

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar matematika merupakan suatu aktivitas, dimana kelas pembelajaran matematika bukan hanya tempat mentransfer ilmu matematika dari guru kepada siswa, namun juga dapat menjadi tempat siswa menemukan kembali ide dan konsep matematika melalui eksplorasi masalah realistik (Yuwono, 2001). Realistik yang dimaksud adalah sesuatu nyata yang mudah dibayangkan oleh siswa. Dari masalah realistik tersebut siswa tidak hanya dianggap sebagai penerima pasif yang hanya mengetahui ilmu saja, tetapi siswa dapat menemukan kembali ide dan konsep matematika secara mandiri. Selanjutnya siswa dapat mengaplikasikan ide dan konsep matematika yang ditemukan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari yang ditemui.

Salah satu pendekatan pembelajaran matematika yang berorientasi pada pengalaman masalah sehari-hari siswa adalah pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME). RME dikatakan suatu pendekatan pembelajaran karena dalam pendekatan RME terdapat konsep dasar yang melatari proses pembelajaran. RME merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran matematika yang pertama kali ditemukan di Belanda pada tahun 1971 oleh Institute Freudental. Sari & Yuniati (2018) menjelaskan pendekatan RME merupakan pendekatan proses pembelajaran matematika yang dimulai dari kehidupan nyata yang bertujuan untuk mengembangkan konsep/ide matematika lalu mengaplikasikan konsep tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dengan menggunakan pendekatan ini pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan tentunya dapat diingat oleh siswa lebih lama. Kehidupan nyata digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan konsep matematika. Dengan pendekatan pembelajaran RME siswa lebih berpikir nyata (realistik) dalam menghubungkan masalah kontekstual matematika dengan kehidupan

nyata. Ketika siswa dapat memahami dan menyelesaikan masalah kontekstual secara mandiri, perbedaan cara penyelesaian dan jawaban akan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, sehingga menghasilkan penyelesaian yang berbeda dan baru (Mulinda, Zubainur, & Hidayat, 2018).

Berpikir kreatif merupakan kemampuan menciptakan dan mengembangkan hal-hal baru yang tidak biasa, dan memiliki sesuatu yang berbeda dibandingkan dengan gagasan kebanyakan orang (Kholili, Shoffa, & Soemantri, 2021). Sebagai guru, kemampuan berpikir kreatif harus mulai ditanamkan pada diri siswa. Dengan berpikir kreatif siswa dapat mengembangkan skill dan pengetahuan yang dimiliki untuk menemukan hal-hal dan inovasi baru dalam hidupnya.

Dengan belajar matematika dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir logis, berpikir kritis maupun berpikir kreatif (Magelo, Hulukati, & Djakaria, 2020). Untuk keberhasilan penyelesaian masalah matematika memerlukan kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan ini dibutuhkan siswa ketika menyelesaikan persoalan atau masalah matematika, terutama pada masalah yang jarang diberikan guru kepada siswa. Ketika siswa menghadapi suatu permasalahan, lalu menerapkan kemampuan berpikir kreatif, siswa dapat menghasilkan banyak ide untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Namun pembelajaran di sekolah, jarang sekali guru memberikan kegiatan kepada siswa yang membantu pengembangan kemampuan berpikir kreatifnya sehingga siswa kurang terangsang untuk berpikir, bersikap, dan berperilaku kreatif (U.S, 2012).

Dorongan manusia untuk berpikir kreatif tidak hanya tuntutan dalam dunia pendidikan, dalam Al-Qur'an terdapat ayat inspiratif yang kurang lebih 604 ayat yang mendorong manusia untuk berpikir kreatif, salah satunya dalam QS. Al – Ghasiyah (88): 17-18.

أَفَلَا يَنْظُرُونَ إِلَى الْإِبْلِ كَيْفَ خُلِقَتْ ۖ وَإِلَى السَّمَاءِ كَيْفَ رُفِعَتْ ۚ

Artinya: “Maka tidakkah mereka memperhatikan unta, bagaimana diciptakan (17) dan langit, bagaimana ditinggikan?” (Surah Al-Ghasiyah/88: 17-18). Pada surah Al-Ghasiyah ayat 17 dan

18 dipertanyakan mengenai bagaimana unta diciptakan dan bagaimana langit ditinggikan, yang mana kata pertanyaan tersebut merupakan salah satu jenis pernyataan yang memicu kreativitas. Sesuai dengan pendapat Amabile dalam Munandar (2004) jenis pertanyaan yang dapat memicu kreativitas siswa adalah jika terdapat pernyataan “bagaimana jika...; bagaimana jika tidak...; atau apa yang terjadi jika...” jika dalam pembelajaran di sekolah terdapat beberapa contoh pertanyaan yang dapat memicu siswa adalah “bagaimana jika hujan terjadi sepanjang tahun? Dan bagaimana jika semua orang tidak memerhatikan kebersihan lingkungan?” dan sebagainya. Pertanyaan semacam itu dapat mendorong anak untuk berpikir secara fleksibel saat mereka mengeksplorasi penyelesaian yang berbeda, yang mana fleksibel merupakan salah satu indikator dari berpikir kreatif (Nurjan, 2018).

Dari kenyataan yang ditemukan ketika pelaksanaan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan salah satu guru matematika yakni Kusdianah ketika program Pengenalan Pelaksanaan Persekolahan (PLP) Tahun 2022 di SMP Negeri 2 Surabaya, ditemukan beberapa perilaku siswa ketika pembelajaran matematika berlangsung yaitu 1) Ketika guru menjelaskan materi di depan ruang kelas, beberapa siswa sibuk dengan kegiatannya masing-masing, seperti bermain, mengobrol dengan teman sebangku, menelungkupkan kepala di atas meja dll. Hal ini dikarenakan siswa tidak peduli dan tidak tertarik dengan materi yang diajarkan; 2) Ketika guru memberikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan materi matematika, beberapa siswa kesulitan untuk menyelesaikannya, siswa terlihat bingung dalam mengartikan masalah tersebut ke dalam bentuk matematika. Hal ini membuktikan bahwa siswa tidak memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis pada indikator kelancaran (fluency); 3) Dalam menyelesaikan masalah matematika, banyak siswa yang menyelesaikan dengan mencontoh cara yang diberikan guru. Jika terdapat soal yang berbeda, beberapa siswa tidak dapat menyelesaikan masalah tersebut. Hal ini membuktikan bahwa siswa tidak memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis pada indikator cara baru (originality); 4)

Siswa kurang semangat untuk mengikuti pembelajaran matematika dikarenakan kurangnya motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa. Selain itu, proses belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional yang hanya berfokus pada guru. Proses pembelajaran lebih didominasi dengan aktivitas guru dibandingkan aktivitas yang dilakukan siswa. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang aktif (pasif) dan hanya menerima materi yang telah disampaikan oleh pendidik (Amijaya, Ramdani, & Merta, 2018). Penerapan metode konvensional menyebabkan siswa hanya menerima materi dan menghafal rumus begitu saja menyebabkan kurangnya kemampuan menyelesaikan masalah matematika dengan alternatif yang lain. Penggunaan metode belajar yang kurang tepat dan tidak adanya kemampuan yang dimiliki siswa tidak lepas dari motivasi belajar siswa ketika mengikuti pembelajaran matematika.

Motivasi belajar merupakan daya dorong yang dimiliki siswa untuk melakukan kegiatan belajar tertentu yang berasal dari dalam diri seseorang maupun dari luar untuk meningkatkan semangat belajar (Monika & Adman, 2017). Motivasi belajar dapat jadi pendorong semangat belajar siswa, namun jika kurang akan motivasi belajar dapat melemahkan keinginan siswa untuk belajar. Siswa yang belajar tanpa adanya motivasi pasti mendapatkan hasil yang kurang maksimal.

Motivasi belajar siswa memiliki hubungan erat dengan kemampuan berpikir kreatif. Seseorang yang termotivasi untuk belajar tidak hanya dapat memecahkan masalah rutin, tetapi juga dapat melihat berbagai cara untuk menyelesaikan suatu masalah, sehingga dapat menimbulkan pemikiran kreatif (Magelo, Hulukati, & Djakaria, 2020). Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat meningkat jika guru selalu memberi motivasi kepada siswa agar dapat memahami materi yang diajelaskan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Motivasi belajar dibedakan menjadi dua yakni motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah, semakin tinggi motivasi yang dimiliki siswa, akan semakin baik pula kemampuan berpikir yang dimiliki (Putrianasari & Wasitohadi, 2015).

Penelitian ini merujuk pada beberapa penelitian serupa yang sebelumnya telah dilakukan, rujukan pertama adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Siregar, dkk (2020) dengan judul Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik. Berdasarkan analisis hasil tes berpikir kreatif terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan pendekatan matematika realistik. Hasil penelitian membuktikan bahwa dengan pendekatan matematika realistik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Rujukan kedua adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Magelo, Hulukati & Djakaria (2020) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Open-Ended terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Ditinjau dari Motivasi Belajar. Dari hasil analisis data diketahui bahwa terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran open-ended dan pembelajaran langsung terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif matematis. Hasil penelitian membuktikan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis dapat ditinjau dari motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, peneliti tertarik melaksanakan penelitian dengan menerapkan pendekatan pembelajaran RME dengan judul **“Pengaruh Pendekatan Pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa”**.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang dihadapi siswa SMP Negeri 2 Surabaya dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Kurangnya kemampuan siswa mengartikan masalah kontekstual matematika ke dalam bentuk matematika.
2. Kurangnya inovasi siswa (kemampuan berpikir kreatif) dalam menyelesaikan permasalahan matematika yang diberikan oleh guru.

3. Proses belajar mengajar matematika masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang lebih berfokus pada aktifitas guru sehingga siswa hanya menerima materi begitu saja dan kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
4. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika sehingga siswa tidak menganggap serius pembelajaran matematika.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan yang diukur adalah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada aspek kelancaran (*fluency*), keberagaman (*flexibility*) dan cara baru (*originality*).
2. Penelitian ini menggunakan pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) dengan fase yang sesuai dengan pendekatan tersebut.
3. Penelitian ini diterapkan pada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Surabaya tahun ajaran 2023/2024 semester ganjil dengan materi bangun ruang sisi datar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh positif pendekatan RME terhadap motivasi belajar matematika siswa?
2. Bagaimana pengaruh positif pendekatan RME terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa?
3. Bagaimana interaksi antara pendekatan RME dan motivasi belajar matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa?

E. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh positif pendekatan RME terhadap motivasi belajar matematika siswa.
2. Untuk mendeskripsikan pengaruh positif pendekatan RME terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
3. Untuk mendeskripsikan interaksi pendekatan RME dan motivasi belajar matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Bermanfaat untuk mencari informasi mengenai pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis ditinjau dari motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Pendekatan pembelajaran RME dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran bagi guru dalam mengajar, agar siswa terlibat secara aktif ketika pembelajaran matematika berlangsung

b. Bagi Sekolah

Menjadi bahan evaluasi bagi sekolah untuk perbaikan pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika.

c. Bagi Peneliti

Peneliti memiliki pengetahuan tentang pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME), kemampuan berpikir kreatif matematis dan motivasi belajar matematika siswa. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai langkah awal untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan materi dan tingkatan yang berbeda.

