

Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Konteks Budaya Lokal Karawang Menggunakan Realistic Mathematics Education Pada Masa Pandemi

Andes Safarandes Asmara¹, Ayu Fitri², Aang Solahudin Anwar³, Fahrudin Muhtarulloh⁴

^{1,2,3} Universitas Buana Perjuangan Karawang, ⁴UIN Sunan Gunung Djati Bandung

E-mail: andes.asmara@ubpkarawang.ac.id¹⁾

ayufitri@ubpkarawang.ac.id²⁾

aang.solahudin@ubpkarawang.ac.id³⁾

fahrudin.math@uinsgd.ac.id⁴⁾

Informasi Artikel

Sejarah artikel:

Diterima 14 November 2021

Direvisi 27 Desember 2021

Disetujui 10 Januari 2022

Kata Kunci: Budaya lokal, RME, berpikir kreatif

ABSTRACT

Berpikir kreatif (berpikir divergen) adalah kemampuan bernalar siswa yang mampu memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah dan kesesuaian, namun pengembangan pengajaran disekolah pada umumnya hanya terbatas pada tuntutan pada tugas-tugas yang hanya menuntut pemikiran konvergen, yaitu pemikiran menuju satu jawaban tunggal. Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk bisa meningkatkan kemampuan kreatif siswa melalui pendekatan realistik matematik dengan budaya lokal sebagai konteks. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain penelitian jenis *The Nonequivalent Control Group Design* melalui tes berpikir kreatif. Penelitian dilakukan pada dua kelas dengan perlakuan yang berbeda, satu kelas sebagai eksperimen dan kelas yang lainnya sebagai kelas kontrol. Dilakukan pada jenjang SMP kelas VII dengan teknik analisis statistik uji t. Hasil penelitian ini adalah Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh pembelajaran RME lebih baik daripada siswa yang memperoleh metode pembelajaran dengan ekspositori

Copyright © 2022 by the authors

This is an open access article distributed under the terms of the CC BY-SA license.

(<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>)

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan sarana untuk membentuk kemampuan bernalar siswa yang terukur dalam berpikir kritis, berfikir logis, berpikir kreatif, inovatif (Arsana et al., 2019; Kasanah et al., 2019; Septiana et al., 2018; Wibowo, 2017; Widyastuti & Pujiastuti, 2014). Untuk mengoptimalkan kemampuan bernalar dalam hal ini contohnya berpikir kreatif diperlukan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna yang berimbas pada peningkatan mutu pendidikan (Mulyati, 2016; Vivi Muliandari, 2019). Berpikir kreatif (berpikir divergen) adalah kemampuan bernalar siswa yang mampu memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah dan kesesuaian (Moma, 2015) namun Pengembangan pengajaran disekolah pada umumnya

hanya terbatas pada tuntutan pada tugas-tugas yang hanya menuntut pemikiran konvergen, yaitu pemikiran menuju satu jawaban tunggal (Ardiyanti, 2014). Akibatnya setiap siswa akan terbiasa berpikir konvergen sehingga bila dihadapkan pada suatu masalah, siswa akan mengalami kesulitan untuk memecahkan masalah tersebut dikarenakan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan demikian setiap orang memerlukan kreatifitas untuk meningkatkan kualitas hidup mereka, mendesain sesuatu, menyelesaikan masalah, mengkreasi perubahan, dan meningkatkan efisiensi dan efektifitas suatu system (Mahmudi, 2008).

Peran sekolah dalam mengembangkan kreativitas yang kurang optimal dapat disebabkan beberapa faktor, diantaranya adalah persepsi mengenai kreativitas yang tidak tepat oleh guru, terkadang guru mengasosiasikan individu kreatif dengan sikap mengganggu, membuat gaduh, dan tidak dapat dikendalikan (Alexander, 2007). Persepsi yang keliru tersebut menjadikan pengembangan kreativitas melalui aktivitas pembelajaran sulit dilakukan (Mann, 2005). Namun saat ini, persepsi yang keliru mengenai kreatifitas lambat laun mulai di tinggalkan, hal ini sejalan dengan Dunbar dan Weisberg (Matlin, 2009) menyatakan bahwa kreativitas merujuk pada penggunaan kemampuan berpikir dalam pemecahan masalah sehari-hari yang dapat dilakukan oleh individu berkemampuan biasa.

Guilford (Park, 2004) mengistilahkan kreativitas sebagai produksi divergen atau sering juga disebut berpikir divergen, yaitu berpikir dengan menerapkan banyak kemungkinan jawaban untuk setiap konsep yang diajarkan, karena dengan keterampilan berpikir divergen (berpikir kreatif) siswa akan menemukan banyak kemungkinan jawaban atas suatu masalah, dimana penekanannya adalah kuantitas, ketepatan dan keragaman jawaban (Munandar, 2009). Berpikir kreatif diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan untuk membangun ide atau gagasan baru dan memperhatikan intuisi (Kanda S, 2020). Dalam berpikir kreatif tersebut kedua belahan otak digunakan bersama-sama secara optimal. Berpikir kreatif bisa kita katakan sebagai proses mengkonstruksi sebuah ide yang memfokuskan kepada beberapa aspek kemampuan, seperti keluwesan dan keaslian (Haq, 2012; Mahmudi, 2010; Rudyanto, 2014). Aspek tersebut mampu membiasakan siswa berpikir divergen yang tidak hanya tahu terhadap materi, namun wajib memahami dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga pemahaman tersebut menjadi ingatan jangka panjang dalam memorinya dan proses pembelajarannya lebih bermakna. Kemampuan berpikir divergen atau kemampuan berpikir kreatif ini bisa untuk memahami materi-materi pembelajaran yang sifatnya dekat dengan kehidupan sehari-hari (Utami et al., 2020).

Pendekatan matematika realistik dapat dijadikan proses pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif karena pendekatan matematika realistik ini di dasarkan pada persoalan praktis dalam konteks kehidupan sehari-hari yang bermakna bagi siswa. Pendekatan Matematika Realistik adalah pendekatan pembelajaran matematika yang berawal dari suatu masalah yang nyata kemudian dengan proses matematisasi berjenjang (jenjang situasional ke jenjang formal), dibawa menuju ke bentuk formal dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Dewi Wahyuni, Rubhan Masykur, 2019; Rahmawati Suwanto & Wijaya, 2021; Sulastri et al., 2017; Yusmaniar, 2017) dengan situasi-situasi yang perlu diperhatikan dimana peserta didik mengetahui bagaimana harus bertindak dan mengungkapkan alasan yang masuk akal dari sebuah pengalaman yang nyata (Nurina Hidayah, Nining Choiriyanisa, 2018). Focus pendekatan matematika realistik adalah dengan permasalahan yang nyata dan dekat dengan lingkungan belajar siswa. Lingkungan belajar untuk matematika yang bisa dijadikan konteks pembelajaran adalah budaya. Dalam hal ini masalah kontekstual yang bisa disajikan adalah

kebudayaan local (Febrian, 2013), objeknya bisa berupa permainan tradisional, kebudayaan atau kebiasaan-kebiasaan yang berlaku (Cahaya Sari Putra & Nur Mahmudah, 2021).

Budaya dan pembelajaran adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan, karena budaya memiliki kontribusi yang besar dalam proses pembelajaran (Kuswana, 2013). Bahkan pengembangan filosofi Kurikulum 2013 salah satunya adalah pendidikan berakar pada budaya bangsa untuk membangun kehidupan bangsa masa kini dan masa mendatang (Idrus Hariri & Mulyani, 2016). Proses internalisasi suatu budaya kedalam pembelajaran merupakan salah satu strategi pengembangan keterampilan berfikir siswa sebagai konsep belajar yang mengaitkan materi dengan situasi dunia nyata, sehingga siswa mampu membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupannya (Idrus Hariri & Mulyani, 2016). Sehingga diharapkan pembelajaran menjadi bermakna. Berdasarkan pemaparan yang sudah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk bisa mengangkat kebudayaan lokal Karawang dalam pendekatan realistik matematik untuk meningkatkan keterampilan kreatif matematis.

METODE

Pendekatan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan ini adalah *quasi eksperimen*. *Quasi eksperimen* merupakan salah satu bentuk dari metode eksperimen. (Creswell, 2012) menyatakan bahwa pengertian metode penelitian eksperimen digunakan apabila peneliti ingin mengetahui pengaruh sebab akibat antara variabel independen dan dependen. Hal ini berarti peneliti harus dapat mengontrol semua variabel yang akan mempengaruhi outcome kecuali variabel independen (treatment) telah ditetapkan. Desain penelitian yang digunakan adalah *The Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak sedangkan teknik analisis menggunakan statistik uji t.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Ciampel kabupaten Kabupaten Karawang tahun ajaran 2020-2021 pada kelas VII. Menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol, dengan jumlah masing-masing setiap kelas adalah 40 siswa. variabel penelitian yang digunakan terdiri dari variabel bebas berupa pendekatan realistik matematik dan budaya karawang dalam hal ini menggunakan candi jiwa dan candi blandongan sebagai konteks pembelajaran. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif matematis. Instrumen pada penelitian ini adalah tes uraian dengan indikator kemampuan berpikir kreatif dari (Munandar, 2009), yaitu: kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Ciampel pada kelas VII tahun ajaran 2020/2021. Pengolahan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan *software SPSS*. Data yang dianalisis bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen yang menggunakan RME dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran ekspositori. Data yang diperoleh data hasil pretes dan postes selanjutnya dihitung peningkatannya menggunakan rumus N-Gain seperti pada tabel 1.

Tabel 1
Deskriptif Statistik Hasil N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Pre-test	Post-test	N-Gain (%)	Pre-test	Post-test	N-Gain (%)
Skor Tertinggi	66.5	95	87.21	74	91.5	80.82
Skor Terendah	14	64	14.33	30	54	35.6
Rata-Rata	40.25	76.5	54.829	51.50	74.75	40.24
Standar Deviasi	13.73	9.69	31.016	13.87	9.18	27.916

Data tabel 1 menunjukkan hasil untuk kemampuan berpikir kreatif matematis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Yang menunjukkan perbedaan hasil antara kedua kelas tersebut. Perbedaan ini menunjukkan bahwa RME mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif sehingga dimungkinkan bahwa pendekatan RME ini sangat cocok untuk kemampuan berpikir kreatif (Siregar et al., 2020). Ketika RME menggunakan konteks sebagai awal pembelajaran akan lebih efektif, apalagi jika konteks yang di gunakan adalah konteks yang relevan dan dekat dengan kehidupan sehari-hari (dalam hal ini bisa budaya lokal sebagai konteksnya) maka peningkatannya akan lebih baik (Hidayat et al., 2020).

Uji normalitas data N-Gain digunakan untuk mengetahui apakah nilai N-Gain berpikir kreatif matematis siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan berdistribusi normal memiliki hasil *Liliefors* ($\alpha=0,05$) dengan taraf signifikansi 5%. Berikut dideskripsikan hasil uji normalitas pada tabel 2.

Tabel 2
Uji Normalitas Skor N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Jumlah Siswa	α	Sign.	Kesimpulan
Eksperimen	40	0,05	0,046	Normal
Kontrol	40		0,031	Normal

Tabel 2 menunjukkan nilai signifikan data pada kelas eksperimen adalah 0,046 dan nilai kelas kontrol adalah 0,031. Nilai-nilai tersebut lebih besar dari nilai signifikansi uji yaitu 0,05. Sehingga disimpulkan bahwa data N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya kita melakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah variansi data N-Gain dari sampel yang dianalisis homogen atau tidak. Berikut di deskripsikan hasil uji homogenitas pada tabel 3.

Tabel 3
Uji Homogenitas Data Pretest Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Kelas	Jumlah Siswa	Signifikan	α	Kesimpulan
Eksperimen	40	0,016	0,05	Homogen
Kontrol	40			

Hasil pengujian homogenitas yang ditunjukkan pada tabel 3 diperlihatkan nilai signifikan 0,016. Nilai ini lebih besar dari nilai signifikansi uji yaitu 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data N-Gain dari kedua kelas homogen. Setelah dilakukan uji prasyarat terpenuhi bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen, maka tahap selanjutnya adalah uji perbedaan dua rata-rata menggunakan uji parametrik (uji-t), data yang dianalisis dapat terlihat pada tabel 4.

Tabel 4
Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Data N-Gain Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

N-Gain	Uji Perbedaan Rata – Rata		Kesimpulan
	Signifikan (2-tailed)	α	
	0,016	0,05	H_0 ditolak

Berdasarkan hasil output uji perbedaan dua rata-rata (Uji-t) pada tabel 4 menunjukkan hasil pengujian nilai sig(2-tailed) adalah 0,016. Untuk uji satu pihak maka nilai sig.(2-tailed) tersebut harus dibagi 2 terlebih dahulu. Sehingga didapatkan nilai signifikan adalah $0,008 < \alpha$, yaitu $0,008 < 0,05$. Maka kesimpulan yang diperoleh adalah menolak H_0 yang berarti bahwa Rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan pendekatan realistik matematik dengan budaya lokal Karawang sebagai konteks pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran ekspositori.

Data yang sudah di analisis menunjukkan bahwa pendekatan realistik matematik ini dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif. Sejalan dengan penelitian (Khotimah & As'ad, 2020) menyebutkan bahwa RME memberikan pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran. Dengan penerapan pendekatan matematika realistik akan membantu siswa untuk belajar bagaimana cara memecahkan masalah yang ditemukan dalam kehidupannya sehari-hari. Dengan kata lain jika pembelajaran dengan menggunakan konteks yang mudah dikenali dan tidak asing, maka pembelajaran dapat lebih bermakna.

Analisis lainnya kenapa kemampuan berpikir kreatif dapat meningkat setelah perlakuan, karena sesuai dengan tujuan pengajaran bahwa peran matematika sebagai alat bantu, pembimbing pola pikir maupun pembentuk sikap. Matematika dapat difungsikan untuk mengembangkan kemampuan berfikir yang sistematis, logis, kreatif, disiplin dan kerjasama yang efektif dalam kehidupan yang modern dan kompetitif (Handoko, 2017). Davis (Handoko, 2017) terdapat 6 alasan mengapa pembelajaran matematika perlu menekankan pada kreativitas, yaitu: (1) Matematika begitu kompleks dan luas untuk diajarkan dengan hafalan, (2) Siswa dapat menemukan solusi-solusi yang asli (*original*) saat memecahkan masalah, (3) Guru perlu merespon kontribusi siswa yang asli dan mengejutkan (*surprised*), (4) Pembelajaran matematika dengan hafalan dan masalah rutin akan membuat siswa tidak termotivasi dan mengurangi kemampuannya, (5) Keaslian merupakan sesuatu yang perlu diajarkan, seperti membuat pembuktian asli dari teoremateorema, (6) Kehidupan nyata sehari-hari memerlukan matematika serta memerlukan kreativitas dalam menyelesaikannya.

Analisis-analisis data yang sudah dipaparkan menyebutkan bahwa pendekatan realistik matematik sangat sesuai untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dengan budaya lokal sebagai konteks di awal untuk memulai pembelajaran

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan RME dengan budaya lokal sebagai konteks pembelajarannya mempunyai peningkatan yang lebih tinggi dari siswa yang diberikan pembelajaran RME. Berdasarkan kesimpulan yang sudah dipaparkan, maka pada penelitian RME direkomendasikan untuk menggunakan konteks-konteks budaya pada pembelajaran dimana budaya tersebut dengan dengan kehidupan siswa dan RME dapat dikembangkan atau modifikasi pada aspek penelitian yang lain pada kajian yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, K. D. (2007). *Effects Instruction in Creative Problem Solving on Cognition, Creativity, and Satisfaction Among Ninth Grade Students in an Introduction to World Agricultural Science and Technology Course*. 1–246. <https://ttu-ir.tdl.org/handle/2346/18066>
- Ardiyanti, Y. (2014). Penggunaan Lembar Kerja (Lk) Terbuka Untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Dan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Biologi Umum. *Jurnal Ilmiah Solusi*, 1(1), 18–21.
- Arsana, I. K., Suarjana, M., & Arini, N. W. (2019). Pengaruh Penggunaan Mind Mapping berbantuan Alat Peraga Tangga Garis Bilangan terhadap Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18511>
- Cahaya Sari Putra, E., & Nur Mahmudah, F. (2021). The Implementation of Ethnomathematics Based-Learning for Students. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 5(2), 162–169. <https://doi.org/10.35706/sjme.v5i2.4827>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (Matthew Buchholtz (ed.); Fourth). Pearson Education, Inc.
- Dewi Wahyuni, Rubhan Masykur, D. D. P. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 32–40. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1711>
- Febrian, D. W. (2013). Pembelajaran Tgt Melalui Pendekatan Pmri Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 2(2). <https://doi.org/10.15294/ujme.v2i2.3334>
- Handoko, H. (2017). Pembentukan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika Model Savi Berbasis Discovery Strategy Materi Dimensi Tiga Kelas X. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 85–95. <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1711>
- Haq, M. N. A. S. S.-R. R. (2012). A Comparison of Creative Thinking Abilities of High and Low Achievers Secondary School Students. *International Interdisciplinary Journal of Education*, 1(1), 1–6.
- Hidayat, E. I. F., Vivi Yandhari, I. A., & Alamsyah, T. P. (2020). Efektivitas Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 106. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.21103>
- Idrus Hariri, A., & Mulyani, A. (2016). Penerapan Pembelajaran Berbasis Sains Budaya

- Lokal Ngaseup Pada Konsep Sistem Reproduksi Manusia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas Xi Sman 1 Maja. *Scientiae Educatia: Jurnal Sains Dan Pendidikan Sains*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.24235/sc.educatia.v5i1.961>
- Kanda S, A. S. (2020). Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Dan Bepfikir Kreatif Matematik Serta Motivasi Belajar Mahasiswa Melalui Penerapan Aplikasi Statistics Quick. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(2), 188–196. <https://doi.org/10.35706/sjme.v4i2.3648>
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 519–526. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>
- Khotimah, S. H., & As'ad, M. (2020). Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar [Realistic Mathematics Education Approach to Mathematics Learning Outcomes for Elementary School Students]. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 491–498. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28568>
- Kuswana, W. S. (2013). *Taksonomi Berpikir* (A. Fauzia (ed.)). Remaja Rosdakarya.
- Mahmudi, A. (2008). Tinjauan Kreativitas dalam Pembelajaran Matematika. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 37–49. <https://doi.org/10.21831/pg.v4i2.559>
- Mahmudi, A. (2010). Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis, Makalah dipresentasikan. In *Konferensi Nasional Matematika XV*. UNIMA.
- Mann, E. L. (2005). Mathematical creativity and school mathematics: Indicators of mathematical creativity in middle school students 1956. *Dissertation Abstracts International Section A: Humanities and Social Sciences*, 67, 461.
- Matlin, M. W. (2009). *Cognition* (7th ed.). John Wiley & Sons, Inc.
- Moma, L. (2015). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Untuk Siswa Smp. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 27–41. <https://doi.org/10.33387/dpi.v4i1.142>
- Mulyati, T. (2016). Pendekatan Konstruktivisme Dan Dampaknya Bagi Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 1(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v1i2.2738>
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Nurina Hidayah, Nining Choiryanisa, D. S. (2018). Pendekatan Matematika Realistik Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Pekalongan*, 165–178.
- PARK, H. (2004). The Effects of Divergent Production Activities With Math Inquiry and Think Aloud of Students With Math Difficulty. *CWL Publishing Enterprises, Inc., Madison*, 2004(May), 352. <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/cbdv.200490137/abstract>
- Rahmawati Suwanto, F., & Wijaya, A. (2021). The Enhancement of Students Mathematical Communication Ability Through RME-Textbook. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 5(1), 43–52. <https://doi.org/10.35706/sjme.v5i1.4412>
- Rudyanto, H. E. (2014). Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 4(01), 41–48. <https://doi.org/10.25273/pe.v4i01.305>
- Septiana, F., Mujib, M., & Negara, H. S. (2018). Penerapan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) ditinjau dari Multiple Intelligences. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 23–28. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.1932>
- Siregar, R. N., Mujib, A., Hasratuddin, & Karnasih, I. (2020). Peningkatan Kemampuan

- Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik. *Edumaspul Jurnal Pendidikan*, 4(1), 56–62. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.338>
- Sulastris, S., Marwan, M., & Duskri, M. (2017). Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik. *Beta Jurnal Tadris Matematika*, 10(1), 51–69. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v10i1.101>
- Utami, M. R., Ardiyanti, Y., & Ratnasari, D. (2020). Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir. *Satya Widya*, 36(2), 81–87. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2020.v36i2>
- Vivi Muliandari, P. T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Head Together) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 132–140. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18517>
- Wibowo, A. (2017). Pengaruh pendekatan pembelajaran matematika realistik dan saintifik terhadap prestasi belajar, kemampuan penalaran matematis dan minat belajar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v4i1.10066>
- Widyastuti, N. S., & Pujiastuti, P. (2014). Pengaruh Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Terhadap Pemahaman Konsep Dan Berpikir Logis Siswa. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 183–193. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2718>
- Yusmaniar, Y. (2017). Pendekatan Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I Pada Operasi Hitung. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(1), 51. <https://doi.org/10.29210/02017109>

Improved Ability to Think Creatively with Local Cultural Context Karawang Using Realistic Mathematics Education During Pandemic

Andes Safarandes Asmara¹, Ayu Fitri², Aang Solahudin Anwar³, Fahrudin Muhtarulloh⁴

^{1,2,3} Universitas Buana Perjuangan Karawang, ⁴UIN Sunan Gunung Djati Bandung

E-mail: andes.asmara@ubpkarawang.ac.id¹⁾
ayufitri@ubpkarawang.ac.id²⁾
aang.solahudin@ubpkarawang.ac.id³⁾
fahrudin.math@uinsgd.ac.id⁴⁾

Abstrak

Creative thinking is the reasoning ability of students who are able to provide various possible answers based on the information provided with an emphasis on diversity in number and suitability, but the development of teaching in schools is generally limited to demands on tasks that only require convergent thinking, namely, thinking towards one single answer. So the purpose of this research is to be able to improve students' creative abilities through a realistic mathematical approach with local culture as a context. This study uses a quasi-experimental method with a research design of the non-equivalent control group design through a creative thinking test. The study was conducted in two classes with different treatments; one class was designated as the experimental class and the other as the control class. It was carried out at the seventh grade junior high school level using the t-test statistical analysis technique. The results of this study are the improvement of students' mathematical creative thinking skills who receive RME learning rather than students who receive expository learning methods.

Keywords: Local culture, RME, creative thinking

Received November 14th, 2021

Revised Desember 27th, 2021

Accepted January 10th, 2022