92	Tinggi
2.	Keluwesan	74	Sedang
3.	Orisinalitas	45	Rendah

Indikator kelancaran dalam kemampuan berpikir kreatif berkaitan dengan banyaknya gagasan atau jawaban yang dihasilkan siswa. Pembelajaran dengan pendekatan PMR memberikan kesempatan pada siswa untuk menyampaikan jawaban/gagasan sebanyak-banyaknya. Hal ini sejalan dengan karakteristik PMR yaitu penggunaan konteks dimana siswa dilibatkan secara aktif untuk melakukan kegiatan eksplorasi permasalahan konteks untuk mengembangkan berbagai gagasan penyelesaian masalah. Indikator kelancaran berada pada kategori tinggi berarti rata-rata siswa sudah dapat memunculkan banyak gagasan/jawaban dari tes evaluasi.

Indikator keluwesan dalam kemampuan berpikir kreatif berkaitan dengan banyaknya gagasan atau jawaban yang dihasilkan siswa. Tidak hanya memiliki banyak jawaban namun jawaban-jawaban itu harus bervariasi. Hal ini terlihat dari cara siswa menyelesaikan masalah dalam tes. Sebenarnya siswa sudah mampu mengasalkan lebih dari satu jawaban, namun jawaban-jawaban yang mereka kemukakan berasal dari konsep yang sama atau kurang bervariasi. Sesuai dengan karakteristik pendekatan PMR, siswa dibimbing untuk melakukan pemodelan yang berfungsi sebagai jembatan dari pengetahuan matematika kongkrit menuju matematika formal. Siswa memiliki kebebasan untuk mengembangkan strategi pemecahan masalah sehingga diperoleh strategi yang bervariasi. Pada saat pembelajaran tidak semua kelompok mampu memberikan lebih dari satu strategi yang bervariasi. Namun kekurangan ini dapat dilengkapi dengan diskusi kelompok karena adanya pemberian kesempatan pada kelompok dengan strategi berbeda untuk mengemukakan pendapatnya sehingga memunculkan strategi yang beragam.

Indikator orisinalitas berkaitan dengan keaslian atau uniknya jawaban siswa. Kebanyakan siswa masih menyelesaikan masalah dengan cara yang sering digunakan, yakni cara yang diperoleh saat pembelajaran. Namun, beberapa siswa sudah dapat menemukan cara penyelesaian yang berbeda dari konsep yang diperoleh saat pembelajaran. Artinya, beberapa siswa sudah mampu membentuk cara penyelesaian baru atau unik untuk dirinya sendiri yang berasal dari konsep yang lain atau berasal dari pengalaman yang telah dilewatinya.

Berikut tabel yang menunjukkan kategori hasil evaluasi kemampuan berpikir kreatif siswa secara keseluruhan di kelas IX H.

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Nilai < 55	Rendah	0	0
$55 \leq \text{Nilai} < 75$	Sedang	11	44
Nilai ≥ 75	Tinggi	14	56
Jumlah		25	100

Nilai rata-rata siswa secara keseluruhan adalah 75,4. Nilai ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa secara keseluruhan berada pada kategori tinggi. Sehingga, secara keseluruhan dapat dilihat bahwa pendekatan PMR dapat memunculkan kemampuan berpikir kreatif siswa, meskipun masih perlu pembiasaan dan bimbingan lebih untuk indikator-indikator tertentu. Hal ini karena memang sebenarnya diperlukan waktu yang cukup lama untuk penerapan pendekatan PMR.

Adapun mengenai respon siswa yang diperoleh dari angket, pada pernyataan pertama hingga pernyataan kesepuluh diperoleh skor total yang menunjukkan respon siswa setuju dengan

pembelajaran menggunakan pendekatan PMR. Artinya, pembelajaran dengan pendekatan PMR membuat siswa merasa senang dan tidak tegang pada saat pembelajaran berlangsung, memudahkan dalam memahami materi, belajar matematika menjadi bermanfaat, memberikan kebebasan dalam berbagi dan mengemukakan pendapat, dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan konsep utama pendekatan PMR yaitu menjadikan proses belajar bermakna bagi siswa. Penggunaan konteks diawal pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar matematika. Proses belajar siswa pun menjadi lebih bermakna ketika siswa saling mengkomunikasikan hasil kerja dan gagasan mereka.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa SMPN 1 Banjarmasin secara keseluruhan dalam pembelajaran matematika menggunakan pendekatan PMR berdasarkan evaluasi akhir berada pada kategori tinggi dengan rincian tiap indikator yaitu, indikator kelancaran berada pada kategori tinggi, indikator keluwesan berada pada kategori sedang, dan indikator orisinalitas berada pada kategori rendah.
2. Siswa memberikan respon setuju terhadap pembelajaran matematika menggunakan pendekatan PMR. Pembelajaran dengan pendekatan PMR membuat siswa merasa senang dan tidak tegang pada saat pembelajaran berlangsung, memudahkan dalam memahami materi, belajar matematika menjadi bermanfaat, memberikan kebebasan dalam berbagi dan mengemukakan pendapat, dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Saran

Berdasarkan simpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka disampaikan beberapa saran yaitu:

1. Pembelajaran matematika menggunakan pendekatan PMR hendaknya dijadikan upaya untuk memunculkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Untuk penelitian lebih lanjut, bagi para peneliti agar menerapkan pendekatan PMR pada kelas dan materi yang berbeda serta aspek kemampuan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. *Kamus Bahasa Indonesia*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemdikbud.
- Arifin, Z. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- BSNP. 2006. *Standar Isi, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMP/MTs*. Badan Standar Nasional Pendidikan, Jakarta.
- Filsaime, D.K. 2008. *Menguak Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif*. Cetakan Pertama diterjemahkan oleh Sunarni ME. Buku Berkualitas Prima, Jakarta.
- Hadi, S. 2005. *Pendidikan Matematika Realistik dan Implementasinya*. Tulip, Banjarmasin.
- Mahmudi, A. 2010. *Pengaruh Pembelajaran dengan Strategi MHM Berbasis Masalah terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif, Kemampuan Pemecahan Masalah, dan Disposisi Matematis, serta Persepsi terhadap Kreativitas*. Disertasi Doktor, Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak dipublikasikan.
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sanjaya, W. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.

-
- Setiawati, E. 2014. *Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis, Kreatif, dan Habits Of Mind Matematis melalui Pembelajaran Berbasis Masalah : Eksperimen terhadap Siswa Madrasah Aliyah*. Disertasi Doktor, Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak dipublikasikan.
- Siswono, T. Y. E. 2008. *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. Unesa University Press, Surabaya.
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta, Bandung.
- Treffers, A. 1987. *Three Dimensions. A Model of Goal and Theory Description in Mathematics Instruction-The Wiskobas Project*. Reidel Publishing Company, Dordrecht.
- Wijaya, A. 2011. *Pendidikan Matematika Realistik: Suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran Matematika*. Graha Ilmu, Yogyakarta