

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan sebagian dari proses dalam kehidupan manusia. Proses didalam pendidikan, manusia akan mampu mengerti dan paham apa yang belum diketahui sebelumnya. Selain itu pendidikan juga penunjang kesuksesan manusia dalam kehidupannya di zaman modern saat ini. Dengan mendapatkan pendidikan yang baik, akan mempunyai arah dan tujuan yang jelas terhadap perkembangan bangsa. Sebagaimana yang tertera dalam Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 bahwa (Pidarta, 2004, hlm. 5) :

Tujuan pendidikan bangsa Indonesia sebagai berikut: 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 YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pada hakekatnya pendidikan akan merubah sikap dan pola pikir yang akan terbentuk dalam proses pembelajaran yang efektif khususnya di Sekolah Dasar. Pendidikan yang terjadi saat ini dibeberapa sekolah, masih ada sekolah yang hanya dapat memberikan gambaran saja bahwa proses belajar mengajar sudah baik. Namun pada prakteknya proses belajar mengajar masih belum bisa berjalan baik dan efektif, karena yang masih terjadi saat ini pada kegiatan pembelajaran dikelas hanya berpusat pada guru. Guru hanya terfokus pada apa yang harus disampaikan dan siswa hanya ditempatkan sebagai objek atau pendengar pada proses pembelajaran. Seharusnya, proses pembelajaran yang baik dan efektif adalah ketika siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran, agar siswa dapat berinteraksi langsung satu sama lain baik guru ke murid dan sebaliknya sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.

Aan Anugrah, 2015

PENGARUH PENDEKATAN REALISTIC MATHEMATIC EDUATION (RME) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pelajaran yang erat kaitannya dengan hal yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu matematika, merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu diujikan secara nasional. Tidak hanya untuk menunjang ilmu-ilmu lainnya, tetapi matematika diperlukan siswa dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang sangat penting.

Suherman (dalam Julianti, 2013, hlm. 2) mendefinisikan Matematika merupakan ilmu yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, selain itu juga memiliki ciri khas sebagai ilmu yang memiliki objek abstrak dan berlandaskan pada kebenaran. Matematika sangat berguna sekali dalam menumbuhkembangkan kemampuan serta membentuk kepribadian siswa di dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pada kegiatan pembelajarannya, matematika yang dilakukan di ruang kelas lebih terfokus dengan materi-materi yang diberikan dan diselesaikan oleh guru langsung. Masalah-masalah yang terjadi di kelas dalam proses belajar mengajar, sangat kurang disadari oleh guru. Dengan proses belajar yang kurang mengikut sertakan siswa didalam ruangan membuat siswa merasa jenuh dan kurang semangat serta tidak terbentuknya pola pikir kreatif yang muncul dari siswa. Ditambah dengan cara pengkondisian guru dalam penjelasan dan penyelesaian soal dengan cara-cara klasik, yang nantinya tidak merubah atau membuat siswa lebih berkembang. Padahal guru bisa mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari yang melibatkan siswa ketika pembelajaran berlangsung. Diantaranya dengan cara membagi kelompok dalam aktivitas belajarnya akan membuat siswa saling mengeluarkan ide-idenya dalam memecahkan masalah yang tentunya di bimbing oleh gururnya. karena pada dasarnya matematika harus bisa diterapkan kepada siswa sejak dini, untuk mengetahui proses pengembangan pola pikir yang akan didapat siswa. karena hasil observasi yang dilakukan tidak ditemukannya proses belajar yang membangun kreatif belajar siswa serta hasil pengamatan dan dokumentasi dari penyelesaian soal mengacu pada satu jawaban dalam penyelesaian soal. Bagaimanapun matematika

adalah salah satu pembentuk kepribadian individu yang akan membuat siswa bersikap ulet, kreatif dan percaya diridalam pembelajaran ketika menyelesaikan masalahnya. Maka dari itu guru harus membuat inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kreatifitas siswanya dalam pemahaman pelajaran matematika di SD.

Seperti yang di jelaskan menurut Semiawan (dalam Supriadi, 2012, hlm.51) kreativitas sebagai suatu proses memikirkan berbagai gagasan dalam menghadapi suatu persoalan atau masalah, sebagai proses bermain dengan gagasan-gagasan atau unsur-unsur dalam pikiran merupakan keasyikan yang menyenangkan dan penuh tantangan bagi siswa yang kreatif.

Pada prosesnya untuk pemecahan masalah matematika tidak dapat dipisahkan dengan kreativitas yang menjadi sebuah penghubung dalam proses pembentukan karakter kreatif siswa dalam pembelajarannya di kelas. Dengan aktivitas kreativitas matematis yang di terapkan, akan membuat anak merasa nyaman dan aktif dalam mengikuti pembelajarannya serta akan menghilangkan pola pikir anak tentang belajar matematika yang membuat jenuh dalam proses belajar.

Pembelajaran yang disampaikan oleh guru yang kurang membuat siswa kurang tertarik dalam belajarnya dalam menyampaikan materi, akan berdampak hilangnya semangat siswa dalam belajar. Usaha yang bisa dilakukan oleh guru untuk mengatasi hal tersebut, dengan menggunakan salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dan tentunya sesuai dengan masalah yang telah terjadi dalam mengajarkan matematika. Banyaknya pendekatan pembelajaran yang dapat di gunakan untuk membuat siswa berpikir kreatif, salah satunya pendekatan *Realistic Mathematic Education*.

Realistic Mathematics Education (RME) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang penyampaianya diawali dengan realitas dan pengalaman siswa, yang akan membangun sendiri pengetahuan matematikanya sebagai awal dalam pembelajaran melalui masalah ralitas yang ada. Diambil dari tulisan Heuvel (dalam Wijaya, 2012, hlm.20) melihat dari perkembangan karakteristiknya, bahwa anak usia sekolah dasar masih berpikir secara konkrit

dimana pembelajaran harus dikemas secara kreatif dengan mengkaitkannya pada kehidupan nyata atau situasi yang bisa dibayangkan oleh peserta didik, di tunjang menggunakan media-media real atau media nyata dan dikaitkan pula pada materi matematika yang sedang dipelajari.

Dengan demikian dari apa yang telah diuraikan diatas, timbul permasalahan yaitu bagaimana pendidik menerapkan pembelajaran kreatif di kelas untuk mengembangkan kemampuan siswa? asumsi yang timbul tentang kreatif sangat berhubungan dengan pemecahan masalah, maka diambilah sedikit hubungan dari pembelajaran yang bisa dipakai di kelas untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di dalam kelas. Oleh sebab itu peneliti tertarik menerapkan pendekatan *Realistic Mathematic Education*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis?
2. Bagaimana perbedaan pengaruh pendekatan *RME* dan yang tidak menggunakan pendekatan *RME* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan *Realistik Mathematic Education (RME)* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis
2. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh pendekatan *RME* dan yang tidak menggunakan pendekatan *RME*.
3. Untuk mengetahui respon atau perubahan sikap siswa terhadap pembelajaran matematika dengan pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat dan kegunaan yang di spesifikasikan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Dapat menambahnya wawasan dan meningkatkan kemampuan, dalam proses pembelajaran yang lebih bermakna. Dengan memberikan pijakan dalam membentuk kreatifitas belajar anak dan harapan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti sebagai calon guru, mendapat pengalaman langsung untuk merapkan konsep-konsep matematika khususnya tentang metode *Realistic Mathematic Education*, yang bersangkutan dengan pendidikan.

b. Bagi Siswa Sekolah Dasar

Meningkatkan daya kreatifitas matematis dan belajar peserta didik agar lebih tertarik dalam proses pembelajaran untuk hasil yang lebih baik.

c. Bagi Guru Sekolah Dasar

Guru dapat menjadikan *Realistic Mathematic Education* sebagai alternatif dan pembelajaran kreatifitas matematis untuk diterapkan di kelas.

E. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi yang berisi tentang urutan penulisan ini tersusun dari beberapa bab dan pembahasan, diantaranya:

1. Bab I Pendahuluan

Bab I dalam penelitian ini terdiri dari: latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

2. BAB II Kajian Teori

Bab II dalam penelitian ini terdiri dari: kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

3. BAB III Metodologi

Bab III berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen lainnya, yaitu: lokasi dan subjek populasi penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, pengembangan instrument, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, analisis data.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini merupakan bab yang paling penting dalam sebuah penelitian. Bab ini terdiri dari dua hla utama, yaitu: pengolahan dan analisis data yang sudah didapatkan, serta pembahasan dan analisis hasil temuan.

5. Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi

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

6. Daftar Pustaka

7. Lampiran-lampiran