

Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Widya Aulia Ashari¹, Lukman Harun², Supandi³

^{1,2,3} Universitas PGRI Semarang

¹Widyaauliaasharii@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan keefektifitasan dan nilai rata-rata pada model pembelajaran *Discovery Learning* dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini *True Experimental*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII SMP yang berjumlah dua kelas. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling*, kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan VIII D sebagai kelas kontrol. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran *Discovery Learning*, pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* dan pembelajaran konvensional, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kreatif matematis. Data diperoleh melalui nilai UAS Semester dua dan nilai *PostTest* kemudian diolah dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji peningkatan (N-Gain) dan uji T-test. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu $0,3 \leq g < 0,7$ kemudian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga ada perbedaan keefektifitasan dan nilai rata-rata berpikir kreatif matematis siswa kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Dari penjelasan diatas, maka model pembelajaran *Discovery Learning* dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* lebih baik daripada model pembelajaran konvensional untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis.

Kata kunci : *Discovery Learning*; *Realistic Mathematics Education (RME)*; *Berpikir Kreatif Matematis*.

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out whether there are differences in the effectiveness and average value of the *Discovery Learning* learning model with the *Realistic Mathematics Education (RME)* approach to improve mathematical creative thinking skills. The method used in this research is *True Experimental*. The population in this study was class VIII SMP which amounted to two classes. The sampling technique was done by *purposive sampling*, class VIII A as the experimental class and VIII D as the control class. In this study, the independent variable is the *Discovery Learning* model, the *Realistic Mathematics Education (RME)* approach and conventional learning, while the dependent variable is the ability to think creatively mathematically. The data obtained through the second semester UAS scores and *PostTest* scores were then processed by normality test, homogeneity test, improvement test (N-Gain) and T-test. The results obtained are $0,3 \leq g < 0,7$ then H_0 is rejected and H_1 is accepted. So there is a difference in the effectiveness and average value of mathematical creative thinking of experimental class students compared to the control class. From the explanation above, the *Discovery Learning* learning model with the *Realistic Mathematics Education (RME)* approach is better than the conventional learning model to improve mathematical creative thinking skills.

Keywords: *Discovery Learning*; *Realistic Mathematics Education (RME)*; *Mathematical Creative Thinking*.

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pendidikan matematika di sekolah adalah mengembangkan aktifitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan serta mencobacoba (Mawaddah et al., 2015). Berfikir kreatif tergolong kompetensi tingkat tinggi (high

order competencies) dan dapat dipandang sebagai kelanjutan dari kompetensi dasar (basic skills) (Rudyanto, 2014). Menurut Himawan et al., (2020) berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan masih kurang, padahal berpikir kreatif berguna pada kehidupan sehari-hari, hambatan yang mempengaruhi siswa kurang dapat berpikir kreatif salah satunya adalah karena siswa belum menguasai materi. Siswa belum percaya atas ide-ide baru yang ada pada dirinya, apabila dilihat dari sudut pengklasifikasian bidang ilmu pengetahuan, matematika termasuk ilmu-ilmu eksakta yang memerlukan ketrampilan berpikir kreatif daripada hafalan.

Dalam berpikir kreatif, siswa akan mendapatkan tantangan pada dirinya, setiap siswa memiliki kemampuannya masing-masing dan menemukan kesulitan yang didapatkan juga berbeda. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah kemampuan proses menemukan sendiri konsep yang dipelajari akan memberikan motivasi kepada siswa untuk melakukan penemuan-penemuan lain sehingga minat belajarnya semakin meningkat atau yang dikenal dengan *discovery learning* (Ayadiya, 2014). Dea et al., (2021) menjelaskan bahwa Model *Discovery learning* ialah teknik pembelajaran yang materinya disampaikan tidak secara lengkap, dimana peserta didik dituntut berpartisipasi secara aktif dan kreatif saat pembelajaran berlangsung dan menemukan sendiri suatu persepsi pembelajaran. *Discovery learning* ialah model pembelajaran dengan pendekatan konstruktivis yang mengharapkan peserta didik agar menggunakan pengetahuan yang sudah dimiliki untuk menemukan gagasan yang baru (Raisinghani, 2016). Dalam usaha untuk menemukan gagasan baru khususnya dalam pembelajaran matematika, peneliti menggunakan materi Pola Bilangan. Pola Bilangan merupakan salah satu topik pada matematika yang diberikan kepada siswa pada satuan pendidikan SMP/MTs.

Pembelajaran matematika hendaknya dikaitkan antara konsep dengan kehidupan sehari-hari. Agar siswa mampu kembali menerapkan konsep matematika yang telah dipelajari. Peneliti juga ingin menemukan penyebab permasalahan kesalahan siswa dalam menyelesaikan permasalahan pada pokok bahasan pola bilangan. Dan diperlukan perbaikan di setiap ada kesalahan. Dengan demikian perlu adanya metode pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)*. *Realistic Mathematics Education (RME)* merupakan metode yang dapat memberikan pengertian mengenai proses pendidikan matematika sebagai proses menggabungkan pandangan tentang Apa itu matematika, bagaimana siswa belajar matematika, dan bagaimana matematika harus diajarkan. Teori *RME* pertama kali diperkenalkan dan dikembangkan di Belanda pada tahun 1970 oleh Institut Freudental. Teori ini mengacu pada pendapat Freudental yang mengatakan bahwa matematika harus dikaitkan dengan realita dan matematika merupakan aktivitas manusia. Ini berarti matematika harus dekat dengan anak dan relevan dengan kehidupan nyata sehari-hari (Agus Junsion Naibaho, 2019)

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti atau memilih judul Model Pembelajaran *Discovery learning* dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* untuk meningkatkan kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian kuantitatif dengan *True Experimental*. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Mranggen. Kelas VIII terdapat 10 kelas yang diantaranya kelas VIII A,B,C,D,E,F,G,H,I dan J. Adapun sampel pada penelitian ini sebanyak dua kelas VIII yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Pembelajaran yang digunakan adalah model *Discovery learning* dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* dan pembelajaran konvensional. Kedua pembelajaran tersebut pasti akan mempengaruhi bagaimana berpikir kreatif matematis siswa. Karena pembelajaran

yang sebelumnya digunakan adalah konvensional. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu Silabus, Rencana pelaksanaan pembelajaran, Bahan ajar berupa media pembelajaran dan *PostTest*. Teknik analisis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda menggunakan *Microsoft Excel*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan dua perlakuan yaitu perlakuan terhadap kelas eksperimen yang mendapatkan Model pembelajaran *Discovery Learning* dengan pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* dan kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbandingan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam pembelajaran matematika antara siswa yang mendapatkan Model pembelajaran *Discovery Learning* dengan pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* dengan yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

Untuk mengetahui perbandingan kemampuan berpikir kreatif, matematis maka kelas eksperimen diberikan Model pembelajaran *Discovery Learning* dengan pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* dan kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional pada materi Pola Bilangan. Setelah pemberian pembelajaran Statistika selesai, diberikan tes akhir (*Posttest*), dengan tujuan untuk mengetahui perbandingan kemampuan berpikir kreatif matematis yang dimiliki oleh kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas *Posttest* Eksperimen dan Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
	PostTest		
	Eksperimen	PostTest Kontrol	
N	32	32	
Test Statistic	.125	.139	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ^{c,d}	.119 ^c	

Berdasarkan tabel 1 dengan menguji uji *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh hasil Asymp. Sig 0,200 pada kelas eksperimen dan 0,119 pada kelas kontrol yang berarti pada kedua kelas memiliki nilai Asymp. Sig > 0,05, ini berarti data berdistribusi normal pada taraf signifikan 0,05.

Tabel 2. Uji Homogenitas *Posttest* Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variance

	Levene	df1	df2	Sig.
	Statistic			
Based on Mean	2.790	1	62	.100

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan hasil uji homogenitas menggunakan uji F untuk menguji homogenitas varians melalui nilai signifikan. Tabel diatas menunjukkan signifikansi 0,100 yang berarti > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut mempunyai varian yang sama (homogen).

Setelah dilakukan uji prasyarat, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji peningkatan dan uji T-test. Adapun hasil uji peningkatan dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Output Uji Peningkatan

NGain Persen	Kelas		Statistic	Std.Error
	Eksperimen	Mean	60.2495	3.24009
	Kontrol	Mean	40.1397	3.06564

Dilihat dari tabel 3 hasil N-gain kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol yaitu untuk kelas eksperimen 0,60 sedangkan kelas kontrol adalah 0,40. Hal ini dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis menggunakan model *Discovery Learning* dengan pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* efektif jika uji peningkatan N-Gain meningkat karena berada pada interpretasi $0,3 \leq g < 0,7$ termasuk kategori sedang.

Tabel 4. Output Uji T-Test

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	PostTest Eksperimen	32	86.50	5.080	.898
	PostTest Kontrol	32	75.88	3.554	.628

Independent Samples Test

Equal variances assumed	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower
	6.244	.015	9.695	62	.000	10.625	1.096	8.434

Dari output t-test pada tabel 4.10 diatas, diketahui bahwa pada kelas yang diajar dengan model pembelajaran *Discovery learning* dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* memiliki jumlah responden 32 siswa dan mean (rata-rata) 86,50. Sedangkan pada kelas yang diajar dengan pembelajaran konvensional memiliki mean (rata-rata) 75,88 dengan jumlah responden 32 siswa kemudian pada tabel Independent Samples Test dapat dilihat pada baris Equal variances not assumed nilai $t_{hitung} = 9,695$

Dari tabel Independent t-test, dengan df 62 dan taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,998$ (nilai ttabel yang terdekat dengan df = 62). Berdasarkan nilai t ini dapat dituliskan $t_{tabel} (5\% = 1,998) < t_{hitung} (9,695)$. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga Ada perbedaan rata-rata nilai kemampuan berpikir kreatif matematis pada model pembelajaran *Discovery learning* dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)*.

Adapun soal tes yang digunakan dalam penelitian adalah butir soal mudah, sedang, dan sukar berdasarkan uji validitas, daya pembeda, serta indeks kesukaran sebelum dilakukan penelitian. Butir soal mudah jika beberapa siswa mampu memahami informasi yang diberikan dengan tepat dan mampu menjawab soal dengan benar. Butir soal kategori sedang dikatakan jika siswa ada yang mampu menyelesaikannya, dan ada yang tidak. Dan

butir soal sukar jika setiap siswa tidak mampu dalam menyelesaikan persoalan. Data-data tersebut kemudian dianalisis dalam bentuk deskripsi seperti gambaran hasil penelitian.

1. Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek Pertama (S1)

Berikut ini adalah tertulis S1 pada soal pola bilangan nomor 1

$$\begin{aligned}
 1.) \text{ cara suku pertama} &= 1 \\
 \text{beda} &= 2 \\
 U_n &= a + (n-1)b \\
 U_7 &= 1 + (7-1)2 \\
 &= 1 + 6 \cdot 2 \\
 &= 13
 \end{aligned}$$

Gambar 1.

S1 mampu memahami maksud dari soal yang diberikan, terlihat dari hasil tertulis S1 yang mampu memberikan 1 jawaban dengan 1 pendekatan. Hal tersebut menunjukkan S1 mendapatkan skor 2. S1 juga mampu menjelaskan langkah-langkah saat dia memberikan jawaban. Berdasarkan hasil tertulis tersebut menunjukkan bahwa S1 memperlihatkan adanya indikator kefasihan dalam menjawab soal.

Skor yang diperoleh S1 pada kriteria indikator fleksibilitas adalah 3, karena S1 mampu memberikan jawaban dan alasan yang benar hanya saja S1 menjawab dengan 1 pendekatan. Sehingga S1 pada tingkat ini memiliki fleksibilitas yang kurang, terlihat dari kemampuannya dalam memecahkan masalah. Pada kriteria indikator kebaruan, S1 mendapatkan skor 3. Hal ini dikarenakan selain S1 belum mampu memberikan berbagai macam penyelesaian, S1 juga belum mampu memberikan jawaban dengan cara sendiri atau tidak lazim. Sudut pandang yang digunakan S1 adalah metode dengan rumus barisan aritmatika.

Berikut ini adalah tertulis S1 pada soal pola bilangan nomor 2

2.) A macam-macam pola susunan 10 kerdas yang dapat dibuat



B banyaknya potongan kayu yang dibutuhkan untuk membuat pola-pola $10 \times 12 = 60$

Gambar 2.

S1 mampu memahami maksud dari soal yang diberikan, terlihat dari hasil tertulis S1 yang mampu memberikan 1 jawaban dengan 1 pendekatan. Hal tersebut menunjukkan S1 mendapatkan skor 3. S1 juga mampu menjelaskan langkah-langkah saat dia memberikan jawaban. Berdasarkan hasil tertulis tersebut menunjukkan bahwa S1 memperlihatkan adanya indikator kefasihan dalam menjawab soal.

Skor yang diperoleh S1 pada kriteria indikator fleksibilitas adalah 3, karena S1 mampu memberikan jawaban dan alasan yang benar hanya saja S1 menjawab

dengan 1 pendekatan. Sehingga S1 pada tingkat ini memiliki fleksibilitas yang kurang, terlihat dari kemampuannya dalam memecahkan masalah. Pada kriteria indikator kebaruan, S1 mendapatkan skor 3. Hal ini dikarenakan selain S1 mampu memberikan berbagai macam penyelesaian, hanya saja S1 belum mampu memberikan jawaban dengan cara sendiri atau tidak lazim. Sudut pandang yang digunakan S1 adalah metode dengan pola potongan kayu.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek Kedua (S2)

Berikut ini adalah tertulis S2 pada soal pola bilangan nomor 1

① Diketahui: 7 buah
 7 buah
 3 buah

Ditanyakan: Berapa banyak peralon penghubung berbentuk yang dibutuhkan untuk membuat rak hidroponik dengan 7 baris pralon besar?
 Gunakan beberapa cara untuk menentukan banyaknya penghubung

Jawab : Cara I
 Baris 1 = 1
 Baris 2 = 3
 Baris 3 = 5
 Baris 4 = 7
 Baris 5 = 9
 Baris 6 = 11
 Baris 7 = 13

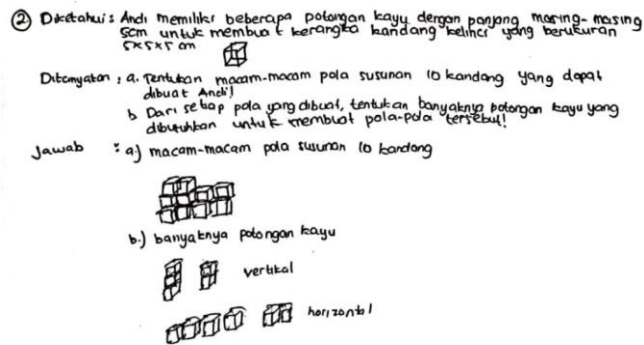
Cara II
 suku pertama = 1
 beda = 2
 $u_n = a + (n-1)b$
 $u_7 = 1 + (7-1) \cdot 2$
 $= 1 + 6 \cdot 2$
 $= 13$

Gambar 3.

S2 mampu memahami maksud dari soal yang diberikan, terlihat dari hasil tertulis S2 yang mampu memberikan 2 jawaban dengan 2 pendekatan. Hal tersebut menunjukkan S2 mendapatkan skor 4. S2 juga mampu menjelaskan langkah-langkah saat dia memberikan jawaban. Berdasarkan hasil tertulis tersebut menunjukkan bahwa S2 memperlihatkan adanya indikator kefasihan dalam menjawab soal.

Skor yang diperoleh S2 pada kriteria indikator fleksibilitas adalah 4, karena S2 mampu memberikan jawaban dan alasan yang benar S2 menjawab dengan 2 pendekatan. Sehingga S2 pada tingkat ini memiliki fleksibilitas yang sedang, terlihat dari kemampuannya dalam memecahkan masalah. Pada kriteria indikator kebaruan, S2 mendapatkan skor 4. Hal ini dikarenakan selain S2 mampu memberikan berbagai macam penyelesaian, S2 juga mampu memberikan jawaban dengan cara sendiri atau tidak lazim. Sudut pandang yang digunakan S2 adalah metode dengan rumus barisan aritmatika pola bilangan ganjil.

Berikut ini adalah tertulis S2 pada soal pola bilangan nomor 2



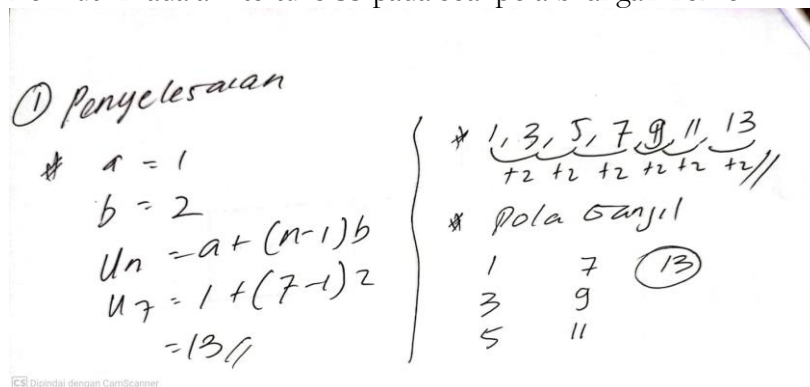
Gambar 4.

S2 mampu memahami maksud dari soal yang diberikan, terlihat dari hasil tertulis S2 yang mampu memberikan 2 jawaban dengan 2 pendekatan. Hal tersebut menunjukkan S2 mendapatkan skor 4. S2 juga mampu menjelaskan langkah-langkah saat dia memberikan jawaban. Berdasarkan hasil tertulis tersebut menunjukkan bahwa S2 memperlihatkan adanya indikator kefasihan dalam menjawab soal.

Skor yang diperoleh S2 pada kriteria indikator fleksibilitas adalah 4, karena S2 mampu memberikan jawaban dan alasan yang benar hanya saja S2 menjawab dengan 2 pendekatan. Sehingga S2 pada tingkat ini memiliki fleksibilitas yang sedang, terlihat dari kemampuannya dalam memecahkan masalah. Pada kriteria indikator kebaruan, S2 mendapatkan skor 4. Hal ini dikarenakan selain S2 mampu memberikan berbagai macam penyelesaian, S2 mampu memberikan jawaban dengan cara sendiri atau tidak lazim. Sudut pandang yang digunakan S2 adalah metode dengan pola vertikal dan horizontal.

3. Kemampuan Berpikir Kreatif Subjek Ketiga (S3)

Berikut ini adalah tertulis S3 pada soal pola bilangan nomor 1



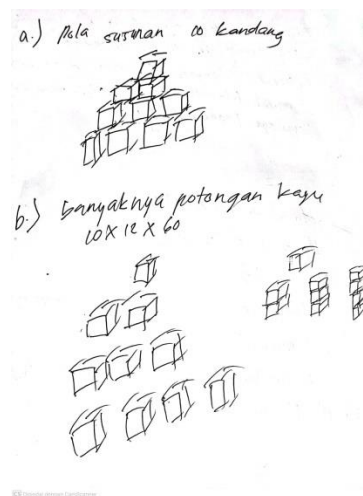
Gambar 5.

S3 mampu memahami maksud dari soal yang diberikan, terlihat dari hasil tertulis S3 yang mampu memberikan 3 jawaban dengan 3 pendekatan. Hal tersebut menunjukkan S3 mendapatkan skor 5. S3 juga mampu menjelaskan langkah-langkah saat dia memberikan jawaban. Berdasarkan hasil tertulis tersebut

menunjukkan bahwa S3 memperlihatkan adanya indikator kefasihan dalam menjawab soal.

Skor yang diperoleh S3 pada kriteria indikator fleksibilitas adalah 5, karena S3 mampu memberikan jawaban dan alasan yang benar S3 menjawab dengan 3 pendekatan. Sehingga S2 pada tingkat ini memiliki fleksibilitas yang tinggi, terlihat dari kemampuannya dalam memecahkan masalah. Pada kriteria indikator kebaruan, S3 mendapatkan skor 5. Hal ini dikarenakan selain S2 mampu memberikan berbagai macam penyelesaian, S3 juga mampu memberikan jawaban dengan cara sendiri atau tidak lazim. Sudut pandang yang digunakan S3 adalah metode dengan rumus barisan aritmatika, pola bilangan ganjil dan pola barisan aritmatika.

Berikut ini adalah tertulis S3 pada soal pola bilangan nomor 2



Gambar 6.

S3 mampu memahami maksud dari soal yang diberikan, terlihat dari hasil tertulis S3 yang mampu memberikan 3 jawaban dengan 3 pendekatan. Hal tersebut menunjukkan S3 mendapatkan skor 5. S3 juga mampu menjelaskan langkah-langkah saat dia memberikan jawaban. Berdasarkan hasil tertulis tersebut menunjukkan bahwa S3 memperlihatkan adanya indikator kefasihan dalam menjawab soal.

Skor yang diperoleh S3 pada kriteria indikator fleksibilitas adalah 5, karena S3 mampu memberikan jawaban dan alasan yang benar S3 menjawab dengan 3 pendekatan. Sehingga S3 pada tingkat ini memiliki fleksibilitas yang tinggi, terlihat dari kemampuannya dalam memecahkan masalah. Pada kriteria indikator kebaruan, S3 mendapatkan skor 5. Hal ini dikarenakan selain S3 mampu memberikan berbagai macam penyelesaian, S3 mampu memberikan jawaban dengan cara sendiri atau tidak lazim. Sudut pandang yang digunakan S2 adalah metode dengan pola vertikal dan horizontal yang di gambarkan secara lengkap.

Pada hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh yang positif terhadap berpikir kreatif matematis. Demikian juga dapat diketahui adanya perbedaan berpikir kreatif antara siswa yang diajar dengan pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* dan model pembelajaran *discovery learning* dengan siswa yang diajar dengan konvensional maupun metode lain. Proses dalam pembelajaran matematika sendiri yaitu dimulai dengan proses matematisasi horizontal dimana pembelajaran diawali dari konteks dunia nyata yang dapat dibayangkan dan dipahami oleh siswa. Selanjutnya,

kegiatan belajar mengarahkan siswa untuk melakukan perubahan dari konteks dunia nyata ke dalam bentuk pernyataan matematika. Proses kedua dari pendekatan ini yaitu proses matematisasi vertikal merupakan suatu proses pembelajaran menggunakan simbol dan konsep matematika yang bersifat abstrak tanpa keterkaitannya dengan konteks nyata (Isrok'atun & Rosmala, 2018). Selain itu, dengan penerapan model *discovery learning*, dapat menjadikan peserta didik belajar secara aktif, sementara guru berperan sebagai pembimbing, karena dalam proses pembelajaran model *discovery learning* ini peserta didik tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk akhirnya, tetapi melalui proses menemukan (Saefuddin & Berdiati, 2014).

PENUTUP

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: pertama terdapat perbedaan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa antara siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Discovery learning* dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* dan model pembelajaran konvensional pada materi Pola Bilangan kelas VIII Semester Ganjil SMPN 1 Mranggen Tahun Ajaran 2022/2023 dan kedua terdapat peningkatan efektifitas kemampuan berpikir kreatif siswa yang mendapat model pembelajaran *Discovery learning* dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* dan model pembelajaran konvensional pada materi Pola Bilangan kelas VIII Semester Ganjil SMPN 1 Mranggen Tahun Ajaran 2022/2023. Berdasarkan keseluruhan kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan telah mendapatkan hasil yang lebih baik oleh karena itu, diadakan penelitian lebih lanjut untuk menerapkan model *Discovery learning* dan *Realistic Mathematics Education (RME)* pada materi pembelajaran lainnya.

REFERENSI

- Agus Junsion Naibaho. (2019). Peningkatan Sikap Positif Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Pendekatan RME Pada Materi Aritmatika Sosial Di Kelas VII SMP Swasta Trisakti Pematangsiantar. *Jurnal Edumatsains*, 3(2), 199–214.
- Ayadiya, N. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Scientific Approach Untuk Meningkatkan Keterampilan*. [Http://Lib.Unnes.Ac.Id/23161/1/4301410015.Pdf](http://Lib.Unnes.Ac.Id/23161/1/4301410015.Pdf)
- Dea, W. A., Prasetyo, E., & Rahmawati, T. D. (2021). *Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. 2(2), 141–148.
- Himawan, H., Nengah Parta, I., Qohar, A., & Nusantara, T. (2020). Hambatan Berpikir Kreatif Pada Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 8(2), 72–76. [Http://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jpms](http://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jpms)
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Pt. Bumi Aksara.
- Mawaddah, N., Kartono, & Suyitno, H. (2015). *Unnes Journal Of Mathematics Education Research Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Pendekatan Metakognitif Untuk Meningkatkan Metakognisi Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Abstrak*. 4(1), 10–17.
- Raisinghani, V. T. (2016). *Discovery Learning With Student Defined Problems*. Mumbai, India.
- Rudyanto, H. E. (2014). *Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. 3, 41–48.
- Saefuddin, A., & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Remaja Rosdakarya.