

# Pengaruh Pendekatan RME Berbasis Media Miniatur Rumah Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD

Frenika Supiyati<sup>1</sup>, Deviyanti Pangestu<sup>2</sup>, Jody Setya Hermawan<sup>2</sup>, Fadhilah Khairani<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Lampung

<sup>2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Lampung

[frenikasupiyati3@gmail.com](mailto:frenikasupiyati3@gmail.com)

Diterima: 06-05-2025; Direvisi: 25-05-2025; Dipublikasi: 27-05-2025

## Abstract

The problem of this study was the low creative thinking ability of fifth-grade students at SD Negeri 8 Metro Timur. This study was conducted to determine the influence of the *Realistic Mathematics Education* (RME) approach based on miniature house media on students' mathematical creative thinking skills. The method used in this study was a quasi-experiment with a nonequivalent control group design. The population of this study was 58 students, and the sample, consisting of the same number of students, was determined using purposive sampling. The hypothesis test was conducted using a simple linear regression analysis, which resulted in an  $F_{calculated}$  value of 164.361 with  $n = 29$ . At a significance level of  $\alpha = 0.05$ , the  $F_{table}$  value was 4.21. Since  $F_{calculated} > F_{table}$  ( $164.361 > 4.21$ ), and the significance value was  $0.000 < 0.05$ , it was concluded that there was a significant influence of the RME approach based on miniature house media on the mathematical creative thinking ability of fifth-grade students at SD Negeri 8 Metro Timur.

**Keywords:** Creative thinking; Miniature house; Realistic Mathematics Education (RME)

## Abstrak

Masalah penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V di SD Negeri 8 Metro Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan RME berbasis media miniatur rumah terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik. Metode dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan nonequivalent control group design. Populasi penelitian ini berjumlah 58 peserta didik dengan sampel sebanyak 58 peserta didik yang ditentukan menggunakan purposive sampling. Pengujian uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana dengan hasil  $F_{hitung} = 164,361$  dengan  $n = 29$  untuk  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $F_{tabel} = 4,21$  sehingga  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $164,361 > 4,21$ ) selanjutnya dengan nilai signifikansi/ probabilitas  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pendekatan RME berbasis media miniatur rumah terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur.

**Kata kunci:** Berpikir kreatif; Miniatur rumah; *Realistic Mathematics Education* (RME)

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan diharapkan mampu menciptakan generasi yang unggul dan berkontribusi signifikan terhadap pencapaian sasaran pembangunan nasional. Tujuan pendidikan adalah untuk membangun suasana belajar yang dinamis agar dapat mengoptimalkan semua kemampuan yang dimiliki peserta didik. Pengembangan potensi peserta didik tidak bisa dipisahkan dari pengalaman belajar yang dapat mengasah keterampilan dan

kemampuan berpikir mereka agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran pada abad 21, pendidikan menjadi fokus utama untuk memastikan bahwa peserta didik memiliki keterampilan belajar inovatif (Rismaratri, 2017). Pada perkembangan abad 21 peserta didik membutuhkan keterampilan berpikir 4 C menjadi 6 C yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), *creativity* (kreativitas), *character* (penguasaan karakter), dan *citizenship* (kewarganegaraan). Keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat mendukung peserta didik dalam menggali potensi diri mereka, serta dapat mengatasi masalah dengan sendirinya, salah satu kemampuan yang harus dimiliki adalah kemampuan berpikir kreatif (Nadiroh, dkk 2021).

Proses pembelajaran matematika berkaitan erat dengan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Pendidik harus mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif agar dapat meningkatkan kemampuan mereka. Selain itu, diharapkan peserta didik mampu membangun informasi baru sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika (Ardina, dkk 2019). Fakta yang sering kita lihat juga di lapangan masih banyak ditemukan pada proses pembelajaran matematika tidak berpusat pada peserta didik melainkan pendidik, yang menyebabkan tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengekspresikan dan mengkomunikasikan idenya. Sedangkan, media pembelajaran belum turut serta memberikan bantuan sebagai alat bantu yang mampu menyajikan contoh dan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Kondisi ini membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam mengemukakan dan mengkomunikasikan ide-ide mereka (Harianja, dkk 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan pendidik pada tanggal 02 November 2024 yang dilaksanakan di SD Negeri 8 Metro Timur, menunjukkan bahwa selama kegiatan pembelajaran yang berlangsung peserta didik belum terlihat aktif. Hal ini disebabkan penggunaan pendekatan dalam pembelajaran belum efektif, pendidik sering kali mengajar tidak berpatokan menggunakan pendekatan atau model. Pendidik juga belum mengenal pendekatan *Realistic Mathematics Educations*. Tingkat kemampuan berpikir kreatif masih terbilang rendah, dari 4 indikator berpikir kreatif seperti berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinalitas (*originality*), dan berpikir merinci (*elaboration*). Dari keempat indikator tersebut yang paling rendah yaitu tingkat berpikir orisinalitas (*originality*) yang artinya kemampuan menghasilkan ide baru atau ide sebelumnya belum ada, sehingga peserta didik sulit untuk mengembangkan kreativitasnya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa peserta didik belum juga menghafal perkalian dan pembagian sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan solusi yang digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat lebih efektif dan menyenangkan. Peserta didik perlu didorong untuk memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berupaya keras mewujudkan ide-ide kreatif. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan pendidik perlu menerapkan pendekatan pembelajaran

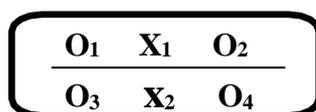
yang berpusat pada peserta didik. Hal ini bertujuan agar kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat ditingkatkan. Salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan dan motivasi peserta didik dalam memecahkan masalah serta mendorong mereka untuk berpikir kreatif adalah pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME). Pendekatan matematika realistik berpegang pada kenyataan dalam kehidupan sehari-hari. Materi ajar yang bersifat abstrak diubah menjadi lebih konkret oleh pendidik, kemudian dihubungkan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik penelitian dilakukan oleh Soraya (2018). Sejalan dengan hal tersebut hasil penelitian lain tentang pendekatan matematika realistik berpengaruh pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SDN Kapuk 14 Pagi (Christine, dkk. 2024).

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pendekatan RME dapat berpengaruh meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik. karena pembelajaran ini memberikan pengalaman berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga, peserta didik dapat mengkomunikasikan gagasan ide kreatif dan mudah memahami materi yang diberikan. Pelaksanaan proses pembelajaran pendekatan RME tentunya mempunyai langkah-langkah, langkah-langkah penerapan pendekatan realistik dalam pembelajaran matematika adalah memahami masalah kontekstual, menyelesaikan masalah kontekstual, mendiskusikan jawaban dan menarik kesimpulan (Shoimin 2016). Penggunaan langkah-langkah tersebut diharapkan dapat melatih dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang mencakup indikator kemampuan berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), dan berpikir elaborasi (*elaboration*) (Munandar 2012). Proses pembelajaran tersebut bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir dan kemampuan memecahkan masalah peserta didik secara bertahap, sekaligus melatih peserta didik untuk mengembangkan ide-idenya.

Pendekatan RME pembelajarannya berorientasikan pada penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti mencoba menggabungkan pendekatan ini dengan media yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, maka peneliti akan melakukan penelitian menggunakan cara belajar baru menggunakan pendekatan matematika realistik berbasis media pembelajaran miniatur rumah untuk mengatasi rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur. Hal tersebut dibuktikan dengan penelitian tentang media miniatur rumah yang telah dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran matematika, miniatur rumah sebagai alat peraga yang dapat meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga media miniatur rumah ini baik digunakan dalam pembelajaran (Hendratni 2016). Media miniatur rumah merupakan media yang dapat memvisualisasikan bentuk bangun ruang dalam konteks kehidupan sehari-hari. Media miniatur rumah dibuat sebagai sarana pembelajaran pendukung untuk proses pembelajaran yang berkaitan dengan konteks realistik, serta dapat mendapatkan hasil pemahaman materi yang baik. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti bertujuan membuktikan bahwa pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbasis media miniatur rumah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang berbentuk *quasi experimental design* secara sederhana penelitian eksperimen diartikan sebagai penelitian yang mencari pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan. Penelitian kuantitatif adalah teknik penelitian yang berlandaskan pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data yang dapat diukur dengan menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, matematika atau komputasi (Fadilla, dkk 2022). Penelitian ini menggunakan rancangan desain *nonequivalent control group design* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen pada penelitian ini merupakan kelompok kelas yang mendapatkan perlakuan berupa penerapan pendekatan RME dengan bantuan media miniatur rumah, sedangkan kelas kontrol tidak mendapat perlakuan dengan pendekatan RME dengan media miniatur rumah. Gambar 1 berikut ini adalah desain penelitian *Nonequivalent control group design*.



**Gambar 1.** *Nonequivalent Control Group Design*

### Keterangan:

O<sub>1</sub> : *Pretest* kelompok yang diberikan perlakuan pada kelas eksperimen

O<sub>2</sub> : *Posttest* kelompok yang diberikan perlakuan pada kelas eksperimen

O<sub>3</sub> : *Pretest* kelompok yang tidak diberikan perlakuan pada kelas kontrol

O<sub>4</sub> : *Posttest* kelompok yang tidak diberikan perlakuan pada kelas kontrol

X<sub>1</sub> : Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan pendekatan RME dengan bantuan media miniatur rumah

X<sub>2</sub> : Perlakuan pada kelas kontrol menggunakan pendekatan kontekstual

Sumber: Sugiyono (2019)

### 2.1 *Setting* Penelitian

#### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di UPTD SD Negeri 8 Metro Timur. Kec. Metro Timur. Kota Metro. Provinsi Lampung.

#### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di kelas V tahun pelajaran 2024/2025.

### 2.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian memberikan arahan kepada peneliti agar mempermudah pelaksanaan penelitian. Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan penelitian ini sebagai berikut.

**a. Tahap Pendahuluan**

- 1) Melaksanakan penelitian pendahuluan di SD Negeri 8 Metro Timur, seperti melakukan observasi dan wawancara terkait keadaan sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian.
- 2) Memilih kelompok subjek untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 3) Menyusun perangkat pembelajaran, kisi-kisi dan instrumen tes.
- 4) Melakukan uji coba instrumen.
- 5) Menganalisis data hasil uji coba instrument untuk memperoleh instrument yang telah valid dan reliabel.

**b. Tahap Pelaksanaan**

- 1) Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
- 2) Melakukan proses pembelajaran di kelas dengan memberi perlakuan menggunakan pendekatan RME berbasis media miniatur rumah pada kelas eksperimen dan tidak memberi perlakuan pendekatan RME berbasis media miniatur rumah pada kelas kontrol
- 3) Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan antara kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan pendekatan RME berbasis media miniatur rumah dan tanpa diberi perlakuan pendekatan RME berbasis media miniatur rumah.

**c. Tahap Akhir**

- 1) Mengumpulkan data hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh pada masing-masing kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 2) Menguji statistik untuk mencari perbedaan hasil kelompok kontrol dan eksperimen, untuk mengetahui pengaruh pendekatan RME berbasis media miniatur rumah terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
- 3) Menyusun laporan hasil penelitian.

**2.3 Sampel Penelitian**

Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas V A dan V B. Kelas V B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 29 peserta didik dan kelas V A sebagai kelas kontrol dengan jumlah 29 peserta didik. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 58 peserta didik.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil

Kegiatan yang dilakukan pada awal pembelajaran di setiap kelas dengan memberikan *pretest* terlebih dahulu. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki peserta didik sebelum diterapkan pembelajaran pada masing-masing kelas. Butir soal yang diberikan sebanyak 10 soal dan sudah diuji validitas dan realibilitas. Tabel 1 berupa data nilai *pretest* peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 1.** Nilai Hasil *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen dan Kontrol

	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Rata-rata Nilai	46,55		48,97	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
≥65 (Tercapai)	3	10,3%	3	10,3%
<65 (Tidak Tercapai)	26	89,7%	26	89,7%
<b>Jumlah</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>

#### a. Hasil Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya pendekatan pembelajaran yang berbeda pada masing-masing kelas. Kelas eksperimen menerapkan pendekatan RME berbasis media miniatur rumah, sedangkan kelas kontrol menggunakan pendekatan kontekstual. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti memberikan soal *posttest* kepada kedua kelas dengan menggunakan instrumen yang sama. Data hasil *posttest* peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan sebagai berikut.

**Tabel 2.** Nilai Hasil *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen dan Kontrol

	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Rata-rata Nilai	84,48		73,79	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
≥65 (Tercapai)	29	100%	25	86,2%
<65 (Tidak Tercapai)	0	0%	4	13,8%
<b>Jumlah</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang tercapai kelas eksperimen sebanyak 29 dari 29 peserta didik atau sekitar 100%, sementara dikelas kontrol jumlah peserta didik yang tercapai adalah 25 dari 29 peserta didik atau sekitar 86,2 %. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan jumlah peserta didik yang tercapai setelah diberikan perlakuan pada masing-masing kelas.

### b. Nilai Setiap Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Penelitian ini mengujikan 10 soal essay yang digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest* yang setiap soalnya memuat indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu: berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinil (*originality*), berpikir elaborasi (*elaboration*). Nilai persentase ini merupakan pernyataan berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif. Berikut ini tabel yang menunjukkan persentase keseluruhan indikator kemampuan berpikir kreatif peserta didik selama berlangsungnya proses pembelajaran dikelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 3.** Presentase *Pretest* Indikator Kemampuan Berpikir kreatif

Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Eksperimen		Kontrol	
	<i>Pretest</i>	Kategori	<i>Pretest</i>	Kategori
Berpikir Lancar ( <i>fluency</i> )	61%	Tinggi	68%	Tinggi
Berpikir Luwes ( <i>flexibility</i> )	49%	Sedang	51%	Sedang
Berpikir Orisinil ( <i>originality</i> )	34%	Rendah	34%	Rendah
Berpikir Elaborasi ( <i>elaboration</i> )	47%	Sedang	49%	Sedang

Pada Tabel 3 diatas , hasil *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan berpikir lancar peserta didik berada pada kategori tinggi, baik pada kelas eksperimen 61% maupun kelas kontrol 68%. Pada indikator berpikir luwes, kelas eksperimen memperoleh skor sebesar 49%, sedangkan kelas kontrol sebesar 51%, keduanya berada dalam kategori sedang. Pada indikator orisinil menunjukkan bahwa kedua kelompok memperoleh nilai yang sama, yaitu 34% termasuk dalam kategori rendah. Pada indikator elaborasi, kelas eksperimen memperoleh skor 47% dan kelas kontrol 49%, yang termasuk dalam kategori.

**Tabel 4.** Persentase *Posttest* Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Eksperimen		Kontrol	
	<i>Posttest</i>	Kategori	<i>Posttest</i>	Kategori
Berpikir Lancar ( <i>fluency</i> )	89%	Sangat Tinggi	84%	Sangat Tinggi
Berpikir Luwes ( <i>flexibility</i> )	87%	Sangat Tinggi	82%	Sangat Tinggi
Berpikir Orisinil ( <i>originality</i> )	79%	Tinggi	65%	Tinggi
Berpikir Elaborasi ( <i>elaboration</i> )	84%	Sangat Tinggi	66%	Tinggi

Hasil *posttest* pada Tabel 4 menunjukkan peningkatan setelah diberikan perlakuan. Pada kemampuan berpikir kreatif indikator berpikir lancar di kedua kelompok, dengan kelas eksperimen mencapai 89% dan kontrol 84%, keduanya dalam kategori sangat tinggi. Pada indikator berpikir luwes peserta didik juga mengalami peningkatan pada kedua kelas. Kelas eksperimen memperoleh 87% dan kelas kontrol 82% dengan kategori sangat tinggi. Indikator berpikir orisinil mengalami peningkatan cukup besar, terutama pada kelas eksperimen dari 34% menjadi 79%. Kelas kontrol juga meningkat 34% menjadi 65% dengan kategori tinggi. Pada indikator elaborasi, kelas eksperimen mencapai 84% dengan kategori sangat tinggi, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 66% dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan presentase setiap indikator kemampuan berpikir kreatif setelah diberikan perlakuan pada masing-masing kelas.

### c. Hasil Keterlaksanaan Pendekatan RME

Pelaksanaan pendekatan RME Berbasis media miniatur rumah diukur melalui lembar observasi dalam pembelajaran matematika dengan materi bangun ruang kubus, balok dan prisma segitiga. Observasi dilakukan di kelas eksperimen yang menerima perlakuan menggunakan pendekatan RME berbasis media miniatur rumah. Pendekatan RME mencakup empat tahap pembelajaran, yaitu memahami masalah kontekstual, menyelesaikan kontekstual, membandingkan dan mendiskusikan jawaban, dan menarik kesimpulan. Lembar observasi diisi oleh pendidik serta mahasiswa sebaya peneliti selama proses perlakuan berlangsung. Nilai untuk setiap tahap pembelajaran dalam pendekatan RME disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 5.** Rata-rata Skor Setiap Langkah-langkah Pembelajaran

Langkah-langkah Pembelajaran	Nilai
Memahami Masalah Kontekstual.	88
Menyelesaikan Masalah Kontekstual.	81
Membandingkan dan Mendiskusikan Jawaban.	86
Menarik Kesimpulan.	88

Berdasarkan Tabel 5 di atas, langkah ke-1 yaitu memahami masalah kontekstual, memperoleh nilai tertinggi sebesar 88. Langkah ke-4 yaitu, memiliki nilai rata-rata tertinggi kedua sebesar 88. Langkah ke-3 yakni membandingkan dan mendiskusikan jawaban, menempati posisi ketiga dengan nilai 86. Langkah ke-2 yaitu, menyelesaikan masalah kontekstual, memperoleh nilai rata-rata 81 yang menempati posisi keempat dalam pelaksanaan pembelajaran.

**Tabel 6.** Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik

No	Tingkat Keberhasilan	Keterangan	Frekuensi	Persentase (%)
1.	$n > 80$	Sangat Baik	23	79,31%
2.	$60 \leq 79$	Baik	6	20,68%
3.	$5 \leq 59$	Cukup	0	0%
4.	$n < 50$	Kurang	0	0%
<b>Jumlah</b>			<b>29</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Tabel 6 di atas, hasil perhitungan menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran dengan pendekatan RME berbasis media miniatur rumah mencapai kategori sangat baik pada 23 peserta didik dengan persentase 79,31%. Sebanyak 6 peserta didik masuk dalam kategori baik dengan persentase 20,68%. sementara 0 peserta didik tergolong cukup dengan persentase 0%, dan 0 peserta didik berada dalam kategori kurang. Berdasarkan hasil tersebut, keterlaksanaan pendekatan RME berbasis media miniatur rumah dikategorikan terlaksana dengan baik.

#### d. Klasifikasi Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji N-Gain digunakan untuk menghitung peningkatan keterampilan membaca pemahman peserta didik setelah diberikan perlakuan. Hasil perhitungan N-Gain kemudian digolongkan dalam klasifikasi tinggi, sedang, dan rendah. Klasifikasi nilai N-Gain antar kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 7.** Klasifikasi Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai N-Gain	Klasifikasi	Frekuensi		Rata-rata N-Gain		Selisih
		Kelas B Eksperimen	Kelas A Kontrol	Kelas B Eksperimen	Kelas A Kontrol	
$N\text{-Gain} > 0,7$	Tinggi	15	3	0,71		
$0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$	Sedang	14	20		0,49	0,23
$N\text{-Gain} < 0,3$	Rendah	0	6			
<b>Jumlah</b>		<b>29</b>	<b>29</b>			

Berdasarkan Tabel 7 di atas, nilai N-Gain peserta didik di kelas eksperimen yang masuk dalam kategori “Tinggi” berjumlah 15 orang, sementara kategori “Sedang” sebanyak 14 orang, sedangkan yang tergolong dalam kategori “Rendah” sebanyak 0 orang. Pada kelas kontrol, terdapat 3 orang peserta didik dalam kategori “Tinggi,” sedangkan kategori “Sedang” mencakup 20 orang, dan kategori “Rendah” sebanyak 6 orang.

### e. Uji Hipotesis

Tabel 8. ANOVA Uji Regresi

	<i>df</i>	<i>Sum of Squares</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Significance F</i>
<i>Regression</i>	1	2205.018	2205.018	164.361	.000 <sup>b</sup>
<i>Residual</i>	27	362.223	13.416		
Total	28	2567.241			

Berdasarkan Tabel 8, menjelaskan bahwa ada pengaruh yang signifikan variabel X terhadap variabel Y. Dibuktikan dari *output* tersebut terlihat bahwa  $F_{hitung} = 164,361$  dengan  $n = 29$  untuk  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $F_{tabel} = 4,21$  sehingga  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $164,361 > 4,21$ ) selanjutnya dengan nilai signifikansi/ probabilitas  $0,000 < 0,05$ , artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.

### 3.2 Pembahasan

Proses pembelajaran dalam RME dimulai dengan memahami masalah kontekstual yang mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi ide, menyelesaikan masalah, membandingkan dan mendiskusikan jawaban hingga menarik kesimpulan dari proses pembelajaran (Susanto, 2013). Pendekatan ini mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis. Hal ini sejalan dengan pendapat Yesi (2020) bahwa penerapan RME secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Peserta didik menjadi lebih aktif, terlibat dalam diskusi, serta mampu mengembangkan berbagai strategi penyelesaian yang tidak monoton. Pendekatan RME tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep matematika secara kontekstual, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk berpikir kreatif, yang sangat penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Langkah pertama, memahami masalah kontekstual dalam pendekatan RME berbasis media miniatur rumah memperoleh urutan pertama. Penyajian materi untuk memahami masalah kontekstual disampaikan melalui pemaparan menggunakan media miniatur rumah dan mengaitkan bangun ruang kubus, balok dan prisma segitiga dalam cerita kehidupan- sehari-hari, sehingga mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik. Temuan ini sejalan dengan pandangan Christine, dkk. (2024) yang menunjukkan media konteks nyata menjadi aspek penting dalam mendorong keterlibatan peserta didik. Penggunaan media konkret seperti miniatur rumah dalam konteks RME terbukti efektif untuk memahami konsep matematika dengan kehidupan nyata, sehingga membantu peserta didik lebih mudah memahami masalah kontekstual.

Langkah kedua, peserta didik diarahkan untuk menyelesaikan masalah kontekstual yang telah mereka pahami pada tahap memahami masalah. Proses ini mendorong peserta didik untuk mulai menyusun strategi, berdiskusi, dan menerapkan pemahaman pengetahuan mereka dalam menyelesaikan permasalahan. Pada tahap ini memperoleh urutan terakhir dibandingkan tahap lainnya. Pada tahap ini masih terdapat beberapa peserta didik yang perlu dibimbing. Hal ini disebabkan karena peserta didik masih sulit mengeksplor cara berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah. Sejalan dengan pandangan Situmorang (2023) bahwa pada tahap menyelesaikan masalah kontekstual, keterlibatan peserta didik dalam berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah dibutuhkan berpikir tingkat tinggi seperti mengungkapkan gagasan ide.

Langkah ketiga yaitu membandingkan dan mendiskusikan jawaban, menempati posisi ketiga. Tahap ini menunjukkan bahwa peserta didik terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Peserta didik berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan antar kelompok dengan bimbingan pendidik. Proses ini sejalan dengan pendapat Afrilianti, dkk. (2022) bahwa membandingkan dan mendiskusikan jawaban dapat memberikan peserta didik untuk lebih interaktif belajar dan menemukan cara yang lebih efisien dalam menyelesaikan soal

Langkah keempat menarik kesimpulan. Memperoleh nilai sama dengan langkah pertama yaitu memahami masalah kontekstual. Pada tahapan ini peserta didik dapat menyimpulkan hasil diskusi dengan baik secara individu maupun kelompok. Kegiatan ini sangat penting dalam membantu peserta didik merefleksikan pemahaman secara menyeluruh setelah mengikuti rangkaian proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan pendapat Christine, dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan realistik mendorong peserta didik untuk lebih reflektif dalam berpikir. Peserta didik terbiasa untuk menarik kesimpulan dari konteks nyata yang mereka temui dalam pembelajaran, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih dalam dan bermakna.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbasis media miniatur rumah, khususnya pada tahap menyelesaikan masalah. Beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami suatu topik dengan strategi penyelesaian masalah matematika Situmorang (2023). Hal ini menyebabkan mereka kurang optimal dalam menyelesaikan masalah yang diberikan, sehingga nilai pada tahap ini menempati posisi terendah dibandingkan dengan tahapan lainnya. Meskipun demikian, secara keseluruhan pendekatan RME berbasis media miniatur rumah dapat dikatakan berhasil diterapkan dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis data *pretest*, kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan hasil yang bervariasi. Indikator

kemampuan berpikir kreatif yang paling menonjol pada tahap awal adalah *berpikir lancar (fluency)*, dengan kategori tinggi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta didik cenderung mampu menghasilkan banyak ide atau jawaban. Sementara itu, indikator *berpikir orisinil (originality)* menunjukkan capaian paling rendah, yakni hanya pada kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rendahnya indikator ini disebabkan masih kurangnya memberikan jawaban yang unik dan tidak umum. Selain itu, indikator *berpikir luwes (flexibility)* dan *elaborasi (elaboration)* juga berada pada kategori sedang, menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam cara berpikir atau menjelaskan secara rinci masih perlu ditingkatkan.

Setelah dilakukan perlakuan melalui pendekatan RME berbasis media miniatur rumah pada kelas eksperimen, terjadi peningkatan signifikan pada seluruh indikator kemampuan berpikir kreatif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan RME berbasis media miniatur rumah mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengeksplorasi ide kreatif dan memperluas cara berpikir mereka dalam menyelesaikan masalah matematika. Visualisasi nyata dari miniatur rumah berbentuk bangun ruang seperti kubus, balok, dan prisma segitiga, peserta didik dapat terdorong untuk menghasilkan solusi yang lebih unik dan kreatif karena peserta didik diarahkan untuk mengaitkan konsep matematika dengan situasi kehidupan sehari-hari. Hasil ini juga diperkuat oleh Hendratni (2016), menyatakan bahwa penggunaan media konkret seperti miniatur rumah dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kreativitas peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kontekstual.

Peningkatan persentase pada masing-masing indikator kemampuan berpikir kreatif dapat disimpulkan terutama pada berpikir orisinil dan elaborasi, meningkat karena peserta didik diberi ruang untuk berpikir secara mandiri dan kreatif melalui media yang berkaitan dengan dunia nyata mereka. Sebaliknya, skor awal yang rendah pada indikator orisinil disebabkan oleh peserta didik belum sepenuhnya memahami materi sehingga kurang mendorong munculnya ide-ide baru dari peserta didik.



**Gambar 2.** Media Miniatur Rumah

Visualisasi nyata pada Gambar 2 dari miniatur rumah berbentuk bangun ruang seperti kubus, balok, dan prisma segitiga, peserta didik dapat terdorong untuk menghasilkan solusi yang lebih unik dan kreatif karena peserta didik diarahkan untuk mengaitkan konsep matematika dengan situasi kehidupan sehari-hari. Hasil ini juga diperkuat oleh Hendratni (2016), menyatakan bahwa penggunaan media konkret seperti miniatur rumah dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kreativitas peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kontekstual. Peningkatan persentase pada masing-masing indikator kemampuan berpikir kreatif dapat disimpulkan terutama pada berpikir orisinal dan elaborasi, meningkat karena peserta didik diberi ruang untuk berpikir secara mandiri dan kreatif melalui media yang berkaitan dengan dunia nyata mereka. Sebaliknya, skor awal yang rendah pada indikator orisinal disebabkan oleh peserta didik belum sepenuhnya memahami materi sehingga kurang mendorong munculnya ide-ide baru dari peserta didik.

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pendekatan *Realistics Mathematics Education* (RME) berbasis media miniatur rumah terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik di kelas V SD Negeri Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025. Penerapan pendekatan RME berbasis media miniatur rumah terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, konkret, dan bermakna bagi peserta didik. Pendekatan ini menekankan pentingnya konteks realistik dalam pembelajaran matematika, sehingga peserta didik dapat mengaitkan materi yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari. Media miniatur rumah sebagai alat bantu yang efektif dalam memvisualisasikan konsep bangun ruang balok, kubus dan prisma segitiga, sehingga peserta didik lebih mudah memahami unsur-unsur bangun ruang dan hubungan antarbangun secara nyata.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh pendekatan RME berbasis media miniatur rumah terhadap kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat *output* penelitian terlihat bahwa uji hipotesis dengan uji regresi linier sederhana membuktikan bahwa  $F_{hitung} = 164,361$  dengan  $n = 29$  untuk  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $F_{tabel} = 4,21$  sehingga  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $164,361 > 4,21$ ) selanjutnya dengan nilai signifikansi/ probabilitas  $0,000 < 0,05$ . Hal tersebut mengindikasikan adanya pengaruh dari penerapan pendekatan RME berbasis media miniatur rumah terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik.

#### 6. REKOMENDASI

Diharapkan untuk pendidik dapat menerapkan pendekatan RME berbasis media miniatur rumah sebagai variasi model pembelajaran yang digunakan agar peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran, dalam memfasilitasi kegiatan peserta didik dalam

memberikan gagasannya secara luas dan terbuka, merangsang berpikir kreatif dalam pemecahan masalah.

## 7. REFERENSI

- Afrilianti, F. F., Kesumawati, N., & Hera, T. (2022). Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Berdasarkan Self-Efficacy. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3087–3096. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1668>.
- Ardina, F. N., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Keefektifan model realistic mathematic education berbantu media manipulatif terhadap hasil belajar matematika pada materi operasi pecahan. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 151-158. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17902>.
- Christine, M., Yuhana, Y., & Yandari, I. A. V. (2024). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V Di SDN Kapuk 14 Pagi Jakarta Barat. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2), 765–774. <https://doi.org/10.31932/jppdp.v10i2.3769>.
- Fadilla, Z., Ketut Ngurah Ardiawan, M., Eka Sari Karimuddin Abdullah, M., Jannah Ummul Aiman, M., & Hasda, S. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Harianja, J. K., & Hernadi, S. L. (2020). *Students' mathematical conceptual understanding and its relation to the mathematical communication skills*. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 6(1), 1-12. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v6i1.1207>
- Hendratni, R. W. (2016). Pengembangan media pembelajaran bangun datar berbasis miniatur rumah pada mata pelajaran matematika SD. *Prodi PGSD UPY*. <http://repository.upy.ac.id/id/eprint/1221>.
- Nadiroh, N., Zulfa, V., & Yuliani, S. (2021). *Learning transformation of the 21st century curriculum for prospective teacher in term of eco-literacy*. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 802, No. 1, p. 012009). IOP Publishing. doi 10.1088/1755-1315/802/1/012009
- Munandar, U. (2012). *Mengembangkan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rismaratri, D. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum* dengan Pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Motivasi Belajar Matematika *The Effect of Quantum Learning Model With Realistic Mathematic Education (RME) Learning Approach Toward Creative Thinking Ability And Learning Motivation*. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JEMS>.
- Septia, Y. S. (2020). Penerapan Bahan Ajar Matematika Berbasis *Realistic Mathematics Education (RME)* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. 3. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*. <https://doi.org/10.37150/jp.v3i2.797>.
- Shoimin, A. (2016). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Situmorang, A. (2023). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(1).

- Soraya, F. (2018). Penerapan Pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pokok Bahasan Pecahan Pada Siswa Kelas IV SDN Rawajati 06 Pagi. 4(2), 2614–0136. <https://doi.org/10.26555/jpsd>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, *Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.