

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran merupakan suatu interaksi yang dibangun antara guru dan Siswa. Interaksi tersebut dibangun untuk mencapai suatu tujuan dimana menurut Hamalik (dalam Hakim, t.t) tujuan pembelajaran adalah “suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran”. Siswa diharapkan mampu mencapai perilaku atau kompetensi yang lebih baik dibandingkan sebelum mengikuti pembelajaran. Indikator perubahan perilaku atau kompetensi secara umum dapat dilihat dalam tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-undang (UU) nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS).

UU nomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS bab II pasal 3 menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berangkat dari hal tersebut, maka pembelajaran diupayakan memenuhi kriteria-kriteria atau indikator-indikator yang sudah digariskan. Dari kriteria-kriteria atau indikator-indikator yang terdapat dalam tujuan pendidikan nasional, berkembangnya potensi peserta didik atau siswa untuk menjadi manusia yang kreatif merupakan hal yang menjadi perhatian saat ini. Dengan tidak mengenyampingkan pencapaian tujuan kriteria-kriteria atau indikator-indikator lain, indikator kreatif merupakan suatu hal yang mutlak harus dimiliki siswa terutama dalam menghadapi tantangan era globalisasi yang serba kompleks. Era globalisasi yang sarat akan perubahan menuntut pengembangan deregulasi, debirokratisasi, produktivitas, efisiensi, inovasi, *self-empowerment*, keterbukaan,

mutu pelayanan, dan hak cipta. Indikator kreatif atau kreativitas memiliki korelasi yang tinggi dalam menghadapi tuntutan-tuntutan tersebut.

Upaya pengembangan kreativitas sudah dilakukan oleh berbagai negara di dunia. Salah satu contoh yang dapat dicermati adalah negara Australia. Dalam *The Melbourne Declaration on Educational Goals for Young Australians* (MCEETYA, t.t) Australia menyatakan bahwa “kreativitas merupakan satu hal fundamental untuk menjadikan Siswa sebagai pembelajar sukses”. Melihat bahwa kreativitas merupakan hal yang sangat penting saat ini, Australia sudah mendeklarasikan kesiapan dengan menggariskan tujuan-tujuan pendidikan sebagai langkah dalam menyambut abad XXI. Selain itu, *Career Center Maine Department of Labor USA* (dalam Ali, 2010, Hlm.1) menyatakan bahwa kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang dikehendaki dunia kerja. Melihat dari penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa kreativitas merupakan suatu hal yang penting untuk dikembangkan.

Kreativitas sangat erat kaitannya dengan kemampuan berpikir. Secara natural, setiap siswa sudah dianugerahkan kemampuan berpikir oleh Allah. Akan tetapi, untuk meningkatkan kemampuan berpikir diperlukan suatu upaya yang dalam hal ini diupayakan melalui pembelajaran yang berkualitas dengan disesuaikan kebutuhan Siswa, termasuk dalam meningkatkan proses pembelajaran untuk mengasah dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Supriadi (1994, hlm. 2) yang menyatakan bahwa,

kreativitas seseorang muncul bukan hanya karena dorongan intrinsiknya, melainkan perlu iklim lingkungan yang memungkinkan ia merasa aman untuk berkarya, berimajinasi, mengambil prakarsa, karena hanya dengan itu mereka akan berani mengambil risiko.

Iklim itulah yang dibangun melalui proses pembelajaran berkualitas. Semata-mata untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif Siswa.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (PERMENDIKNAS) no. 22 tahun 2006 tentang standar isi, kemampuan berpikir kreatif tercakup dalam kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi. Mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi dimaksudkan untuk mengenal, menyikapi, dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menanamkan kebiasaan

berpikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif dan mandiri. Menyikapi isi PERMENDIKNAS tersebut, mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan suatu fasilitas untuk mengembangkan kemampuan berpikir dimana salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif.

Salah satu bagian dari mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika dapat menjadi fasilitas yang sangat efektif dimana Ruseffendi (2006, hlm. 94) menyatakan bahwa “matematika penting sebagai pembimbing pola pikir maupun sebagai pembentuk sikap”. Dalam membimbing pola pikir siswa, matematika menjembatani Siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Nelissen & Tomic (1993, hlm. 24) yang menyatakan bahwa “*learning mathematics is a constructive activity*”.

Dalam mengkonstruksi pengetahuan, soal cerita matematika menjadi salah satu bagian dari mata pelajaran matematika yang dapat membantu mengasah kemampuan berpikir kreatif. Dengan variasi cara dan jawaban yang dapat dimunculkan dalam penyelesaian soal cerita matematika, perangsangan kreativitas Siswa dapat dilakukan. Dalam hal ini, guru hanya menjadi fasilitator dan membiarkan siswa untuk mengembangkan logika dalam penyelesaian masalah. Melalui soal cerita, Guru memberikan kebebasan siswa untuk mampu berkreasi dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Untuk menunjang pengembangan kemampuan berpikir kreatif Siswa melalui mata pelajaran matematika, diperlukan suatu iklim yang mendukung. Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya, iklim yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif tersebut tercipta melalui pembelajaran yang berkualitas. Hal ini diperlukan agar siswa merasa nyaman dalam melaksanakan pembelajaran, terutama menghilangkan kejenuhan serta paradigma yang menyatakan bahwa matematika itu adalah mata pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan.

Akan tetapi pada kenyataan di lapangan, umumnya suasana pembelajaran matematika dewasa ini masih cenderung tradisional. Hal ini dinyatakan oleh

Fauzan dkk (2002, hlm. 1) yang menyatakan bahwa “suasana pembelajaran di Indonesia serupa dengan suasana pembelajaran di beberapa negara Afrika”. Menurut Feiter et all. (dalam Fauzan, dkk, 2002, hlm. 1) dan Ottevenger (dalam Fauzan, dkk, 2002, hlm. 1) suasana pembelajaran dewasa ini masih:

a) Pupils are passive through out the lesson; b) Chalk and talk is preferred teaching style; c) Emphasis on factual knowledge; d) Questions require only single word, often provided in chorus; e) Lack of learning questioning; f) Only correct answers are accepted and acted upon; g) Whole-class activities of writing/ there is no hand work is carried out.

Selain itu pula, pembelajaran matematika cenderung berfokus kepada prosedur hafalan dalam memecahkan masalah dan mengikuti pola yang sama sesuai dengan prosedur yang diberikan oleh buku atau guru. Hal itu pun diakui oleh guru kelas V dimana Peneliti melakukan penelitian. Ketika dilakukan observasi awal, guru kelas V mengakui bahwa pembelajaran terutama matematika lebih sering menggunakan pendekatan tradisional yang lebih memusatkan kepada guru. Dampak dari pembelajaran seperti itu membuat siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran mata pelajaran matematika. Pembelajaran mata pelajaran matematika menjadi cenderung kaku dan mekanistik.

Implikasi dari pembelajaran mata pelajaran matematika yang cenderung kaku dan mekanistik mengakibatkan potensi kemampuan berpikir kreatif siswa tidak berkembang dengan baik karena iklim yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif tidak tercipta. Selain daripada itu, paradigma yang menyatakan bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan menjenuhkan akan tetap ada.

Berangkat dari kesenjangan tersebut, diperlukan suatu pembelajaran yang berkualitas untuk menunjang pengembangan kemampuan berpikir kreatif Siswa melalui mata pelajaran matematika. Pembelajaran yang berkualitas tersebut harus berangkat dari suatu pendekatan yang mampu menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan Siswa. Selain daripada itu pembelajaran yang harus dilaksanakan adalah pembelajaran yang memperhatikan potensi Siswa untuk mengembangkan kemampuannya tanpa

intervensi apapun. Pembelajaran yang mampu membangkitkan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

Terkait dengan pembelajaran yang berkualitas, dari studi literatur yang dilakukan, Peneliti menemukan pendekatan dalam pembelajaran matematika yang cocok untuk diterapkan. Pendekatan tersebut adalah pendekatan *Realistic Mathematic Education* atau Pembelajaran Matematika Realistik yang dicetuskan pertama kali di negara Belanda oleh seorang ilmuwan bernama Hans Freudenthal. Pendekatan ini menganggap bahwa siswa harus menjadi subjek, bukan menjadi pendengar pasif dalam pembelajaran matematika. Selain daripada itu, pendekatan ini memberikan suatu pemahaman bahwa pembelajaran matematika dilakukan berdasarkan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Pembangunan pengetahuan Siswa dimulai dari penggunaan media hingga materi yang disampaikan memiliki keterkaitan dengan aktivitas yang sering dilakukan. Hal ini memberikan suatu implikasi dalam pembelajaran matematika yang membuat pembelajaran berjalan dengan nyaman, menyenangkan, dan mudah untuk dipahami.

Dalam menimbang penggunaan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik untuk menunjang pengembangan kemampuan berpikir kreatif, Peneliti melakukan studi literatur terhadap penelitian-penelitian yang memiliki variabel sama dengan Peneliti. Peneliti menemukan beberapa penelitian yang menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik sebagai pertimbangan dalam menggunakan pendekatan ini. Penelitian-penelitian tersebut diantaranya:

1. Thesis dari Sutarto Hadi berjudul *Effective Teacher Professional Development for the Implementation of Realistic Mathematics Education in Indonesia*;
2. Thesis dari Ahmad Fauzan berjudul *Applying Realistic Mathematics Education (RME) in Teaching Geometry in Indonesian Primary schools*;
3. Thesis dari Zulkardi berjudul *Developing a Learning Environment on Realistic Mathematics Education for Indonesian Student Teachers*.

Dari seluruh penelitian yang telah dikaji oleh Peneliti, dapat disimpulkan bahwa pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik merupakan pendekatan

yang relevan digunakan untuk menciptakan pembelajaran matematika berkualitas. Pendekatan ini mampu mengajak siswa mengembangkan kemampuan dalam pembelajaran matematika berbasis kehidupan sehari-hari. Hal ini tentu membuat siswa akan lebih nyaman dan mampu mengaktualisasikan kemampuan personal dalam pembelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat Kesumawati (2008, hlm.133) yang menyatakan bahwa “Pendekatan yang berorientasi pada pengalaman siswa sehari-hari yang menekankan pada kebermaknaan siswa dalam belajar adalah Pendekatan *Realistic Mathematics Education* atau pendekatan Pendidikan Matematika Realistik”.

Berdasarkan hal tersebut, Peneliti mengaplikasikan pendekatan PMR sebagai solusi dalam mengatasi kesenjangan yang ada. Peneliti melakukan penelitian berkenaan dengan “Penerapan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Penyelesaian Soal Cerita Matematika” yang dilaksanakan dalam pembelajaran materi pecahan pada Siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Gunungpereng 1 Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya. Hal ini dilakukan sebagai suatu bahan pembelajaran dalam rangka pengembangan kemampuan berpikir kreatif di kemudian hari. Materi pecahan diambil karena berdasarkan observasi yang dilakukan pada 28 Januari 2014 materi pecahan merupakan materi yang cukup sulit untuk dipahami siswa.

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, teridentifikasi beberapa masalah yakni:

- a. Variasi pembelajaran matematika yang digunakan oleh guru belum optimal;
- b. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika masih rendah;
- c. Pemahaman siswa dalam materi pecahan cenderung rendah;
- d. Perhatian guru untuk mendorong siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif masih rendah.

2. Analisis Masalah

Permasalahan yang sering muncul di lapangan adalah masih kurangnya variasi pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sehingga berimbas kepada kemampuan berpikir kreatif Siswa, terutama dalam penyelesaian soal cerita matematika.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan membangkitkan afektif siswa dalam belajar matematika sehingga pembelajaran matematika lebih menyenangkan, sesuai dengan duniasiswa, bernilai, dan mudah untuk dipahami.

3. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan umum yang diangkat dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah penerapanpendekatan Pembelajaran Matematika Realistik terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam penyelesaian soal cerita matematika?”. Adapun secara khusus, rumusan masalah dalam penelitian ini yakni:

- a. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif awal siswa dalam penyelesaian soal cerita matematika pada materi pecahan di kelas V SD Negeri Gunungpereng 1 Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya?
- b. Bagaimana proses pembelajaran pada materi pecahan dengan menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik di kelas V SD Negeri Gunungpereng 1 Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya?
- c. Apakah kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penyelesaian soal cerita matematika pada materi pecahan di kelas V SD Negeri Gunungpereng 1 Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya yang menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional?
- d. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD Negeri Gunungpereng 1 Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya yang menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional?

- e. Bagaimana respon siswa dan orangtua terhadap pembelajaran matematika menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik ?

C. Tujuan Penelitian

Bertitiktolak dari rumusan masalah yang telah dirumuskan, tujuan penelitian umum yang hendak dicapai adalah “mendeskripsikan penerapan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penyelesaian soal cerita”. Sedangkan secara khusus, tujuan penelitian yang hendak dicapai yakni:

- a. Untuk menjelaskan kemampuan berpikir kreatif awal siswa dalam penyelesaian soal cerita matematika pada materi pecahan di kelas V SD Negeri Gunungpereng 1 Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya;
- b. Untuk menjelaskan proses pembelajaran pada materi pecahan dengan menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik di kelas V SD Negeri Gunungpereng 1 Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya;
- c. Untuk memperoleh gambaran apakah kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penyelesaian soal cerita matematika pada materi pecahan di kelas V SD Negeri Gunungpereng 1 Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya yang menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional;
- d. Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD Negeri Gunungpereng 1 Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya yang menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional;
- e. Untuk mengetahui respon siswa dan orangtua terhadap pembelajaran matematika menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat terutama dalam hal:

- a. Pengembangan ilmu pendidikan terutama pembelajaran matematika di Sekolah Dasar;
 - b. Memberikan informasi dalam penggunaan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik untuk menunjang ketercapaian tujuan pendidikan nasional yakni berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang kreatif;
 - c. Memberikan sumbangan konsep yang dapat digunakan sebagai rujukan pengembangan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, khususnya materi pecahan.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:
- a. Sekolah
Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk mengembangkan proses-proses pembelajaran menuju pembelajaran yang lebih berkualitas dan bermakna.
 - b. Siswa
 - Meningkatkan pemahaman siswa terhadap matematika khususnya materi pecahan;
 - Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta hasil belajar siswa dalam penyelesaian soal cerita matematika.
 - c. Orangtua
Sebagai motivasi bagi orangtua untuk memberikan bimbingan yang lebih intensif dan menyenangkan dalam penyelesaian tugas atau pekerjaan rumah.
 - d. Peneliti
Sebagai sarana menghubungkan antara teori dengan permasalahan di lapangan sehingga mendapatkan kesimpulan dalam pengembangan praktik-praktik pembelajaran khususnya pembelajaran matematika.

E. Struktur Organisasi Skripsi

1. Bab I Pendahuluan

Pendahuluan terdiri dari latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis

Bab ini berisi penjelasan mengenai kajian pustaka, kerangka pemikiran, dan hipotesis.

3. Bab III Metode Penelitian

Terdiri atas lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini mengemukakan mengenai hasil penelitian yang dicapai dan pembahasannya.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab kesimpulan dan saran menyajikan penafsiran dan pemaknaan Peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.