

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan. Sebagai bukti pelajaran matematika diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Peranan matematika terhadap perkembangan sains dan teknologi sangat dominan, bahkan bisa dikatakan tanpa matematika sains dan teknologi tidak akan berkembang.

Hal ini belum disadari oleh sebagian siswa. Kenyataan di lapangan pembelajaran matematika belum sesuai harapan. Matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit. Hasil observasi siswa cenderung tidak menyukai matematika dikarenakan materi yang disampaikan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari sehingga sulit dipahami. Rendahnya minat belajar matematika juga dialami siswa SMP Wachid Hasyim 1 Surabaya. Prestasi belajar siswa kelas VII SMP Wachid Hayim 1 Surabaya masih terbelah rendah.

Menurut keterangan guru sebagian besar siswa SMP Wachid Hasyim 1 Surabaya mengalami kesulitan dalam proses belajar. Siswa kurang tanggap dalam menanggapi soal atau pertanyaan yang diajukan oleh guru matematika. Hal ini terlihat ketika pembelajaran mengenai luas bangun datar siswa terlihat kurang antusias. Siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Siswa langsung menggunakan rumus luas bangun datar yang dituliskan oleh guru, tanpa mengetahui dari mana rumus luas bangun datar tersebut didapat. Siswa hanya menghafalkan rumus saja.

Memperhatikan hal tersebut guru harus mampu memilih strategi yang tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih, dan pengembang kurikulum yang dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar kondusif, yaitu suasana belajar menyenangkan, menarik, memberi rasa aman, memberikan ruang pada siswa untuk berpikir aktif, kritis, kreatif, dan inovatif dalam mengeksplorasi

kemampuannya. Guru yang profesional merupakan faktor penentu proses pendidikan yang berkualitas.

Menurut Laurence D. Hazkew dan Jonathan C. Mc Lendon dalam Hamzah (2010:15) guru adalah seseorang yang mempunyai kemampuan dalam menata dan mengelola kelas. Sedangkan menurut Jean D Grams dan C. Morris Mc Clare dalam Hamzah (2010:15) guru adalah mereka yang secara sadar mengarahkan pengalaman dan tingkah laku dari seorang individu hingga dapat terjadi pendidikan.

Guru merupakan orang dewasa yang secara sadar bertanggung jawab dalam mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik terkait dengan kegiatan pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan sehingga mendapatkan tujuan belajar. Siswa merupakan komponen yang melakukan kegiatan belajar untuk mengembangkan potensi kemampuan menjadi nyata untuk mencapai tujuan belajar, komponen peserta ini dapat dimodifikasi oleh guru.

Tujuan Pembelajaran merupakan dasar yang dijadikan landasan untuk menentukan strategi, materi, media dan evaluasi pembelajaran. Untuk itu, dalam strategi pembelajaran, penentuan tujuan merupakan komponen yang pertama kali harus dipilih yang pertama kali harus dipilih oleh seorang guru. Guru merupakan ujung tombak keberhasilan kegiatan pembelajaran disekolah yang terlibat langsung dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Salah satu bentuk strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam prestasi belajar siswa adalah *Realistic Mathematics Education* (RME).

RME merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah kontekstual dan situasi kehidupan nyata untuk memperoleh dan mengaplikasikan konsep matematika. Menurut Gravemeijer dalam Arrifadah dalam Holisin (2007:47) karakteristik dari RME adalah menggunakan masalah kontekstual, menggunakan model, menggunakan kontribusi siswa, interaktivitas, dan keterkaitan siswa. Dengan cara ini diharapkan siswa dapat

menemukan sendiri bentuk penyelesaian suatu soal atau masalah yang diberikan kepada mereka.

Salah satu prinsip dari RME adalah memberikan pengertian yang jelas dan operasional kepada siswa bahwa matematika merupakan suatu bidang kajian yang dapat dikonstruksi dan dikembangkan sendiri oleh siswa, tidak hanya oleh mereka yang disebut pakar dalam bidang tersebut. Kondisi yang diperlukan untuk proses belajar mencakup kondisi yang fleksibel, lingkungan yang responsive, kondisi yang memudahkan untuk memusatkan perhatian dan yang bebas tekanan.

RME mampu membuat siswa aktif dan guru hanya berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pengelola kelas yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Setiap siswa bebas mengemukakan dan mengkomunikasikan idenya dengan siswa lain. Selain itu penerapan RME di Indonesia sudah disesuaikan dengan kultur Indonesia sehingga diharapkan dapat dilaksanakan dan dimengerti siswa. Melalui Penerapan RME diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII SMP Wachid Hasyim 1 Surabaya pada materi mengenai bangun datar.

Sesuai dengan uraian di atas maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Pendekatan *Realistic Mathematical Education* pada sub pokok Bangun Datar Kelas VII SMP Wachid Hasyim 1 Surabaya”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Matematika dipandang menjadi pelajaran yang sulit oleh siswa.
2. Siswa cenderung tidak menyukai pelajaran matematika.
3. Siswa mengalami kesulitan proses belajar yang mengakibatkan siswa tidak antusias.
4. Siswa langsung menggunakan rumus bangun datar yang dituliskan oleh guru tanpa mengetahui dari mana rumus bangun datar tersebut didapat.
5. Siswa hanya menghafalkan rumus saja.

1.3 Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti akan memberikan pembatasan masalah (fokus penelitian) agar masalah menjadi terfokus.

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah kemampuan berfikir kreatif siswa, hasil aktivitas siswa, respon siswa dan tingkat ketuntasan belajar siswa dalam proses belajar matematika pada sub pokok bangun datar dengan menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* siswa kelas VII SMP Wachid Hasyim 1 Surabaya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka terdapat tiga rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam belajar matematika pada sub pokok bangun datar setelah menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME)?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa dan respon siswa dalam proses belajar matematika pada bangun datar setelah menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME)?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam proses belajar matematika pada bangun datar setelah menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME)?
4. Bagaimana peningkatan tingkat ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME)?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian tindakan kelas untuk mendeskripsikan:

1. Langkah-langkah meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam belajar matematika pada bangun datar setelah menggunakan pendekatan

Realistic Mathematics Education (RME) pada siswa kelas VII SMP Wachid Hasyim 1 Surabaya beserta penjelasannya.

2. Peningkatan aktivitas siswa dan respon siswa dalam proses belajar matematika pada bangun datar setelah menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME).
3. Peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam proses belajar matematika pada bangun datar setelah menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada siswa kelas VII SMP Wachid Hasyim 1 Surabaya.
4. Peningkatan tingkat ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada siswa kelas VII SMP Wachid Hasyim 1 Surabaya.

1.6 Indikator Keberhasilan

Tolak ukur keberhasilan Pelaksanaan Penelitian Tindakan ini dapat dilihat dari

1. Kemampuan berfikir kreatif siswa meningkat.
2. Aktivitas siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan RME positif.
3. Respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan RME positif
4. Nilai Rata-rata kelas minimal lebih dari sama dengan 7,5.
5. Prosentase siswa yang memperoleh skor lebih dari 7,5 minimal 85 % dari siswa yang ada.

1.7 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat seperti berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika utamanya pada

peningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam hasil belajar matematika melalui pendekatan *Realistic Mathematics Education*.

Secara khusus, tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pembelajaran matematika melalui pendekatan *Realistic Mathematics Education* dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam hasil belajar matematika pada siswa, setelah menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru matematika dan siswa. Bagi guru, dapat memanfaatkan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) sehingga minat siswa dalam pembelajaran matematika dapat meningkat. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat belajar sehingga memiliki kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mengembangkan potensi yang dimiliki dalam diri masing-masing siswa.

