

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa supaya menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, serta dapat hidup mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan Nasional Indonesia berdasarkan pada Pancasila dan Undang – Undang Dasar 1945, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa.

Menurut Undang – Undang (Depdiknas, 2003) menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah pembelajaran yang terencana untuk mewujudkan proses belajar dan suasana belajar agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, kepribadian yang baik, kecerdasan, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Mata pelajaran pendidikan dasar adalah matematika yang merupakan kegiatan inti dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya pembelajaran Matematika sebab dengan mengajarkannya pembelajaran kepada siswa maka tujuan dari pendidikan yang tertera dalam UU SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 dapat terpenuhi sebagaimana mestinya.

Matematika termasuk kedalam salah satu pelajaran yang selalu diajarkan pada semua jenjang pendidikan yang memiliki peranan sangat penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran matematika yang diajarkan pada jenjang di Sekolah Dasar (SD) perlu mendapat perhatian yang serius dari berbagai pihak seperti pendidik, pemerintah, orangtua, bahkan masyarakat, sebab pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar merupakan

letak konsep dasar yang menjadi landasan untuk belajar untuk jenjang berikutnya, selain itu penguasaan konsep matematika yang kuat sejak dini diperlukan untuk penguasaan dan penciptaan teknologi di masa depan.

Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa adalah sebagai subjek dan objek dari kegiatan pengajaran. Proses pembelajaran yang diharapkan yaitu pembelajaran yang dapat mencapai tujuan sehingga apa yang diharapkan oleh guru dan siswa dapat tercapai. Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran selesai. Hasil belajar tersebut merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil belajar dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran.

Belajar mengajar akan menjadi lebih menyenangkan apabila dilakukan dengan proses yang menyenangkan. Siswa akan menjadi lebih kreatif dan lebih cepat memahami pembelajaran. Menurut Juju Masunah dalam (Saputri, 2013) mengemukakan bahwa “kreativitas pada umumnya mendorong daya cipta anak untuk mengemukakan hal-hal baru. Untuk menemukan hal-hal baru tidak akan begitu saja muncul tanpa ada stimulus atau rangsangan awal yang diberikan oleh guru.” Menciptakan sebuah kreativitas belajar adalah salah satu tanggung jawab guru sebagai konseptor dari setiap pembelajaran yang di laksanakan. Untuk mewujudkan pembelajaran sesuai apa yang di harapkan diperlukan perangkat pembelajaran yang harus dipersiapkan guru secara matang dan terencana. Kreativitas pembelajaran juga dapat digunakan sebagai pendekatan yang memungkinkan siswa dapat melakukan keberagaman dalam mengembangkan

keterampilan, sikap, dan pemahaman dan penekanan pada saat belajar dan bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan media pembelajaran termasuk dan pemanfaatan lingkungan agar pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Tuntutan kreatif tidak hanya pada siswa saja melainkan akan menuntut guru sebagai peran utama dalam pelaksanaan dalam kelas.

Dikutip dari peneliti (Firdaus, 2018) Dilihat dari pengamatan peneliti selama pembelajaran terlihat beberapa masalah seperti: (1) Pembelajaran berlangsung dalam satu arah, guru menjelaskan materi dengan metode ceramah, (2) Siswa terlihat sering mengobrol dengan teman-temannya. tetapi pasif ketika diskusi tentang belajar, (3) Ketika pelajar diminta untuk memberikan pendapat oleh guru tidak ada yang mau mengutarakan pendapatnya secara sukarela, hanya terlihat galak di mulut saja, (4) Berani menjawab pertanyaan secara bersamaan, (5) Ketika pembelajaran dilakukan dalam kelompok sulit untuk menentukan pemimpin kelompok, (6) Setelah kelompok diskusi sulit untuk mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok.

Pada proses pembelajaran guru hendaknya dapat memilih dan menggunakan pendekatan, metode, strategi dan teknik yang dapat melibatkan siswa dapat aktif pada saat pembelajaran, baik secara mental, fisik, maupun sosial (Sudjana, 2009). Untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak menakutkan dalam pembelajaran, guru perlu menggunakan sebuah metode dalam mengajar. Pelaksanaan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar pada umumnya guru masih mendominasi kelas dengan metode mengajar yang konvensional dan siswa cenderung pasif. Guru selalu mengajarkan konsep

matematika dan siswa menerima apa yang diberikan guru tanpa memberikan kesempatan pada siswa untuk berpikir kreatif. Guru tidak menyadari tujuan belajar yang sebenarnya, tidak mengetahui apa manfaat pembelajaran bagi masa depan siswa.

Hasil analisis ulangan harian yang peneliti lakukan menemukan setidaknya lima hal yang mengakibatkan matematika dipandang sulit. Pertama pemahaman pada siswa tentang isi dan maksud soal relatif lemah. Kedua sebagian siswa kurang dapat mengawali jawaban bahkan siswa tidak paham harus mulai dari mana untuk menemukan jawaban. Ketiga siswa terkadang lupa dengan aturan matematis, rumus dan kadang terjebak dengan syarat yang tidak boleh dan harus dipenuhi oleh suatu penyederhanaan pada kalimat matematika atau suatu persamaan. Keempat sering terjadinya kesalahan kalkulasi pada jawaban yang tentunya dapat mempengaruhi hasil akhir pada jawaban. Kelima siswa cenderung mengerjakan soal dengan menggunakan satu cara yang diajarkan guru saja, tidak kreatif dalam mencari cara baru. Hasil dari observasi berdasarkan nilai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) Matematika kelas V yaitu 60, ada 70% dari 26 siswa kelas V mendapatkan nilai ≤ 60 .

Kreativitas belajar dapat membantu siswa agar lebih mampu menangani dan dapat mengarahkan belajar bagi siswa itu sendiri, dapat juga menciptakan kemungkinan untuk memecahkan masalah yang tidak mampu diketahui yang akan timbul di masa depan siswa yang berakibat besar dalam kehidupan kita. Kita dapat menyadari bahwa belajar kreatif bisa mempengaruhi dan mengubah kehidupan

diri sendiri dan dalam pekerjaan kita. Kreativitas belajar juga dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan yang besar.

Karakteristik matematika yaitu objek penelitian yang bersifat abstrak menyebabkan siswa biasanya mengalami kesulitan dalam matematika. Untuk mengatasi hal tersebut, pembelajaran matematika akan lebih baik jika mengaitkannya dengan hal-hal yang bersifat nyata sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi atau konsep yang diajarkan. Dalam hal ini, salah satu pendekatan yang memungkinkan untuk digunakan dalam pembelajaran matematika yakni pendekatan RME. Pendekatan RME merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan potensi siswa agar siswa dapat menemukan konsep matematika dan mengaitkannya dalam kehidupan.

RME adalah pembelajaran matematika yang menekankan penyelesaian masalah secara informal sebelum menggunakan cara formal. Cara informal bisa berupa permainan, lagu atau sesuatu yang dekat dengan siswa. Dekat dengan siswa disini maksudnya adalah berhubungan dengan kehidupan siswa itu sendiri, sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik dan terjangkau oleh peserta didik. RME dimulai dari masalah yang kemudian diarahkan menuju pemecahan secara formal. Hasil belajar siswa biasanya dilihat melalui nilai post test atau nilai yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran. Nilai ini merupakan salah satu perwujudan hasil belajar siswa yang sangat dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam menyimpan, mengatur, dan mendapatkan atau menggunakan kembali informasi yang ada di dalam memori. Pendekatan RME pertama kali dikembangkan di Belanda oleh Fruedhental sejak tahun 1971. Menurut

Frudenthal dalam (Lestari, 2017) matematika merupakan aktivitas manusia (*mathematics as a human activity*) dan harus dikaitkan dengan realita. Dengan pendekatan RME, siswa tidak harus dibawa ke dunia nyata tetapi berhubungan dengan masalah situasi nyata yang ada dalam pikiran siswa. Dengan demikian, pemberian masalah terkait dunia nyata digunakan sebagai titik tolak pembelajaran. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dapat menggunakan keterampilan *process of doing mathematics*, diskusi, kolaborasi, dan argumentasi, sehingga terciptanya pembelajaran yang berkesan dan bermakna melalui pengalaman.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian “Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) Tahun Pelajaran 2019/2020”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, rumusan masalah penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas V dengan menggunakan pendekatan RME?
2. Bagaimana respon guru dan siswa kelas V terhadap kreativitas belajar matematika dengan menggunakan pendekatan RME?
3. Kesulitan-kesulitan apa yang dihadapi siswa dalam menyelesaikan soal bangun ruang?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas V dengan menggunakan pendekatan RME.
2. Respon guru dan siswa kelas V terhadap kreativitas belajar dengan menggunakan pendekatan RME.
3. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam menyelesaikan soal bangun ruang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait utamanya bagi pihak-pihak yaitu sebagai berikut :

1. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah cara teknik pengajaran matematika yang tepat supaya siswa lebih cepat untuk memahaminya.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa pada pelajaran matematika.

3. Bagi Pembelajaran pada umumnya

Penelitian ini dapat menjadikan pembelajaran tersendiri supaya pembelajaran matematika lebih menyenangkan pada anak-anak.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran, maka dalam penelitian ini perlu adanya definisi operasional yaitu:

1. Kreativitas adalah suatu proses mental individu yang menghasilkan gagasan, proses, metode atau produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif,

fleksibel, dan diskontinuitas, yang berguna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Jadi kreativitas yaitu bagian dari usaha yang dilakukan seseorang dimana kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan setiap kegiatan. Dari pemikiran yang sederhana itu, penulis melakukan semua aktivitas yang bertujuan untuk memacu atau menggali kreativitas, karakteristik dari suatu bentuk kreativitas tampak dalam proses berpikir saat seseorang memecahkan masalah, yaitu:

- a. Kelancaran (*fluency*) dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide;
 - b. Kelenturan (*Flexibility*) berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah;
 - c. Keaslian (*Originality*) berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri;
 - d. Keterperincian (*Elaboration*) berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain.
2. Pendekatan Realistic Mathematics Education adalah pendidikan matematika realistik yang merupakan suatu pendekatan pembelajaran matematika yang lebih menekankan realitas dan lingkungan sebagai titik awal dari pembelajaran RME yang tidak menjadikan matematika sebagai produk jadi atau siswa hanya meniru apa yang guru berikan, melainkan suatu proses yang sering disebut dengan *guided reinvention* (penemuan kembali), dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Memahami masalah kontekstual.
- b. Menyelesaikan masalah kontekstual.
- c. Membandingkan atau mendiskusikan jawaban.
- d. Menarik kesimpulan.

