

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN *REALISTIC MATHEMATICS* MATERI GEOMETRI PADA MTs SE-ACEH TENGAH BERBASIS KEARIFAN BUDAYA LOKAL SUKU GAYO

Bettri Yustinaningrum¹⁾, Nurliana²⁾, Nurmalina³⁾

STAIN Gajah Putih Takengon, Aceh Tengah, Aceh
Jln. Yos Sudarso No.10 Takengon Aceh Tengah

ABSTRAK

Pendekatan Realistic Mathematics berbasis kearifan budaya lokal menekankan pada pembelajaran matematika yang dikaitkan dengan realita dan aktivitas kebudayaan siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) mengembangkan perangkat pembelajaran dengan pendekatan kearifan budaya lokal suku Gayo berbasis realistic mathematics materi Geometri pada MTs se-Aceh Tengah, (2) mensosialisasikan pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan pendekatan realistic mathematics pada MTs se-Aceh Tengah melalui seminar dan workshop. Pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model 4-D terdiri tahap Definisi (define), mendesain (design), mengembangkan (development), dan menyebarkan (dissemination). Tahap Penyebaran (Disseminate) merupakan tahap penyebarluasan hasil perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas dilakukan melalui workshop dengan peserta seluruh guru matematika MTs se-Aceh Tengah. Perangkat pembelajaran yang dibuat adalah silabus, RPP, LKS, Buku Siswa dan THB. Melalui Hasil ujicoba perangkat pembelajaran diperoleh bahwa perangkat pembelajaran valid, efektif dan praktis.

Kata Kunci : Realistic Mathematics, Kearifan Budaya Lokal, Suku Gayo

1. PENDAHULUAN

Menurut Yusmadi (2005), Islam adalah agama yang diturunkan oleh Allah, bertujuan untuk membawa ummatnya kepada kebahagiaan dunia dan akhirat. Oleh karena itu Islam mengatur berbagai ketentuan hukum dari masalah yang paling besar sampai kepada yang paling kecil, dari berbagai masalah yang diatur dalam Islam terdapat bagaimana menciptakan pendidikan yang bermutu dalam masyarakat. Dalam agama Islam, pendidikan adalah pemberi corak hitam putihnya kehidupan manusia. Oleh karena itu, ajaran Islam menetapkan bahwa pendidikan merupakan suatu kegiatan yang diwajibkan bagi laki-laki dan perempuan.

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk mencapai kedewasaannya, atau membimbing mereka memiliki kepribadian yang baik dalam melaksanakan tugas untuk kelangsungan hidupnya kelak. Negara yang sedang berkembang tentunya sangat giat dalam pembangunan. Salah satu cara dalam meningkatkan pembangunan itu adalah dengan meningkatkan teknologi pendidikan

agama. Pendidikan merupakan bagian dari pembangunan manusia seutuhnya dalam konteks pendidikan nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam (2006) dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas menyebutkan :

“Pendidikan adalah usaha manusia untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.”

Kedudukan tersebut secara tidak langsung telah menempatkan pendidikan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dalam membentuk kecerdasan umat, menumbuhkan rasa kepercayaan diri dan rasa tanggung-jawab atas pembangunan bangsa. Pendidikan secara praktis tak dapat dipisahkan dengan nilai-nilai budaya. Dalam menjaga dan melestarikan kebudayaan, proses mentransfer kebudayaan yang paling efektif adalah

melalui pendidikan. Keduanya sangat erat hubungannya karena saling melengkapi dan mendukung.

Menurut Bishop dalam Tandililing (2013) menyatakan matematika merupakan suatu bentuk budaya. Matematika sebagai bentuk budaya, sesungguhnya telah terintegrasi pada seluruh aspek kehidupan masyarakat dimanapun berada. Pendidikan matematika sesungguhnya telah menyatu dengan kehidupan masyarakat itu sendiri. Kenyataan tersebut bertentangan dengan aliran "konvensional" yang memandang matematika sebagai ilmu pengetahuan yang "bebas budaya" dan bebas nilai. Para pakar etnomatematika berpendapat bahwa pada dasarnya perkembangan matematika sampai kapanpun tidak terlepas dari budaya dan nilai yang telah ada pada masyarakat.

Namun kondisi di lapangan yang ada selama ini, proses pembelajaran matematika masih mekanistik dan tidak berangkat dari pengetahuan maupun pengalaman siswa sebelumnya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Soedjadi (2000) menyatakan pembelajaran matematika di kelas hampir selalu dilaksanakan dengan urutan sajian: (1) diajarkan teori/definisi/teorema melalui pemberitahuan; (2) diberikan dan dibahas contoh-contoh, kemudian (3) diberikan latihan soal. Akibatnya siswa kurang diberdayakan dalam berpikir, sedangkan kemampuan yang dikembangkan adalah kemampuan menghafal dan kemampuan kognitif tingkat rendah.

Hal ini didukung laporan OECD (2012) mengenai hasil ketrampilan dan kemampuan *mathematics literacy* dalam PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang hanya menduduki peringkat ke 64 dari 65 negara yang berpartisipasi pada tahun 2012. Hal ini menunjukkan rendahnya kemampuan siswa untuk merumuskan, mempekerjakan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks permasalahan di dunia nyata.

Realistic Mathematics menurut Zainure dalam Soviawati (2011) menyatakan teori *Realistic Mathematics* mengacu pada pendapat Freudenthal 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. Pendekatan *Realistic Mathematics* ini memiliki kelebihan, pelajaran menjadi cukup menyenangkan bagi siswa dan membuat siswa memiliki kemampuan menyelesaikan kehidupan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam perspektif antropologi, Indonesia terdiri dari ratusan suku seperti suku Gayo, suku Aceh, suku Jawa dan lain-lain. Dalam suku bangsa Indonesia ini memiliki kebudayaan, nilai-nilai luhur, dan keunggulan lokal atau kearifan lokal (*local wisdom*) masing-masing. Menurut Wagiran (2012), kearifan budaya lokal memiliki cakupan luas meliputi: (a) pemikiran, sikap, dan tindakan berbahasa, berolah seni, dan bersastra, misalnya karya-karya sastra yang bernuansa filsafat; (b) pemikiran, sikap, dan tindakan dalam berbagai artefak budaya, misalnya dekorasi, lukisan, dan sebagainya; dan (c) pemikiran, sikap, dan tindakan sosial bermasyarakat.

Salah satu suku di Indonesia adalah suku Gayo yang mendiami dataran tinggi Aceh dengan ibu kota Takengon. Suku Gayo memiliki banyak kearifan budaya lokal seperti tarian, sastra, dekorasi, dan lain-lain. Salah satu bentuk dekorasi suku Gayo dituangkan dalam seni yang disebut kerawang Gayo. Beberapa bentuk kerawang Gayo menyerupai bentuk bidang segitiga dan segiempat dalam materi geometri matematika.

Dalam pengabdian ini akan dikembangkan perangkat pembelajaran dengan pendekatan kearifan budaya lokal suku gayo berbasis *Realistic Mathematic*. Pengembangan perangkat ini dilakukan karena belum tersedianya perangkat pembelajaran tersebut di MTs se-Aceh Tengah. Pentingnya pembelajaran berbasis budaya lokal dijelaskan pada kajian pengabdian terdahulu dari Saliman yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya sebagai salah satu pendekatan pembelajaran alternatif, yaitu mengaitkan materi kuliah dengan konsep yang berasal dari budaya lokal di mana mahasiswa berada. Melalui pengembangan konsep budaya lokal dalam proses pembelajaran, maka

perkuliahan akan lebih mudah dipahami dan diterima mahasiswa. Dengan kata lain, salah satu cara meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam perkuliahan adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis budaya. Hal ini juga didukung oleh Wagiran (2012) yang menyatakan bahwa budaya yang digali dari kearifan lokal bukanlah penghambat kemajuan dalam era global, namun justru menjadi filter budaya dan kekuatan transformasional yang luar biasa dalam meraih kejayaan bangsa.

Guna menunjang pembelajaran dengan pendekatan tersebut perlu diadakan pengembangan perangkat pembelajaran matematika yang sesuai pendekatan *realistic mathematics* berbasis kearifan budaya lokal suku Gayo. Perangkat pembelajaran yang dimaksud meliputi Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Berdasarkan beberapa uraian di atas, pada penelitian ini akan dikembangkan suatu pengembangan perangkat pembelajaran dengan pendekatan *realistic mathematics* materi Geometri berbasis kearifan budaya lokal suku Gayo yang kemudian didesiminasikan pada MTs se-Aceh Tengah.

2. METODE PENELITIAN

Model pengembangan perangkat yang digunakan adalah model pengembangan Thiagarajan, Semmel, dan Semmel dikenal dengan model 4-D. Thiagarajan dalam Rochmad (2012) menyatakan bahwa model pengembangan 4-D terdiri tahap Definisi (*define*), mendesain (*design*), mengembangkan (*development*), dan menyebarkan (*dissemination*).

Penjabaran dari modifikasi masing-masing tahap model 4-D adalah sebagai berikut.

1) Tahap Pendefinisian

Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Ada 5 langkah pokok dalam tahap pendefinisian yaitu analisis awal akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran.

2) Tahap Perancangan

Tujuan tahap ini adalah untuk menyiapkan prototipe perangkat pembe-

lajaran. Perancangan awal ini merupakan perancangan perangkat pembelajaran beserta instrumen yang akan dikembangkan.

3) Tahap Pengembangan

Tujuan tahap pengembangan adalah untuk memodifikasi prototipe perangkat pembelajaran sehingga menghasilkan perangkat pembelajaran. Tahap pengembangan ini terdiri atas validasi ahli dan uji coba. Draft 1 pengembangan perangkat divalidasi oleh tiga orang ahli dan dua orang praktisi. Penilaian validator terhadap perangkat pembelajaran materi Geometri meliputi: (1) Silabus, (2) RPP, (3) LKS, (4) Buku Siswa, dan (5) THB. Kemudian perangkat pembelajaran diujicoba di kelas. Dari hasil uji coba perangkat pembelajaran yang dilakukan di kelas, kemudian dianalisis. Jika perangkat pembelajaran belum efektif dan praktis maka harus dilakukan revisi dan diujicobakan lagi. Kegiatan ini diulang sampai mendapatkan perangkat pembelajaran yang efektif dan praktis yang menjadi perangkat pembelajaran final.

4) Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penyebarluasan hasil perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru yang lain melalui workshop yang dilaksanakan di Aceh Tengah. Peserta workshop merupakan seluruh guru MTs se-Aceh Tengah yang mengampu mata pelajaran Matematika.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Tahap Pendefinisian

Pada tahap ini terdiri atas tahap analisis awal akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis materi dan perumusan tujuan pembelajaran.

Analisis awal akhir dilaksanakan sebelum membuat perancangan perangkat pembelajaran dan diperoleh asumsi bahwa (1) pembelajaran masih berpusat pada siswa, (2) aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika masih rendah, (3) pembelajaran matematika membosankan /

tidak menyenangkan, dan (4) pembelajaran belum diarahkan pada pembelajaran *realistic Mathematics*. Dari asumsi tersebut kemudian diadakan kajian perangkat pembelajaran Matematika yang sudah ada dan dari hasil kajian diputuskan diadakan perbaikan perangkat pembelajaran yang sudah ada.

Analisis siswa dilakukan dengan memperhatikan ciri, kemampuan dan pengalaman siswa baik secara individu maupun berkelompok. Analisis yang dilakukan meliputi latar belakang pengetahuan dan budaya masyarakat. Pada analisis siswa diasumsikan bahwa (1) siswa kurang perhatian pada saat proses pembelajaran, (2) kemampuan kognitif, bahasa, kemampuan alat dan media serta sikap awal siswa cukup mendukung, (3) mayoritas siswa berasal dari suku Gayo.

b. Tahap Perancangan

Berdasarkan kajian teori pada tahap pendefinisian, pada tahap ini dirancang perangkat pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran matematika dengan pendekatan *realistic mathematics* berbasis kearifan budaya lokal suku Gayo materi. Perangkat pembelajaran yang dirancang adalah Silabus, RPP, LKS, Buku Siswa dan THB.

Silabus dan RPP yang dirancang disesuaikan dengan sintak pembelajaran matematika dengan pendekatan *realistic*

mathematics berbasis kearifan budaya lokal suku Gayo materi Geometri. Dari sintak pembelajaran tersebut disusunlah perangkat pembelajaran berupa Silabus, RPP, LKS, Buku Siswa dan THB. Hasil perancangan pengembangan perangkat pembelajaran selanjutnya akan dimintakan validasi kepada validator. Sebelum dilaksanakan validasi perangkat pembelajaran maka dibuat instrumen penelitian (validasi) lebih dahulu. Instrumen validasi yang dirancang meliputi lembar validasi Silabus, lembar validasi RPP, lembar validasi LKS, lembar validasi Buku Siswa dan lembar validasi THB.

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan validasi perangkat pembelajaran dan revisi perangkat pembelajaran.

1. Uji Validasi Perangkat Pembelajaran

Untuk mengetahui valid tidaknya suatu perangkat pembelajaran maka dilakukan validasi perangkat pembelajaran oleh validator (ahli dan praktisi). Validator yang melakukan validasi perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini terdiri atas 5 orang yang meliputi 3 ahli dengan gelar doktor dan 2 praktisi berasal dari dosen matematika.

Tabel. 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Perangkat Pembelajaran	Rata-Rata Validasi Masing-Masing Validator						Kriteria
	V ₁	V ₂	V ₃	V ₄	V ₅	Rata-Rata	
Silabus	4,43	5	4,83	3,15	4,28	4,338	baik
RPP	4,4	5	4,12	4,2	4,25	4,394	baik
LKS	3,95	5	4,35	4,52	3,85	4,334	baik
Buku Siswa	4	5	4,15	3,2	4,57	4,184	baik
THB	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

2. Uji Efektivitas Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran dikatakan efektif jika setelah diujicobakan pada kelas eksperimen memperoleh hasil: (1) rata-rata prestasi belajar kelas eksperimen mencapai 80, dan (2) rata-rata prestasi belajar kelas

eksperimen lebih baik daripada rata-rata prestasi belajar kelas kontrol. Analisis data hasil tes hasil belajar yang dilakukan meliputi uji normalitas, uji banding, dan uji ketuntasan klasikal.

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		A2
N		32
Normal Parameters ^a	Mean	87.0938
	Std. Deviation	1.22983E1
Most Extreme Differences	Absolute	.147
	Positive	.147
	Negative	-.102
Kolmogorov-Smirnov Z		.832
Asymp. Sig. (2-tailed)		.494

a. Tes

Distribusi Normal.

Berdasarkan output uji normalitas diperoleh bahwa nilai $sig = 0,494 > 5\%$ maka H_0 diterima, artinya variabel Y normal, dengan kata lain tes hasil belajar berdistribusi normal

Uji Homogenitas dan Uji Banding

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Kontrol	30	65.8333	24.01448	4.38442
	Ekperimen	32	87.0938	12.29833	2.17406

Independent Samples Test

	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	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	15.634	.000	4.428	60	.000	21.26042	4.80089	30.86364	11.65720
Equal variances not assumed			4.344	42.605	.000	21.26042	4.89384	31.13244	11.38839

Output uji banding dengan *independent samples test*, diperoleh nilai $sig = 0,000 = 0\%$, ini berarti nilai $sig < 5\%$. Dengan demikian hipotesis nol (H_0) ditolak, atau H_1 diterima artinya varian nilai THB kelas kontrol dan kelas eksperimen berbeda.

Selanjutnya dilakukan uji rata-rata untuk mengetahui apakah rata-rata kelas kedua populasi sama atau tidak. Berdasarkan *output independent samples test*, diperoleh nilai $sig = 0,000 = 0\%$, ini berarti nilai $sig < 5\%$. Karena $sig = 0,000 < 5\%$ maka H_0 ditolak atau H_1 diterima, artinya rata-rata nilai THB

kelas kontrol tidak sama dengan rata-rata nilai THB kelas eksperimen. Karena rata-rata nilai THB kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata kelas kontrol maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil THB kelas eksperimen lebih baik daripada rata-rata hasil THB kelas kontrol.

Uji Ketuntasan Klasikal

Perhitungan uji ketuntasan klasikal diperoleh nilai $z = -0,265$. Dengan taraf nyata 5% diperoleh z tabel antara $-1,96$ dan $1,96$. Karena z hitung $= -0,265$ berada diantara z tabel maka H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahwa banyak siswa dengan rata-rata prestasi belajar siswa kelas eksperimen mencapai ketuntasan klasikal sebesar 80%.

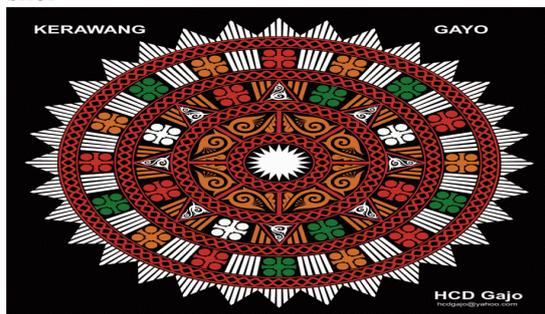
3. Uji Praktis perangkat pembelajaran

Respons siswa positif

Dari hasil pengisian angket respons siswa diperoleh bahwa 86,72% siswa memberikan respons positif, dengan kata lain respons positif siswa lebih dari 75%, sehingga dapat dikatakan siswa memberikan respons positif.

Respons guru positif

Data respons guru terhadap perangkat pembelajaran dikumpulkan menggunakan instrumen lembar angket respons guru yang telah disediakan oleh peneliti. Pengisian angket respons guru berdasarkan penilaian guru terhadap perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti. Hasil data pengisian angket respons guru terhadap perangkat pembelajaran diperoleh rata-rata skor



Gambar 1. Motif Kerawang Gayo

Masing-masing motif kerawang gayo mengandung nilai karakter yang diharapkan mampu diserap dan diteladani oleh siswa. Melalui pembelajaran yang

4,27. Dengan kata lain respons guru terhadap perangkat pembelajaran termasuk kategori sangat baik.

Kemampuan Guru Mengelola Pelajaran

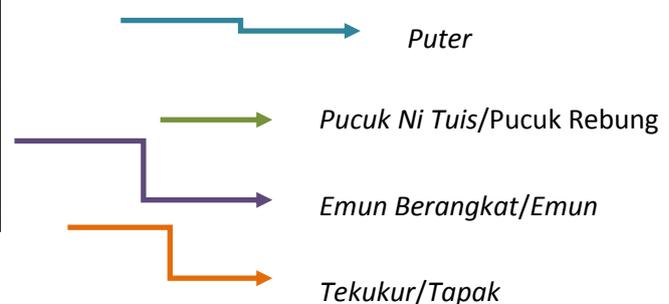
Tingkat kemampuan guru mengelola pembelajaran diperoleh dari pengamatan kemampuan guru mengelola pembelajaran. Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran oleh 2 orang pengamat yang berasal dari teman sejawat. Rata-rata total kemampuan guru mengelola pembelajaran adalah 4,174 masuk dalam kategori baik.

d. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebarluasan perangkat yang telah dikembangkan dilakukan pada skala yang lebih luas yaitu melalui workshop yang dilaksanakan di Aceh Tengah. Peserta pelatihan merupakan seluruh guru MTs se-Aceh Tengah yang mengampu mata pelajaran Matematika. Workshop diadakan pada tanggal 28 November 2015.

Pembahasan Penelitian

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah Silabus, (2) RPP, (3) LKS, (4) Buku Siswa, dan (5) THB. Perangkat pembelajaran dikembangkan dengan pendekatan *realistic Mathematics* serta berbasis kearifan budaya lokal suku gayo. Kearifan budaya lokal suku gayo yang digunakan dalam penelitian ini adalah yang terkait dengan bidang datar geometri. Dalam budaya gayo terdapat salah satu kesenian yaitu kerawang gayo. Beberapa motif kerawang Gayo menyerupai bentuk bidang segitiga dan segiempat dalam materi geometri matematika. Motif tersebut antara lain yaitu motif *Emunberangkat* (awan berarak), *puter tali* (pilin berganda), *pucuk ni tuis* (pucuk rebung), *tapak leman* (tekukur).



berbasis kearifan budaya lokal seperti ini diharapkan mampu menanamkan nilai karakter dan kecintaan generasi muda terhadap budaya lokal mereka serta diharapkan dapat turut melestarikan kebu-

dayaan di zaman Globalisasi saat ini. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari Hasanah (2012) yang menyatakan kearifan lokal di samping berfungsi sebagai pembentuk dan penguat identitas kesukuan, kearifan lokal juga bisa digunakan sebagai penyaring bagi nilai-nilai yang berasal dari luar, dan dapat juga dijadikan pijakan dalam pengembangan nilai-nilai luhur yang hendak diinternalisasikan dalam pendidikan karakter.

Pengembangan perangkat pembelajaran telah melalui proses sesuai prosedur pengembangan perangkat yang ditentukan dalam penelitian ini yaitu modifikasi model Thiagarajan, dkk. Hasil pengembangan perangkat pembelajaran menyatakan bahwa perangkat pembelajaran valid, efektif dan praktis yang artinya perangkat dapat diterapkan pada siswa. Hasil perangkat tersebut kemudian didesiminasikan kepada

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama. 2006. *Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan*. Jakarta: Departemen Agama.
- Hasanah, Aan. 2012. Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Masyarakat Minoritas (Studi atas Kearifan Lokal Masyarakat Adat Suku Baduy Banten). *Jurnal Analisis*. Volume XII. No. 1.
- OECD. 2014. *Result In Focus What 15-Year Olds Know and What They Can Do With What They Know*. OECD Publication.
- Rochmad. 2012. Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano* 3(1):1-14.
- Saliman. Pemanfaatan Budaya Lokal untuk Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik pada Proses Pembelajaran. [file:///C:/Users/bonek%20mania/Downloads/Pemanfaatan%20Budaya%20Lokal%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/bonek%20mania/Downloads/Pemanfaatan%20Budaya%20Lokal%20(1).pdf). 11 April 2015.
- Soedjadi, R. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*
- guru MTs se Aceh Tengah melalui kegiatan workshop dan pelatihan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian dan hasil penelitian yang telah diuraikan maka dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut: Pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model Thiagarajan, dkk. yang telah dimodifikasi, menghasilkan perangkat pembelajaran matematika dengan pendekatan *Realistic Mathematics* berbasis kearifan budaya lokal suku Gayo materi Geometri kelas VII. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan meliputi Silabus, RPP, LKS, Buku Siswa dan THB. Pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan pendekatan *Realistic Mathematics* berbasis kearifan budaya lokal suku Gayo materi Geometri kelas VII menghasilkan perangkat pembelajaran yang valid, praktis dan efektif. (*Konstatasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan*. Jakarta: Depdiknas.

Soviawati, Evi. 2011. Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Siswa Di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. http://jurnal.upi.edu/file/9-Evi_Soviawati-edit.pdf. 11 April 2015: 1-7.

Tandililing, Edy. 2013. Pengembangan Pembelajaran Matematika Sekolah dengan Pendekatan Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika di Sekolah. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY*. 9 November: 1-10.

Wagiran. 2013. Pengembangan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Hamemyu Hayuni Bawan (Identifikasi Nilai-nilai Karakter Berbasis Budaya). *Jurnal Pendidikan Karakter* 2(3): 1-18.