

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah aspek yang sangat memengaruhi perkembangan akan tiap individu. Pendidikan merupakan sarana yang dapat mempersatukan setiap warga negara, karena melalui pendidikan setiap peserta didik difasilitasi dan dibimbing agar menjadi warga yang menyadari dan merealisasikan hak dan kewajibannya. Selain itu, pendidikan juga merupakan salah satu faktor yang menentukan kemajuan suatu negara. Pendidikan yang baik sendiri akan membentuk sumber daya manusia yang mampu berpikir logis, kritis, dan kreatif, serta mampu bekerja sama secara proaktif. Oleh karena itu, matematika sendiri tidak terlepas dari pembelajaran. Pembelajaran matematika menuntut peserta didik untuk menunjukkan sikap yang aktif, kreatif, inovasi, dan bertanggung jawab (Angelina, R., & Panjaitan, M. 2024).

Pendidikan juga memiliki peran penting bagi kehidupan di dunia dan di akhirat. Dengan adanya pendidikan seseorang akan memiliki pengetahuan yang lebih banyak lagi. Pendidikan juga menjadi salah satu acuan untuk kemajuan bangsa ini. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang damai, cerdas, demokratis dan terbuka. Maka dari itu pembaharuan harus selalu dilakukan guna meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat tercapai dengan tertatanya kembali pendidikan dan penelitian. Melalui adanya berbagai upaya peningkatan mutu pendidikan, diharapkan mampu meningkatkan harkat dan martabat manusia Indonesia (Maya Syntyta, 2020).

Dalam Al-qur'an, ada juga ayat yang menjelaskan tentang pendidikan, dimana ayat tersebut adalah :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا  
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman, apabila kamu disuruh untuk memberi ruang di majelis, maka berikanlah ruang agar Allah memberikan kelapangan untukmu. Dan apabila kamu disuruh untuk bangkit, maka bangkitlah. Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang

diberi ilmu pengetahuan. Dan Allah Maha Mengetahui segala yang kamu lakukan." (Q.S Al-Mujadalah ayat 11).

Pendidikan merupakan hal yang fundamental dalam kehidupan manusia, karena pendidikan bertujuan untuk membantu setiap individu mengembangkan semua potensinya, jika dilaksanakan secara mendidik dan dialogis. Menurut (Djamaluddin et al. 2019) "Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari". Fenomenanya saat ini pembelajaran masih banyak yang terpusat pada guru dikarenakan kurang variasi dalam penggunaan model pembelajaran sehingga minat belajar siswa menjadi berkurang yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang demikian akan menempatkan guru sebagai pusat dalam pembelajaran, peserta didik akan kurang aktif dan hanya menerima materi yang diberikan oleh guru (Lasmawan dkk, 2015:2). Mata pelajaran matematika penting sehingga perlu diajarkan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar karena bertujuan untuk membekali peserta didik berkemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama.

Matematika menjadi salah satu pembelajaran yang memerlukan pemfokusan berpikir dalam menyelesaikan masalahnya. Matematika sendiri merupakan cabang ilmu pengetahuan tentang bilangan, kalkulasi, fakta-fakta kuantitatif, masalah ruang dan bentuk, serta penalaran dan logistic (Mira et al., 2021). Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang mampu menjelaskan konsep, mengidentifikasi serta membutuhkan pengukuran dalam pemecahannya. Pembelajaran matematika sendiri bersifat abstrak dalam konsep-konsep yang disampaikan, sehingga dalam penyampaian materinya pendidik perlu mengaitkan objek yang nyata dalam kehidupan siswa (Azmi, 2021).

Menurut pendapat (Purba.M, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan

mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematik. Menurut (Ali Hamzah, 2014) pembelajaran matematika merupakan proses membangun pemahaman peserta didik tentang fakta, konsep, prinsip, dan skill sesuai dengan kemampuannya, guru atau dosen menyampaikan materi, peserta didik dengan potensinya masing-masing mengkonstruksi pengertiannya tentang fakta, konsep, prinsip, dan skill, serta problem solving. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika itu adalah suatu usaha yang dilakukan guru agar siswa dapat membangun pemahaman anak sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan penguasaan pada materi matematika.

Istiqomah et al (2021) berpendapat bahwa pendekatan Matematika Realistik adalah suatu cara yang dilakukan guru untuk membelajarkan siswa yang menempatkan masalah dengan lingkungan siswa sehari-hari. Pembelajaran menggunakan Pendekatan Matematika Realistik adalah suatu cara belajar matematika yang mengaitkan dengan keadaan real sehingga dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan guru. Salah satu kelebihan pendekatan matematika realistik ini memberikan pengertian yang jelas dan operasional kepada siswa tentang keterkaitan antara matematika dengan kehidupan sehari-hari dan tentang kegunaan matematika pada umumnya. Kekurangan dari Pendekatan Matematika Realistik adalah upaya mendorong siswa agar dapat menyelesaikan soal tidak mudah dan pencarian soal yang kontekstual tidak selalu mudah. Oleh karena itu model Pembelajaran yang berkualitas diperlukan strategi dari guru, guru harus bisa memilih dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang tepat dengan cara yang menyenangkan. Satu diantaranya yaitu menggunakan Model Pembelajaran Matematika Realistik.

Model pembelajaran matematika realistik merupakan suatu model pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dalam menyelesaikan soal yang berbentuk cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dibuat menjadi menarik dan akurat serta faktual karena diberikan sesuai dengan pengalaman dari siswa itu sendiri (Armiyanti, 2019). Matematika realistik yaitu pendekatan yang dibuat secara menarik dalam menyelesaikan masalah secara realitas kehidupan. Model pembelajaran

matematika realistik dapat meningkatkan kemampuan matematis siswa. Model pembelajaran matematika realistik memiliki karakteristik, yaitu membuat siswa terlibat aktif dengan guru dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Rabiatul Adawiyah Nasution & Laili Habibah Pasaribu, 2023).

Matematika sebagai media atau sarana dalam mendukung siswa mencapai suatu kompetensi yang diharapkan (Damayanti & Afriansyah, 2018). Belajar materi matematika diharapkan siswa mampu mencapai suatu kompetensi yang telah ditetapkan. Hal itu merupakan gambaran karakteristik matematika sebagai suatu kegiatan manusia yang dikenal dengan sebutan *mathematics as a human activity* (Sumarmo, 2013; Afriansyah, 2016). Salah satu kompetensi matematis yang diharapkan di sekolah ialah siswa mampu memiliki kemampuan berpikir matematis (Afriansyah, dkk., 2019). Kemampuan berpikir matematis yang sangat diperlukan siswa yang terangkum dalam kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, koneksi matematis, penalaran matematis dan berpikir kreatif matematis perlu mendapat perhatian lebih pada proses pembelajaran di dalam kelas ataupun di luar kelas (Fatwa, Septian, & Inayah, 2019).

Berpikir kreatif adalah suatu cara yang diperlukan untuk mengatasi atau menghadapi perkembangan dan perubahan pada persoalan yang lebih sulit. Krulik dan Rudik yang dikutip oleh Mubarak menyatakan bahwa berpikir dimulai dengan mengingat, berpikir dasar, berpikir kritis, dan berpikir kreatif di mana berpikir merupakan tingkat tertinggi dalam berpikir (Mubarak & Kurniasari, 2019). Hong dan Milgram sebagaimana dikutip oleh Prasetyo (2021) menyebutkan bahwa individu mempunyai pemikiran konvergen yang dijalankan dengan satu penyelesaian yang tepat untuk satu permasalahan, tetapi dapat dirampungkan dengan berpikir divergen yang mana mampu menghasilkan banyak penyelesaian secara baik, asli, unik atau baru yang disebut kreatif.

Berpikir kreatif dapat diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk memunculkan ide atau gagasan yang baru (Hidayat & Widjajanti, 2018). Menurut (Qomariyah D. N., & Subekti, H. 2021) menyatakan kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat dari keahlian dalam menganalisis sebuah data, serta

mampu memberikan respons dalam menyelesaikan permasalahan yang beragam. Dalam berpikir kreatif individu dituntut untuk memahami, menguasai suatu masalah yang ada dan mampu menyelesaikan masalah tersebut dengan berbagai cara yang bervariasi sesuai dengan ide kreatif (Shofia et al., 2018).

Kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan dengan memberikan beragam ilmu pengetahuan dan keterampilan. Untuk mencapai potensi siswa yang kreatif sesuai dengan tujuan nasional, harus diimplementasikan dalam berbagai bidang pendidikan misalnya pada pembelajaran matematika (Aldino et al., 2021). Ruseffendi yang dikutip dalam Adawia (2022) menyatakan bahwa “matematika penting sebagai pembimbing pola pikir maupun sebagai pembentuk sikap”, selain itu matematika juga menjadi kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadi fasilitas dalam mengembangkan dan menanamkan kebiasaan berpikir kreatif. Dalam peraturan Kemendikbud nomor 21 tahun 2016 menyebutkan muatan yang terdapat dalam pelajaran matematika bertujuan membekali siswa agar dapat berpikir sistematis, kritis, kreatif, logis, dan analitis serta mampu bersikap positif (Prihatiningsih & Ratu, 2020). Kemampuan berpikir kreatif adalah salah satu tujuan dalam pembelajaran matematika yang mengarah pada kemampuan berpikir kreatif matematis (Muthaharah et al., 2018).

Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dapat dikembangkan dengan diperlukannya keselarasan kreatifitas dari unsur-unsur pendidikan matematika, terutama guru sebagai pengajar yang dituntut dapat menghidupkan dan menstimulus siswa dalam berpikir kreatif. guru disamping memberikan motivasi juga harus mampu memberikan ide dan gagasan yang relatif berbeda sehingga siswa mampu menemukan sesuatu yang baru disetiap proses pembelajarannya (Dewi & Afriansyah, 2018).

Guru yang mampu menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa serta mampu memunculkan kreativitas, inovasi, dan penguasaan terhadap teknologi sangat dibutuhkan untuk mengimplementasikan kurikulum merdeka dalam pembelajaran. Guru harus mendesain pembelajaran yang bisa mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Kemampuan berpikir kreatif tidak hanya penting

dalam pendidikan dan berguna dalam konteks hasil belajar yang akan bermanfaat di lingkungan sekolah, tetapi juga akan menjadi bekal hidup agar dapat diterima di lingkungan masyarakat (Rahmani & Widyasari, 2018). Berpikir kreatif diperlukan bagi seseorang karena ini adalah dasar untuk menanggapi respon yang diterima dalam mencari solusi atas permasalahan yang dihadapinya (Fitriarosah, 2016). Keterampilan berpikir kreatif adalah aspek penting untuk menciptakan dan menemukan ide dan argumen, mengajukan pertanyaan, mengakui kebenaran argumen, bahkan membuat siswa dapat berpikiran terbuka, dan responsive terhadap berbagai perspektif agar dapat menyelesaikan masalah (Permanasari & Permana, 2021).

Qadry, I. K., & Alfiah, A. N. (2023), Kajian materi matematika salah satunya yaitu lingkaran. Materi lingkaran merupakan materi wajib yang akan dipelajari di kelas VIII. Penerapan materi lingkaran pun sering ditemui di kehidupan sehari-hari. Banyak benda yang menggunakan konsep lingkaran di sekitar kita seperti cincin, uang koin, dan tutup botol. Dibandingkan bangun datar lainnya, lingkaran menjadi salah satu bentuk bidang geometri yang sangat berbeda. Rumus untuk menghitung luas dan keliling lingkaran pun sangat berbeda. Pasalnya, lingkaran memiliki unsur-unsur yang tidak dimiliki bangun datar lainnya seperti jari-jari dan diameter. Jika siswa tidak paham membedakan unsur-unsur lingkaran tersebut siswa akan kesulitan memahami konsep luas dan keliling lingkaran. Sehingga dibutuhkan pendekatan matematika yang dapat memperkenalkan unsur-unsur lingkaran dengan mengaitkan pengalaman siswa dengan benda-benda konkret yang akan membuat siswa tertarik terlibat secara langsung dalam pembelajaran matematika agar tidak monoton dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan matematika tersebut adalah pendekatan matematika realistik dan berfikir kreatif siswa. Dari hasil observasi diperoleh bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan pada materi bangun datar, khususnya pada materi lingkaran. Hal ini disebabkan siswa yang kurang berminat dan aktif mengikuti pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran yang monoton.

Setelah melakukan pengamatan di MTs Terpadu Manba'ul Ulum Kelepek Sukosewu, peneliti mengidentifikasi sejumlah masalah dalam proses pembelajaran. Observasi menunjukkan bahwa guru menyampaikan pembelajaran dengan monoton dari LKS, tidak adanya konteks yang dibawa dalam pembelajaran. Dari wawancara dengan guru juga di dapatkan nilai ulangan harian siswa rata rata dibawah nilai kkm, siswa juga kesulitan dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kemampuan berfikir kreatif. Berdasarkan penelitian abdullah subhah yusuf dan afifah nur aini menunjukan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan melalui pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) yang menggunakan masalah kontekstual agar siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan matematika. Dan peneliti tertarik untuk melihat tingkat kekreatifan belajar siswa dengan judul penelitian “Meningkatkan Pembelajaran Matematika Realistik terhadap kemampuan Berfikir Kreatif Pada Pokok Bahasan Lingkaran”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat ditarik masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah Bagaimana pembelajaran matematika realistik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa kelas VIII di MTs Terpadu Manba'ul Ulum Kelepek Sukosewu.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Terdapat dua manfaat dalam penelitian ini, antara lain:

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan cakrawala pengetahuan dan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan kemajuan dunia pendidikan khususnya pendidikan matematika.

### **2. Manfaat Praktis**

a. Bagi Murid

Dengan adanya penelitian ini diharapkan peserta didik mampu meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dalam pembelajaran matematika.

b. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan untuk bisa menerapkan teori yang telah diperoleh selama masa perkuliahan serta menambah pengetahuan dan pengalaman sebagai calon guru. Penelitian ini juga diharapkan dapat mengembangkan wawasan pengetahuan tentang penulisan karya ilmiah sebagai bekal bagi peneliti ketika mengadakan penelitian di kemudian hari sebagai bahan acuan atau masukan untuk melakukan penelitian lebih mendalam.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan untuk mempertimbangkan kebijakan sekolah berikutnya.



**UNUGIRI**