

## EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN RME MENGGUNAKAN MEDIA MONOPOLI MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATERI PELUANG

Ahmad Fatikhul Udin<sup>a</sup>, Zaenal Arifin<sup>b</sup>, Arezqi Tunggal Asmana<sup>c</sup>

<sup>a</sup>Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan, ahmadfatikhuludin1998@gmail.com, Jl. Airlangga No. 03 Sukodadi, Lamongan.

<sup>b</sup>Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan, ari3f\_t3a@yahoo.com, Jl. Airlangga No. 03 Sukodadi, Lamongan.

<sup>c</sup>Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan, arezqitunggal@unisda.ac.id, Jl. Airlangga No. 03 Sukodadi, Lamongan.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan *realistic mathematics education* menggunakan media monopoli matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran peluang di kelas VIII MTs Darul Ulum Pasinan. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII-C MTs Darul Ulum Pasinan. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes ketuntasan belajar, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan angket respon siswa. Hasil analisis statistika deskriptif menunjukkan: (1) persentase ketuntasan klasikal belajar sebesar 88,89%, (2) persentase aktivitas siswa sebesar 89,1%, (3) persentase aktivitas guru sebesar 90,5% dan (4) persentase respon siswa sebesar 93,25%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan *realistic mathematics education* menggunakan media monopoli matematika efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran peluang di kelas VIII MTs Darul Ulum Pasinan.

**Kata Kunci:** *Efektivitas, Kemampuan Berpikir Kreatif, Realistic Mathematics Education, Media Monopoli Matematika.*

### ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the application of cooperative learning models with *realistic mathematics education* approaches using mathematical monopoly media to improve the ability to think creatively in learning opportunities in class VIII MTs Darul Ulum Pasinan. The study population was all students of class VIII-C MTs Darul Ulum Pasinan. Data was collected by using a learning completeness test, observation sheet of student activity, observation sheet of teacher activity, and student response questionnaire. The results of descriptive statistical analysis show: (1) the percentage of classical mastery learning is 88.89%, (2) the percentage of student activity is 89.1%, (3) the percentage of teacher activity is 90.5% and (4) the percentage of student response is 93.25%. From the results of this study it can be concluded that the application of the cooperative learning model with *realistic mathematics education* approach using mathematical media monopoly is effectively used to improve the ability to think creatively in learning opportunities in class VIII MTs Darul Ulum Pasinan.

**Keywords:** *Effectiveness, Creative Thinking Ability, Realistic Mathematics Education, Media Monopoly Mathematics.*

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu dasar yang memegang peran penting dalam pendidikan. Belajar matematika merupakan salah satu sarana berpikir ilmiah dan logis serta mempunyai peran penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dengan demikian, guru sebagai pelaksana pembelajaran harus mampu menerapkan cara efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal. Sejauh ini dalam pembelajaran matematika, guru cenderung mentransfer pengetahuan yang dimiliki ke dalam pikiran siswa tanpa mempertimbangkan aspek intelegensi dan kesiapan siswa, akibatnya siswa kurang mampu dalam melibatkan diri secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, kegiatan pembelajaran matematika yang dilaksanakan di sekolah hanya memosisikan siswa sebagai pendengar setia ceramah guru, bagaikan kelas kosong yang di isi dengan ilmu pengetahuan atau dalam artian siswa diajarkan teori kemudian diberikan contoh, serta diberikan latihan soal. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran konvensional (pembelajaran yang sering diterapkan di sekolah) hanya berpusat pada guru yang dianggap sumber ilmu. Pembelajaran yang seperti ini tidak sesuai dengan yang diharapkan Kurikulum 2013

(K13), karena pembelajaran K13 lebih ditekankan pada pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan bermakna lebih pada belajar mengetahui (*learning to know*), belajar berkarya (*learning to do*), belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*), dan belajar hidup bersama secara harmonis (*learning to have together*). Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah harus berpusat pada siswa. Didalam kurikulum 2013 (K13) juga lebih menekankan dalam dunia praktik bukan hafalan yang dimana selalu mencoba membuat hal baru dan memperdalam Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS).

Menurut Dahlan, dkk. (dalam Ahmad, 2014:2) menyatakan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi matematika atau *High Order Mathematical Thinking* (HOMT) terdiri dari kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, analitis, kreatif, produktif, penalaran, koneksi, komunikasi, dan pemecahan masalah matematis. Salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang ingin diteliti oleh penulis adalah kemampuan berpikir kreatif. Martin (dalam Syahrir, 2006) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau cara baru dalam menghasilkan suatu produk. Pada umumnya, berpikir kreatif dipicu oleh masalah-masalah yang menantang. Martin juga menyebutkan

bahwa terdapat tiga aspek kemampuan berpikir kreatif, yaitu: *Productivity* (Produktivitas); *Originality* (Orisinalitas); dan *Flexibility* (Fleksibilitas).

Wahyudin (dalam Rahman, 2012:20) menyatakan bahwa di antara penyebab rendahnya pencapaian siswa dalam pelajaran matematika adalah proses pembelajaran yang belum optimal. Dalam proses pembelajaran, umumnya siswa sibuk sendiri menjadi penerima informasi yang baik. Akibatnya siswa hanya mencontoh apa yang dikerjakan oleh guru, tanpa makna dan pengertian sehingga dalam menyelesaikan soal siswa beranggapan cukup dikerjakan seperti apa yang dicontohkan. Hal tersebut juga terjadi pada saat siswa diberikan masalah matematika yang sama dengan contoh yang diberikan oleh guru, mereka dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan melihat contoh sebelumnya. Akan tetapi, apabila siswa diberikan soal yang tingkat kesulitannya lebih tinggi, sebagian siswa akan kesulitan dalam mengerjakan soal tersebut. Dalam berbagai tes faktor penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan keaktifan siswa sebagai berikut: 1) pembelajaran yang masih didominasi oleh guru; 2) rendahnya pemahaman dan kualitas belajar matematika; 3) sarana pendidikan, media, atau alat peraga di sekolah yang belum digunakan secara maksimal dan 4) materi

atau konsep pembelajaran matematika yang masih dianggap sulit oleh siswa. Beberapa peneliti menunjukkan pentingnya penggunaan alat peraga sebagai media penunjang dalam penerapan model pembelajaran inovatif (Khoiriyah, dkk., 2019; Novianti, dkk., 2018; Nugroho & Shodikin, 2018; Rahayu, dkk., 2017; Shodikin, 2017)

Dalam pembelajaran matematika, diperlukan pemikiran dan gagasan yang kreatif dalam membuat (merumuskan) dan menyelesaikan model matematika serta menafsirkan solusi dari suatu masalah matematika. Pemikiran dan gagasan yang kreatif tersebut akan muncul dan berkembang jika proses pembelajaran matematika di dalam kelas menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat. Menurut Djamarah & Zain (dalam Nur'aini, Irawati, Julia, 2016:693) menyatakan bahwa ada empat strategi dasar dalam belajar mengajar, diantaranya yaitu memilih sistem pendekatan belajar mengajar yang dianggap paling efektif untuk mencapai tujuan. Salah satu pendekatan matematika yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa adalah pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME).

Berdasarkan penjelasan dan permasalahan yang ada maka peneliti bermaksud untuk mengetahui efektivitas

penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* menggunakan Media Monopoli Matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam Pembelajaran Peluang di Kelas VIII MTs Darul Ulum Pasinan.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif didefinisikan sebagai metode ilmiah yang sistematis yang dilakukan untuk membangun hubungan yang melibatkan fenomena sebab akibat. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *realistic mathematics education* pada materi peluang.

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *One Shot Case Study* yaitu penelitian yang dilakukan dengan menggunakan suatu perlakuan tertentu kepada subjek, yang diikuti dengan pengamatan pada saat penerapan perlakuan dan pengukuran terhadap akibat dari perlakuan tersebut.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Darul Ulum Pasinan Baureno Bojonegoro tahun pelajaran 2019/2020. Yang terdiri satu kelas dengan jumlah seluruh siswa 18 siswa dengan 5 siswa laki-laki dan 13

siswa perempuan dengan dikenai perlakuan pembelajaran kooperatif dengan *strategi realistic mathematics education* dengan media monopoli matematika pada materi Peluang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan mempertimbangkan 4 aspek diantaranya adalah ketuntasan belajar yang diketahui dari tes kemampuan berpikir kreatif, aktivitas siswa yang diketahui dari lembar observasi aktivitas siswa, aktivitas guru yang diketahui dari aktivitas guru, dan respon siswa yang diketahui dari lembar angket respon siswa.

### **Pembahasan**

#### **Analisis Ketuntasan Belajar**

Data hasil belajar siswa ini diperoleh setelah diadakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* menggunakan Media Monopoli Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam pembelajaran Peluang di Kelas VIII MTs Darul Ulum Pasinan. Kelas VIII MTs Darul Ulum Pasinan terdiri dari 18 siswa. Terdapat 5 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Adapun tes kemampuan berpikir kreatif terdiri dari 6 soal.

Adapun deskripsi data ketuntasan belajar siswa digambarkan dalam Tabel 4.1 sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Data Skor Tes Kemampuan Berpikir Kreatif dan Ketuntasan Belajar Siswa**

No	Nomor soal	1	2	3	4	5	6	Jm l	Ket. Belajar	
	Skor Maksimal	15	15	20	20	15	15	100	Ya	Tdk
	Nama Siswa	Skor yang diperoleh								
1.	Azra Eka Aprilia	13	13	18	20	13	13	90	√	-
2.	Dewi Bunga Arafah	13	15	18	17	13	13	89	√	-
3.	Marta Dara Wati	10	13	18	12	13	13	79	√	-
4.	Baharuddin Yusuf	10	13	6	12	13	13	67	-	√
5.	Batoni Jaya Ikhsanudin	10	13	12	17	13	15	80	√	-
6.	Diva Riski Saputra	10	13	12	12	13	15	75	√	-
7.	Moh. Umar Said	13	13	18	17	13	15	89	√	-
8.	Mutia Nur Kholifah	10	15	18	12	15	13	83	√	-
9.	Novi Devina Pratama	10	13	6	12	8	13	62	-	√
10.	Nur Syifa Aulia R.A.	13	13	18	17	13	15	89	√	-
11.	Salsabila Qotrun Nada	15	13	18	12	13	15	86	√	-
12.	Silvia Ayu Indra Dewi	10	13	18	12	13	15	81	√	-
13.	Vicka Ajeng Safitri	10	13	18	12	13	15	81	√	-
14.	Salsa Billa Azzahra	10	15	18	12	15	13	83	√	-
15.	Iftahimatul Alya	10	15	18	12	14	13	82	√	-
16.	Rizal Maulana	10	15	18	12	15	13	83	√	-
17.	Uzlifatul Fatimah	10	15	18	12	15	13	83	√	-
18.	Yogitri Akhiryani	10	15	18	12	14	13	82	√	-
<b>Jumlah Siswa yang Tuntas</b>								16	2	

No	Nomor soal	1	2	3	4	5	6	Jm l	Ket. Belajar	
	Skor Maksimal	15	15	20	20	15	15	100	Ya	Tdk
	Nama Siswa	Skor yang diperoleh								
<b>Persentase (%)</b>								88,89	11,11	

**Keterangan:**

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Berdasarkan Tabel 4.1 data skor tes kemampuan berpikir kreatif dan ketuntasan belajar siswa dapat dijelaskan bahwa terdapat 16 siswa yang tuntas dan terdapat 2 orang siswa yang tidak tuntas. Pada Tabel 4.1 dapat dilihat bahwa 16 siswa tuntas dan 2 siswa tidak tuntas. Sehubungan dengan KKM yang ditetapkan sekolah yaitu siswa dikatakan tuntas jika nilai belajarnya  $\geq 75$ . Sedangkan secara klasikal dianggap tuntas belajar apabila jika dalam kelas tersebut terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang telah tuntas belajarnya dan menurut petunjuk pelaksanaan kurikulum dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini:

*Ketuntasan Belajar Klasikal*

$$= \frac{\text{siswa yang tuntas}}{\text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Sehingga didapat suatu nilai hasil ketuntasan secara klasikal sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan Belajar Klasikal} &= \frac{16}{18} \times 100\% \\ &= 88,89\% \end{aligned}$$

Hasil ketuntasan belajar siswa dapat diketahui setelah pembelajaran berlangsung dan peneliti memberikan soal tes akhir kepada siswa. Berdasarkan

tes hasil belajar dari 18 siswa diperoleh ketuntasan belajar perseorangan, ketuntasan belajar klasikal diperoleh sebesar 88,89%. Terbukti bahwa penerapan pembelajaran kooperatif dengan pendekatan *realistic mathematics education* menggunakan media monopoli matematika pada materi peluang efektif diterapkan di kelas VIII MTs Darul Ulum Pasinan Tahun Pelajaran 2019-2020.

Jadi, ketuntasan belajar klasikal diperoleh sebesar 88,89%.. Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar belajar pada kurikulum, maka penerapan pembelajaran kooperatif dengan pendekatan *realistic mathematics education* menggunakan media monopoli matematika efektif diterapkan pada materi peluang ditinjau dari tingkat ketuntasan belajar siswa di kelas VIII MTs Darul Ulum Pasinan dan termasuk dalam kategori tuntas belajar.

#### Analisis Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* menggunakan Media Monopoli Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Peluang diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Deskripsi data aktivitas

siswa tersebut digambarkan dalam Tabel 4.2 sebagai berikut:

**Tabel 4.2**  
**Deskripsi Data Aktivitas Siswa selama Proses Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* menggunakan Media Monopoli Matematika**

No	Aktivitas Siswa	Fi	Presentase Frekuensi (%)				Rata-rata Presentase (%)	
			P1		P2		Fm	Ft
			Fm	Ft	Fm	Ft		
1	Siswa menjawab salam guru	1	100	0	100	0	100	0
2	Siswa berdoa dan memberi informasi kepada guru siapa siswa yang tidak masuk	1	100	0	100	0	100	0
3	Siswa mempersiapkan diri untuk proses pembelajaran	2	96	4	96	4	96	4
4.	Siswa mendengarkan dan mengamati apa yang disampaikan oleh guru	1	92	8	92	8	92	8
5.	Siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing	1	88	12	84	16	86	14
6	Siswa mendengarkan dan mencermati apa yang disampaikan oleh guru tentang penjelasan media monopoli matematika	2	84	16	88	12	86	14
7	Siswa mendengarkan arahan yang diberikan oleh guru	1	88	12	88	12	88	12
8	Perwakilan kelompok mengambil LKS	1	100	0	100	0	100	0
9	Siswa saling berdiskusi sesuai topik yang	3	88	12	88	12	88	12

No	Aktivitas Siswa	Fi	Presentase Frekuensi (%)				Rata-rata Presentase (%)	
			P1		P2		Fm	Ft
			Fm	Ft	Fm	Ft		
	didapatkan ketika bermain monopoli bersama kelompoknya							
10	Siswa mencari informasi menggunakan sumber belajar yang relevan	3	80	20	80	20	80	20
11	Siswa melihat dan mencermati apa yang disampaikan dan dilakukan oleh guru	2	88	12	88	12	88	12
12	Siswa menjawab pertanyaan yang didapatkan ketika bermain monopoli	2	88	12	88	12	88	12
13	Setiap anggota kelompok merumuskan hasil diskusi dari topik yang telah didapatkan.	3	88	12	88	12	88	12
14	Setiap anggota kelompok menuliskan hasil diskusi dari topik yang telah didapatkan	2	86	14	86	14	86	14
15	Setiap kelompok mempersiapkan presentasi dari topik yang telah dipelajari	2	88	12	92	8	90	10
16	Setiap kelompok mempresentasikan hasil pengerjaan atau diskusinya ke depan kelas	6	88	12	88	12	88	12
17	Kelompok yang lain memberikan tanggapan dan pertanyaan apabila kurang mengerti	3	88	12	88	12	88	12
18	Siswa mendengarkan mencermati apa yang disampaikan oleh guru	2	88	12	88	12	88	12
19	Siswa menarik simpulan pembelajaran yang telah dilaksanakan	2	84	16	84	16	84	16

No	Aktivitas Siswa	Fi	Presentase Frekuensi (%)				Rata-rata Presentase (%)	
			P1		P2		Fm	Ft
			Fm	Ft	Fm	Ft		
20	Siswa mendengarkan mencermati apa yang disampaikan oleh guru	1	92	8	92	8	92	8
21	Siswa menulis tugas yang diberikan oleh guru	1	100	0	100	0	100	0
22	Berperilaku yang tidak relevan dengan KBM. a. Percakapan yang tidak berhubungan dengan KBM b. Bermain-main dan bercanda c. Tidak memperhatikan penjelasan/ pendapat guru/teman	7	65	35	65	35	65	35
<b>Rata-rata Persentase Frekuensi (%)</b>							<b>89,14</b>	<b>10,86</b>
<b>Total</b>							<b>100</b>	

**Keterangan:**

Fi : Frekuensi ideal P1: Pertemuan ke 1  
 Fm : Frekuensi yang muncul P2: Pertemuan ke 2  
 Ft : Frekuensi yang tidak muncul

Berdasarkan Tabel 4.2 tentang data aktivitas siswa selama proses Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* menggunakan Media Monopoli Matematika, dapat dijelaskan bahwa: tingkat aktivitas siswa dikatakan paling tinggi jika frekuensi munculnya aktivitas siswa tersebut memiliki nilai yang paling tinggi, yaitu aktivitas siswa dengan nomor butir: (1); (2); (8); dan (21).

**Analisis Aktivitas Guru**

Data aktivitas guru dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* menggunakan Media Monopoli Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Peluang diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung. Deskripsi data aktivitas guru tersebut digambarkan dalam Tabel 4.3 sebagai berikut:

**Tabel 4.3**  
**Deskripsi Data Aktivitas Guru selama Proses Pembelajaran Kooperatif Dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* menggunakan Media Monopoli Matematika**

No	Aktivitas Guru	F i	Frekuensi				Rata-rata Presentase (%)	
			P1		P2		Fm	Ft
			Fm	Ft	Fm	Ft		
1	Membuka pelajaran	1	100	0	100	0	0	
2	Menggali pengetahuan awal terhadap siswa	1	100	0	100	0	0	
3	Memberi motivasi yang dapat membangkitkan minat siswa	2	80	20	90	10	10	
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran	1	70	30	70	30	30	
5	Menjelaskan sub konsep	1	100	0	100	0	0	
6	Menggunakan media monopoli matematika	2	100	0	90	10	10	
7	Mengoptimalkan interaksi antar	1	70	30	85	15	15	

No	Aktivitas Guru	F i	Frekuensi				Rata-rata Presentase (%)	
			P1		P2		Fm	Ft
			Fm	Ft	Fm	Ft		
	siswa dengan guru melalui kerja kelompok							
8.	Membimbing siswa dalam kegiatan pengamatan	1	100	0	90	10	10	
9.	Membimbing siswa dalam kegiatan diskusi	3	100	0	100	0	0	
10	Menjadi fasilitator dalam pembelajaran	3	80	20	80	20	20	
11.	Menciptakan suasana pembelajaran yang mengaktifkan siswa	2	100	0	100	0	0	
12.	Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi Peluang yang belum dipahami	2	70	30	70	30	30	
13.	Membimbing siswa untuk menyimpulkan	3	100	0	100	0	0	
14.	Melaksanakan evaluasi pembelajaran	2	70	30	85	15	15	
15.	Memberi tugas kepada siswa	2	100	0	85	15	15	
16.	Memberi penghargaan/penguatan kepada siswa	6	100	0	90	10	10	
17.	Mampu mengelola waktu selama proses pembelajaran	3	70	30	85	15	15	
18.	Menutup pembelajaran	2	90	10	95	5	5	

No	Aktivitas Guru	Fi	Frekuensi				Rata-rata Presentase (%)	
			P1		P2		Fm	Ft
			Fm	Ft	Fm	Ft		
Rata-rata Persentase Frekuensi (%)						89,72	10,28	
Total						100		

**Keterangan:**

Fi : Frekuensi ideal P1: Pertemuan ke 1

Fm : Frekuensi yang muncul P2: Pertemuan ke 2

Ft : Frekuensi yang tidak muncul

Berdasarkan Tabel 4.3 tentang data aktivitas guru selama proses Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* menggunakan Media Monopoli Matematika dapat dijelaskan bahwa: tingkat aktivitas guru dikatakan paling tinggi jika frekuensi munculnya aktivitas guru tersebut memiliki nilai yang paling tinggi, yaitu aktivitas guru dengan nomor butir: (1); (2); (5); (6); (8); (9); (11); dan (13).

**Analisis Respon Siswa**

Data respon siswa dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* menggunakan Media Monopoli Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Peluang diperoleh dari hasil angket respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Deskripsi data respon siswa tersebut digambarkan dalam tabel 4.4 sebagai berikut:

**Tabel 4.4**

**Deskripsi Data Respon Siswa terhadap Proses Pembelajaran Kooperatif Dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education menggunakan Media Monopoli Matematika**

No	Aspek yang Dinilai	Presentase Respon Siswa			
		Ya	RP (%)	Tidak	RN (%)
1	Apakah kalian senang mengikuti kegiatan pembelajaran kooperatif dengan pendekatan <i>realistic mathematics education</i> ?	17	94,4	1	5,6
2	Apakah kalian senang dengan dibentuknya kelompok belajar di kelas ketika pembelajaran berlangsung?	16	88,9	2	11,1
3	Apakah soal-soal yang diberikan oleh guru membantu kalian dalam belajar?	16	88,9	2	11,1
4	Apakah media monopoli matematika membantu kalian dalam memahami materi pelajaran dengan mudah?	15	83,3	3	16,7
5	Apakah kalian senang dengan soal tes yang diberikan?	18	100	0	0
6	Apakah kalian senang dapat memilih sendiri topik-topik pembelajaran yang telah diberikan oleh guru?	17	94,4	1	5,6
7	Apakah kalian dapat memahami topik pembelajaran yang telah dipilih dengan mencari informasi yang berhubungan dengan topik	16	88,9	2	11,1

No	Aspek yang Dinilai	Presentase Respon Siswa			
		Ya	RP (%)	Tidak	RN (%)
	pembelajaran yang dipilih?				
8	Apakah kalian dapat mempresentasikan hasil pekerjaan kalian dengan percaya diri?	17	94,4	1	5,6
9	Apakah kalian berminat mengikuti pembelajaran kooperatif dengan Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> untuk topik pembelajaran lainnya?	15	83,3	3	16,7
10	Apakah kalian lebih memahami materi jika diterapkan Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> menggunakan Media Monopoli Matematika?	17	94,4	1	5,6
<b>Rata-rata</b>			91,09		8,91

**Keterangan:**

Fi : Frekuensi ideal P1: Pertemuan ke 1  
 Fm : Frekuensi yang muncul P2: Pertemuan ke 2  
 Ft : Frekuensi yang tidak muncul

Berdasarkan Tabel 4.4 tentang data respon siswa terhadap proses Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* menggunakan Media Monopoli Matematika dapat dijelaskan bahwa siswa yang memberikan respon positif sebesar 91,11% dan tingkat respon positif sebesar 91,09%.

**PENUTUP****Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan sebagaimana yang telah diuraikan, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* menggunakan Media Monopoli Matematika dalam Pembelajaran Peluang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII MTs Darul Ulum Pasinan Tahun Pelajaran 2019/2020 ditinjau dari tingkat ketuntasan hasil belajar siswa dengan hasil presentase sebesar 88,89%.
2. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* menggunakan Media Monopoli Matematika dalam Pembelajaran Peluang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII MTs Darul Ulum Pasinan Tahun Pelajaran 2019/2020 ditinjau dari aktifitas siswa dengan hasil presentase sebesar 89,1%.
3. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education*

menggunakan Media Monopoli Matematika dalam Pembelajaran Peluang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII MTs Darul Ulum Pasinan Tahun Pelajaran 2019/2020 ditinjau dari aktifitas guru dengan hasil presentase sebesar 90,5%.

4. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* menggunakan Media Monopoli Matematika dalam Pembelajaran Peluang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII MTs Darul Ulum Pasinan Tahun Pelajaran 2019/2020 ditinjau dari respon siswa dengan hasil persentase sebesar 93,25%.

#### Saran

Berdasarkan beberapa hal yang ditemukan dalam pelaksanaan penelitian maka saran yang bisa disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Seorang guru khususnya guru matematika dapat mempertimbangkan untuk menerapkan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* menggunakan Media Monopoli Matematika dalam Pembelajaran Peluang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII MTs Darul Ulum Pasinan Tahun Pelajaran 2019/2020.
2. Bagi pendidik atau peneliti yang akan menerapkan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* menggunakan Media Monopoli Matematika dalam Pembelajaran Peluang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa harus benar-benar menguasai konsep pelaksanaan pembelajaran sehingga apa yang dilaksanakan efektif dan yang direncanakan tercapai.
3. Bagi pendidik atau peneliti yang akan menerapkan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* menggunakan Media Monopoli Matematika dalam Pembelajaran Peluang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa harus benar-benar menguasai mampu mengelola kelas dengan baik, mampu mendemonstrasikan media dengan baik, mampu menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.
4. Dengan adanya hasil penelitian ini yang masih jauh dari kesempurnaan maka peneliti berharap semoga hasil

penelitian ini dapat dijadikan landasan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2012). *Membangun Kompetensi Pedagogis Guru Matematika*. Surabaya: Lentera Cendekia.
- Arifin, Zaenal. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan Filosofis, Teori & Aplikasinya*. Surabaya: Lentera Cendekia.
- Darwis, Muhammad. (2017). "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education". *Jurnal Issues in Mathematics Education* Volume 1 – Nomor 2, September 2017, (68-75). [online]. Tersedia: <http://www.ojs.unm.ac.id/imed>. (diakses pada 5 Maret 2020).
- Deski, D. (2007). *Efektivitas Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Problem Posing Pada Pokok Bahasan Lingkaran Siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 18 Malang*. Malang: Universitas Negeri Malang. Skripsi (tidak dipublikasikan).
- Deviana, Desya Rossa., dan Erlina Prihatnani. (2018). "Pengembangan Media Monopoli Matematika pada Materi Peluang untuk Siswa SMP". *Jurnal Review Pembelajaran Matematika* Volume 3 – Nomor 2, Desember 2018, (86-172). [online]. Tersedia: <http://jrpm.uinsby.ac.id/index>. (diakses pada 21 Maret 2020).
- Fajriah, Noor., dan Eef Asiskawati. (2015). "Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan PMRI". *Jurnal Pendidikan Matematika* Volume 3 – Nomor 2, Oktober 2015, (157-165). [online]. Tersedia: <http://ppjp.ulm.ac.id/journal/index>. (diakses pada 5 Maret 2020).
- Handoyo, T. (2017). *Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Keaktifan Dalam Pembelajaran Matematika di Kelas VII D SMP Muhammadiyah 7 Surakarta*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. Skripsi (dipublikasikan).
- Hanipah, Neng., dkk, (2018). "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa MTs Pada Materi Lingkaran". *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* Volume 7 – Nomor 1, Februari 2018, (80-86). [online]. Tersedia: <http://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index>. (diakses pada 17 Maret 2020).
- Irmansyah, Achmad. (2011). "Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SD". *Jurnal Pendidikan* Volume 12 – Nomor 1, Maret 2011, (33-40). [online]. Tersedia: <http://jurnal.ut.ac.id/index>. (diakses pada 21 Maret 2020).
- Lestari, K.A. & Yudhanegara, M.R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Khoiriyah, R., Shodikin, A., & Haryono, H. E. (2019). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Inside Outside Circle (IOC) dengan Menggunakan Media CBC (Cube

- Beam Color). *Inspiramatika*, 5(1), 22-33.
- Listiyani, Evi. 2016. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Representasi Matematis Siswa Kelas VII-E SMP Negeri 25 Purworejo dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (TTW) Berbantuan Pocket Book*. Purworejo: Universitas Muhammadiyah Purworejo. Skripsi (dipublikasikan).
- Novianti, A., & Shodikin, A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Kalkulus Diferensial Berbasis Animasi dengan Pendekatan Kontekstual dan Kearifan Lokal. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 12-18.
- Nugroho, S., & Shodikin, A. (2018). Keefektifan Pembelajaran Student Teams Achievement Division (Stad) Berbantuan Komik (Learning Effectiveness of Student Teams Achievement). *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3 (1), 22-32.
- Nurjayanti, Iin. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Berbantuan LKS Terstruktur Berbasis Penemuan Terbimbing Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII MTs Nurul Islam Pongangan*. Gresik: Universitas Muhammadiyah Gresik. Skripsi (tidak dipublikasikan).
- Rahayu, T. R., Huda, M., & Shodikin, A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS dengan Alat Peraga Rubrik terhadap Self Efficacy Siswa pada Materi Kubus dan Balok. *Inspiramatika*, 3(2), 117-123.
- Risnasosanti. (2009). "Penggunaan Pembelajaran Inkuiri Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Di Kota Bengkulu". *Seminar Nasional dan Pendidikan Matematika*, Desember 2009, (442-443). [online]. Tersedia: <http://eprints.uny.ac.id/eprint>. (diakses pada 2 April 2020).
- Rosanti, A. (2016). *Pengembangan Media Permainan Mathpoly Materi Bilangan Bulat Di SD*. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Skripsi (tidak dipublikasikan).
- Saputro, Adi Kurniawan, & Syariffudin, M. (2014). Rancang Bangun Perangkat Pembelajaran Rangkaian Elektronika Dasar Pada Mata Pelajaran Elektronika Analog untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* Volume 3 – Nomor 2, Februari 2014, (405-410). [online]. Tersedia: <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index>. (diakses pada 30 Maret 2020).
- Setiawan, Hikmal., dkk. (2018). "Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMK Cimahi Kelas XI RPL Tahun Ajaran 2018/2019 pada Materi SPLDV". *Jurnal Pendidikan Tambusai* Volume 2 – Nomor 6, Oktober 2018, (1746-1672). [online]. Tersedia: <http://jptam.org/index>. (diakses pada 21 Maret 2020).
- Shodikin, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Kalkulus Integral Berbasis Animasi. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(1), 1-11.
- Soraya, Farida., dkk. (2018). "Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) untuk Meningkatkan Kemampuan

Berpikir Kreatif Pokok Bahasan Pecahan Pada Siswa Kelas IV SDN Rawajati 06 Pagi”. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* Volume 4 – Nomor 2, Maret 2018, (87-94). [online]. Tersedia: <http://journal.uad.ac.id/index>. (diakses pada 21 Maret 2020).