

Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMPN 12 Bekasi

Yunan Sari Lingga Buana^{1, a)}, Ellis Salsabila^{2, b)}, Fariani Hermin^{3, c)}

^{1,1,2,3} Universitas Negeri Jakarta

Email : ^{a)} yunansari98@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to determine the effect of the guided discovery learning model with an Indonesian realistic mathematics education approach on students' creative thinking abilities. This research method is a quasi-experiment method with a posttest only control group design. The sampling technique uses cluster random sampling so that the samples obtained are classes VII.A and VII.C. The data collection technique uses a description test of students' creative thinking abilities. Data analysis was carried out 2 times, namely before and after the research was carried out. Based on the results of hypothesis testing using the t-test with a significance level of $\alpha=0.05$, it shows that the average creative thinking ability of students in the experimental class is higher than the average creative thinking ability of students in the control class. The value of the influence with Cohen's effect size shows a percentage of 66%. Based on the research results, it can be concluded that there is an influence from the application of the guided discovery learning model with an Indonesian realistic mathematics education approach on the creative thinking abilities of students at SMP Negeri 12 Bekasi.

Keywords: *Guided discovery learning, Indonesian realistic mathematics education approach, creative thinking ability.*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran guided discovery learning dengan pendekatan pendidikan matematika realistik Indonesia terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Metode penelitian ini adalah metode quasi-experiment dengan posttest only control group design. Teknik pengambilan sampel menggunakan cluster random sampling sehingga sampel yang diperoleh adalah kelas VII.A dan VII.C. Teknik pengumpulan data menggunakan tes uraian kemampuan berpikir kreatif siswa. Analisis data dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu sebelum dan sesudah penelitian dilakukan. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol. Nilai besar pengaruh dengan Cohen's effect size menunjukkan persentase 66%. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan model guided discovery learning dengan pendekatan pendidikan matematika realistik Indonesia terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMP Negeri 12 Bekasi.

Kata kunci: *Guided Discovery Learning, Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia, Kemampuan Berpikir Kreatif.*

Copyright (c) 2024 Buana, Salsabila, Hermin

□ Corresponding author : Yunan Sari Lingga Buana

Email Address: yunansari98@gmail.com

Received 30 Desember 2023, Accepted 29 Februari 2024, Published 29 Februari 2024

<https://doi.org/10.21009/jrpmj.v6i1.29023>

PENDAHULUAN

Matematika adalah suatu ilmu yang konsep-konsepnya mempunyai peranan cukup penting dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi salah satu bidang studi pada seluruh jenjang pendidikan di Indonesia. Pembelajaran matematika dijadikan sarana untuk membentuk kemampuan siswa, seperti kemampuan berpikir kreatif yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 21 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Sejalan dengan itu, Marsigit, dkk dalam Agus (2019) menyatakan bahwa dalam pembelajaran matematika diperlukan inovasi-inovasi untuk mengembangkan kemampuan 4C siswa yang terdiri dari Communication, Collaboration, Critical Thinking dan Creativity. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa salah satu tujuan dari pembelajaran matematika adalah mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan dalam memahami dan memecahkan suatu permasalahan dengan menggunakan cara atau metode yang bermacam-macam (Permatasari dkk., 2021). Sejalan dengan hal tersebut, Lestari & Yudhanegara (2018) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan yang mampu melahirkan ide-ide baru untuk menyelesaikan permasalahan menggunakan suatu metode tertentu atau selain metode yang telah diajarkan sebagai solusi alternatif. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif sangat penting bagi siswa dalam pembelajaran matematika sehingga mereka mampu menyelesaikan permasalahan yang kompleks dan mampu menghasilkan sesuatu yang baru dalam menghadapi perubahan-perubahan yang akan terjadi.

Akan tetapi, menurut data dari Global Creativity Index menunjukkan Indonesia berada di peringkat 115 dari 139 negara berdasarkan tingkat kreativitasnya Florida, dkk (2015) dalam Anggraini & Zulkardi (2020). Penelitian yang dilakukan oleh Safaria & Sangila (2018) menunjukkan bahwa 85,7% dari 35 siswa memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif yang rendah rendah dan pada penelitian yang dilakukan oleh Septi dkk. (2019) menunjukkan 24 dari 36 siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif yang buruk. Berdasarkan data dan penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat berpikir kreatif siswa masih cukup rendah. Selain itu, hasil pra penelitian menunjukkan sebagian besar siswa belum sepenuhnya memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif. Sebagian besar siswa tidak yakin dengan soal atau jawaban yang akan mereka berikan dan hanya bergantung dengan satu cara penyelesaian saja. Hal ini sesuai dengan pernyataan Nofiana Arda & Pujiastuti (2020) yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa cenderung mengikuti prosedur yang telah diajarkan oleh guru tanpa mencari solusi lain yang berbeda.

Dengan demikian perlu adanya ruang untuk siswa dapat mengembangkan cara berpikir kreatifnya dalam pembelajaran matematika. Salah satunya menggunakan model dan pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Kreativitas siswa akan tumbuh dan berkembang apabila siswa sering melakukan kegiatan yang melatih kemampuan tersebut, seperti kegiatan eksplorasi, kegiatan inkuiri, kegiatan penemuan dan kegiatan memecahkan

masalah. Orlich dkk. (2010) dalam Sejati & Widjajanti (2019) mengemukakan bahwa model guided discovery learning merupakan proses pembelajaran penyelidikan dengan siswa memberikan pertanyaan dan kemudian mencari jawaban yang mungkin dari permasalahan yang terjadi. Untuk mendukung peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa, model guided discovery learning diintegrasikan dengan pendekatan pendidikan matematika realistik Indonesia. Dwipayana & Diputra (2019) menyatakan bahwa penggunaan masalah berkonteks nyata dalam pembelajaran matematika membantu siswa mengembangkan pikiran-pikiran mereka dalam menemukan alternatif-alternatif penyelesaian sehingga kemampuan berpikir kreatif mereka dapat berkembang menjadi lebih baik.

Penggunaan model guided discovery learning dan pendekatan pendidikan matematika realistik Indonesia secara masing-masing mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Penelitian yang dilakukan Hapsari & Tejo Dwi Cahyowati (2021) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada saat melakukan pembelajaran menggunakan model guided discovery learning yang terlihat dari adanya peningkatan pada indikator kreativitas siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang disajikan. Penelitian Priatmoko dkk. (2018) menunjukkan siswa terbantu dalam memahami materi pembelajaran dan menyelesaikan permasalahan pada saat menggunakan konteks yang nyata.

Belum ada penelitian yang membahas pengaruh model guided discovery learning yang diintegrasikan dengan pendekatan pendidikan matematika realistik Indonesia terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus untuk melihat pengaruh signifikan model guided discovery learning dengan pendekatan pendidikan matematika realistik Indonesia terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas VII SMP Negeri 12 Bekasi dengan materi bentuk aljabar.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi experiment* dengan desain penelitiannya adalah *posttest only control group design*.

Kelas	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X	Y
Kontrol	-	Y

Tabel 1. Desain Penelitian

Keterangan:

X : Pembelajaran berupa model GDL dengan pendekatan PMRI

- : Tanpa perlakuan

Y : Tes akhir kemampuan berpikir kreatif

Populasi terjangkau pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 12 Bekasi dengan jumlah rata-rata siswa setiap kelas adalah 43 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Data untuk pengambilan sampel terlebih dahulu diuji normalitas, uji homogenitas dan uji kesamaan rata-rata. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut hanya terdapat 6 kelas yang berdistribusi normal dan homogen. Namun beberapa kelas memiliki rata-rata berbeda sehingga dilakukan uji lanjut menggunakan uji *Scheffe*. Selanjutnya, dipilih secara acak pasangan kelas setelah diuji *Scheffe* dan kemudian dipilih secara acak lagi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka, terpilih kelas VII.A sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model *guided discovery learning* dengan pendekatan pendidikan matematika realistik Indonesia dalam pembelajaran dan kelas VII.C sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes uraian kemampuan berpikir kreatif dengan materi pokok bentuk aljabar. Instrumen tes di validasi oleh para ahli terlebih dahulu, kemudian diujikan pada populasi. Berdasarkan perhitungan validitas empiris didapatkan bahwa seluruh soal yang digunakan pada penelitian ini valid dengan kriteria kevalidan yang berbeda. Selain itu, hasil perhitungan reliabilitas menunjukkan nilai $r = 0,762$ lebih dari r tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ sehingga instrumen yang digunakan pada penelitian ini reliabel dengan derajat reliabilitasnya tinggi sehingga instrumen baik untuk digunakan. Teknik analisis data setelah perlakuan menggunakan uji- t yang dilakukan setelah diuji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya dilakukan perhitungan besar pengaruh model *guided discovery learning* dengan pendekatan pendidikan matematika realistik Indonesia terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan *Cohen's Effect Size*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian normalitas pada data tes kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan terlebih dahulu. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan kriteria uji $P_{hitung} > P_{tabel}$ maka kelas berdistribusi normal.

Kelas	P_{hitung}	P_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0,9606	0,941	Berdistribusi normal
Kontrol	0,9441	0,943	Berdistribusi normal

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Setelah Perlakuan

Setelah data kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya data tersebut diuji homogenitas menggunakan uji *Fisher* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan kriteria uji $F_{(1-\frac{\alpha}{2})(db_1, db_2)} < F_{hitung} < F_{(\frac{\alpha}{2})(db_1, db_2)}$ maka kedua kelas homogen.

Kelas	\bar{x}	n	s^2	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	39,8780	41	333,1098	1,3316	0,5361 dan 1,8563	Homogen
Kontrol	31,9767	43	250,1661			

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Setelah Perlakuan

Hipotesis yang diujikan adalah sebagai berikut:

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$: Rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan model GDL dengan pendekatan PMRI lebih rendah atau sama dengan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional.

$H_1: \mu_1 > \mu_2$: Rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan model GDL dengan pendekatan PMRI lebih tinggi dari rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang dilakukan, maka statistik uji menggunakan uji- t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan kriteria uji tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{(1-\alpha)(n_1+n_2-2)}$. Dari hasil perhitungan uji- t didapatkan nilai $t_{hitung} = 2,1233$ dan $t_{tabel} = 1,98932$ yang menyatakan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga keputusan yang diambil adalah tolak H_0 . Maka dapat dinyatakan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol. Hasil ini juga sesuai dengan analisis statistik deskriptif data tes kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol. Nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen adalah 39,8780 sedangkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas kontrol adalah 31,9767.

Statistik Deskriptif	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Banyak Sampel	41	43
Jumlah Data	1635	1375
Rata-Rata	39,8780	31,9767
Kuartil Atas	50	40
Median	40	30
Kuartil Bawah	30	20
Jangkauan Antar Kuartil	20	20
Modus	45	20
Simpangan Baku	18,2512	15,8166
Ragam	333,1098	250,1661
Jangkauan	70	55
Nilai Minimum	10	5
Nilai Maksimum	80	60

Tabel 4. Statistik Deskriptif

Dengan demikian, penerapan model *guided discovery learning* dengan pendekatan pendidikan matematika Indonesia memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Selanjutnya nilai besar pengaruh menggunakan uji *Cohen's Effect Size* didapatkan nilai $d = 0,4635$ berada pada kategori medium dengan persentase sebesar 66%.

Perbedaan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dikarenakan adanya perbedaan perlakuan pada kedua kelas tersebut. Kelas eksperimen diberikan perlakuan model *guided discovery learning* dengan pendekatan pendidikan matematika realistik Indonesia yang memberikan ruang kepada siswa untuk berkontribusi aktif dalam pembelajaran dan menyatakan pendapat mereka yang berbeda dan kreatif sehingga dapat mengembangkan pemahamannya secara mandiri terhadap suatu konsep matematika. Hal ini membuat siswa mampu mengingat lebih lama konsep matematika yang sudah mereka pelajari. Hal ini sejalan dengan pernyataan Afifah (2021) yang menyatakan bahwa model *guided discovery learning* mendorong siswa untuk berkontribusi aktif dalam aktivitas tertentu sehingga terlatih dalam mengobservasi, mengidentifikasi dan memahami konsep pengetahuan baru yang ditemukan secara mandiri dengan berpikir kritis dan kreatif sehingga dapat diingat dalam jangka waktu. Pernyataan Mulana (2021) juga menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan PMRI menggunakan permasalahan berkonteks nyata yang sudah pernah dilalui oleh siswa dalam kehidupan sehari-harinya mempermudah siswa untuk terlibat secara bermakna dan mengeksplorasi diri mereka dalam menemukan konsep pengetahuan baru serta melatih siswa mengingat kembali hal-hal yang telah dipelajarinya.

Sebelum memasuki tahapan model *guided discovery learning*, guru terlebih dahulu membuka pembelajaran dan melakukan pengkondisian kelas. Selanjutnya guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan proses pembelajaran yang akan dilakukan. Pada tahap pemberian rangsangan atau stimulasi, guru memberikan pertanyaan terlebih dahulu sebagai pembuka materi pembelajaran. Pertanyaan yang diberikan merupakan bagian dari prasyarat untuk menemukan konsep pengetahuan baru yang akan dipelajari. Selanjutnya, guru memberikan sebuah permasalahan dengan konteks nyata dan meminta siswa untuk memberikan pendapatnya mengenai solusi dari permasalahan tersebut. Permasalahan tersebut berkaitan dengan materi sebelumnya dan materi yang akan dipelajari.

Pada tahap identifikasi masalah, siswa berdiskusi secara berkelompok menyelesaikan LKPD untuk menemukan konsep pengetahuan baru. Guru meminta siswa untuk mempelajari, mengamati dan memahami permasalahan yang diberikan, kemudian mengarahkan cara berpikir siswa menuju pada pemahaman konsep pengetahuan baru melalui identifikasi permasalahan dan menemukan hal-hal yang relevan. Tahap ini membantu siswa dapat mengembangkan salah satu indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu *fluency* melalui diskusi yang dilakukan dengan memberikan jawaban-jawaban atau tanggapan terhadap setiap ide yang diberikan oleh siswa lain pada saat merumuskan masalah.

Pada tahap pengumpulan data, siswa mencari informasi dari sumber yang dimilikinya untuk membuktikan dan menyelesaikan permasalahan. Namun, siswa masih cenderung menunggu guru memberitahukan apa yang harus dilakukan. Saat hal ini terjadi guru membantu siswa dengan mengingatkan kembali konsep materi yang telah dipelajari sebelumnya dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan pancingan. Tahap ini membantu siswa dapat mengembangkan salah satu indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu *fluency* dengan memberikan siswa kebebasan dalam mengumpulkan setiap data yang diperoleh, namun tetap sesuai dengan pemahaman konsep yang akan dicapai.

Pada tahap pengolahan data, guru berkeliling untuk melihat perkembangan setiap kelompok dalam memproses dan menyelesaikan permasalahan. Guru terus mengarahkan siswa untuk mengembangkan materi-materi sebelumnya yang relevan untuk menyelesaikan permasalahan dan siswa didorong untuk berkontribusi secara aktif dalam menyelesaikan permasalahan dengan memberikan beragam pendapat untuk mengolah dan mengembangkan informasi menjadi suatu konsep pengetahuan baru dengan arah yang benar. Tahap ini membantu siswa dapat mengembangkan salah satu indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu *flexibility* di mana setiap siswa dalam kelompok memiliki cara pengolahan yang berbeda namun hasil akhirnya bernilai sama.

Pada tahap verifikasi, siswa melakukan pemeriksaan bersama dengan guru untuk membuktikan kebenaran jawaban yang telah diselesaikan dari hasil pengolahan data dengan mempresentasikan hasil pekerjaannya. Guru memberikan verifikasi atas hasil diskusi yang dilakukan oleh siswa dan memperjelas hasil diskusi sehingga jawaban mengarah pada konsep pengetahuan baru yang benar. Tahap ini membantu siswa dapat mengembangkan salah satu indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu *flexibility* di mana setiap kelompok memiliki perbedaan pada pengolahan data dan beberapa lainnya memiliki perbedaan pada hasil akhir hipotesis yang mereka buat.

Pada tahap generalisasi guru mengajak siswa untuk menarik kesimpulan tentang konsep pengetahuan baru yang ditemukan dan membuat konsep tersebut dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang sejenis. Hal ini sesuai dengan salah satu indikator kemampuan berpikir kreatif siswa, yaitu *originality* di mana siswa membentuk dan menarik kesimpulan tentang konsep yang dipelajari berdasarkan hasil diskusi dan hasil verifikasi bersama guru. Setelah seluruh tahapan dilakukan, selanjutnya siswa diberikan latihan-latihan soal mandiri yang telah diarahkan pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa

Selain itu, penerapan model *guided discovery learning* membutuhkan waktu yang sedikit lebih lama untuk dapat menyelesaikan aktivitas pembelajarannya. Hal tersebut dikarenakan langkah-langkah pembelajaran yang lebih banyak untuk melakukan penyelidikan dan berdiskusi serta alokasi waktu yang tersedia tidak merata. Hal ini sejalan dengan pernyataan Markaban (2008) bahwa tidak semua materi cocok menggunakan model GDL dan memerlukan waktu yang cukup lama untuk dapat mengikuti dan memahami pembelajaran.

Berbeda dengan kelas kontrol yang melaksanakan pembelajaran tanpa mendapat perlakuan seperti kelas eksperimen. Transfer pengetahuan pada kelas kontrol melalui guru yang berperan aktif sebagai pemberi pengetahuan dan siswa berperan pasif sebagai penerima pengetahuan yang diberikan. Tahap awal pada model pembelajaran yang dilakukan adalah orientasi. Guru melakukan pengkondisian kelas dan mulai mengecek kehadiran siswa dalam kelas. Kemudian, guru memberikan kalimat-kalimat motivasi dan mengingatkan siswa terhadap kewajiban-kewajiban yang harus dilakukannya serta menanyakan materi yang sebelumnya telah dipelajari dan menginformasikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

Tahap selanjutnya adalah demonstrasi pengetahuan. Guru menyampaikan materi pembelajaran secara langsung dengan metode ceramah atau menuliskan materi di papan tulis dan kemudian menjelaskannya. Terkadang guru menyampaikan materi menggunakan video sehingga guru hanya memperjelas hal-hal yang ditayangkan oleh video tersebut. Tahap berikutnya adalah latihan terbimbing dan umpan balik, yaitu guru memberikan contoh-contoh soal untuk dibahas saat pembelajaran. Bagi siswa yang telah menyelesaikan pekerjaannya maka guru akan memberikan umpan balik kepada siswa tersebut. Namun tidak jarang soal-soal yang harus dibahas tidak selesai sehingga dijadikan latihan mandiri. Tahap latihan mandiri menjadi tahapan terakhir pada pembelajaran di kelas kontrol, yaitu guru memberikan latihan soal yang dapat dikerjakan di sekolah atau dijadikan. Latihan-latihan soal tersebut telah diarahkan pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pembelajaran pada kelas kontrol sejalan dengan Suciati dkk. (2019) yang menyatakan guru mentransfer pengetahuan melalui penjelasan materi dan selanjutnya siswa diminta untuk mengerjakan latihan mandiri. Hal ini menjadikan perkembangan berpikir kreatif siswa sulit untuk berkembang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan pada penelitian yang telah dilakukan menggunakan uji-t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 2,1233 dan t_{tabel} sebesar 1,98932 sehingga dapat disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal tersebut menyatakan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang pembelajarannya menggunakan model *guided discovery learning* dengan pendekatan pendidikan matematika realistik Indonesia lebih tinggi dari pada rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang pada pembelajarannya menggunakan model pembelajaran konvensional. Besar pengaruh yang ditunjukkan sebesar 66% dan pada kategori medium berdasarkan uji *Cohen's Size Effect*. Maka, penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan model *guided discovery learning* dengan pendekatan pendidikan matematika realistik Indonesia memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar sebesar 66%.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, A. (2021). Metode guided discovery learning dalam pembelajaran matematika “penelitian riset” (A. Rijal, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Syiah Kuala University Press.
- Agus, I. (2019). Efektivitas guided discovery menggunakan pendekatan kontekstual ditinjau dari kemampuan berpikir kritis, prestasi, dan self-efficacy. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(2), 120–132. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i2.14517>
- Anggraini, E., & Zulkardi, Z. (2020). Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mem-posing masalah menggunakan pendekatan pendidikan matematika realistik indonesia. *Jurnal Elemen*, 6(2), 167–182. <https://doi.org/10.29408/jel.v6i2.1857>
- Dwipayana, I. K. A. A., & Diputra, K. S. (2019). Pengaruh pendekatan pendidikan matematika realistik berbasis open ended terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. *Journal of Education Technology*, 2(3), 87. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i3.16380>
- Hapsari, F., & Tejo Dwi Cahyowati, E. (2021). Penerapan metode penemuan terbimbing (guided discovery) untuk meningkatkan kreativitas berfikir bagi siswa kelas VIII-A SMPN 1 Turen. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 1(12). <https://doi.org/10.17977/um067v1i12p974-981>
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2018). Penelitian pendidikan matematika. In PT.Refika Aditama. PT. Refika Aditama.
- Markaban. (2008). Model penemuan terbimbing pada pembelajaran matematika SMK. P4TK, Dinas Pendidikan Nasional.
- Peraturan menteri pendidikan nasional RI nomor 21, tahun 2006 tentang standar isi, (2006).
- Mulana, I. M. B. (2021). Pendidikan matematika realistik dalam pendidikan matematika. CV. Bintang Surya Madani.
- Nofiana Arda, F., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis tingkat kemampuan berpikir kreatif matematika siswa SMA Negeri 1 Ciruas Kota Serang pada materi geometri. *Wahan Didaktika*, 18(3), 270–279.
- Permatasari, I., Zikri, F., & Zuber, Z. (2021). Efektifitas metode guided discovery learning (gdl) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMK pada mata pelajaran kearsipan. *Jurnal Administrasi Bisnis (JUBIS)*, 1(2), 99. <https://doi.org/10.35194/jubis.v1i2.1937>
- Priatmoko, A. P., Karim, K., & Sukmawati, R. A. (2018). Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pendekatan matematika realistik. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1). <https://doi.org/10.20527/edumat.v6i1.5125>
- Safaria, S. A., & Sangila, M. S. (2018). Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP Negeri 9 Kendari pada materi bangun datar. *Jurnal Al-Ta'dib*, 11(2).
- Sejati, E. O. W., & Widjajanti, D. B. (2019). Pembelajaran kooperatif dalam pendekatan penemuan terbimbing ditinjau dari prestasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan kepercayaan diri. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 150–162. <https://doi.org/10.21831/pg.v14i2.26420>
- Septi, D. V., Khusnunisa, M., & Afrilianto, M. (2019). Motivasi belajar terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis pada siswa. *Journal On Education*, 01(03), 498–506.
- Suciati, D., Simamora, R., & Dewi, S. (2019). Perbandingan kemampuan pemahaman konsep matematis melalui model pembelajaran improve dan model pembelajaran langsung pada siswa

kelas viii smp negeri 30 muaro jambi. PHI: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(2).
<https://doi.org/10.33087/phi.v2i2.35>

How to cite : Buana, Y. S. L., Salsabila, E., Hermin, F. Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMPN 12 Bekasi. Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta. 6(1). 17-26. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v6i1.29023>

To link to this article: <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v6i1.29023>