

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, persoalan yang muncul akan semakin kompleks. Dampak dari kemajuan ini perlu dihadapi dan disikapi dengan baik bukan malah dihindari. Oleh karena itu, untuk menghadapi dan menyikapi persoalan yang kompleks ini perlu adanya persiapan sumber daya manusia (SDM) yang mampu berpikir kreatif dalam mengikuti perkembangan tersebut. Sadar atau tidak sadar kualitas SDM tersebut dipengaruhi oleh kualitas pendidikannya. Semakin baik kualitas pendidikan seseorang, semakin baik pula kualitas SDM-nya. SDM yang baik adalah SDM yang mampu memanfaatkan kemampuan berpikirnya secara kreatif sehingga segenap potensi yang ada pada dirinya dapat dieksplorasi (Indriani, 2013)..

Munandar menyebutkan bahwa seorang yang berpikir kreatif akan muncul beberapa sikap dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, bekerja lebih cepat, dapat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek dan menerapkan suatu konsep dasar dengan cara yang berbeda. Sikap seorang yang berpikir kreatif seperti yang disebutkan di atas diakui perlu bagi siswa selama dan setelah proses pembelajaran (Indriani, 2013).

Pada proses pembelajaran matematika, kreativitas merupakan suatu hal yang kurang diperhatikan. Selama ini guru hanya mengutamakan logika dan kemampuan komputasi (hitung-menghitung) sehingga kreativitas dianggap bukanlah sesuatu yang penting dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Padahal, pada latar belakang Kurikulum 2006 disebutkan bahwa kemampuan berpikir kreatif diperlukan untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan. Dalam Kurikulum 2006 tersebut, disebutkan bahwa mata pelajaran Matematika diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, dan kemampuan bekerja sama (Saefudin, 2012).

Salah satu pembelajaran yang dapat dijalankan pada sistem pendidikan adalah pembelajaran humanistik berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). Susilo (dalam Siswono, 2005) menyatakan bahwa pelajaran matematika secara humanistik berarti menempatkan matematika sebagai bagian dari kehidupan nyata manusia. Selanjutnya, Haglund menyatakan bahwa pembelajaran humanistik berbasis PMR dapat: (1) menempatkan siswa sebagai penemu (*inquirer*), (2) belajar untuk menyelesaikan masalah, tidak hanya dengan pendekatan aljabar, (3) menunjukkan latar belakang sejarah bahwa matematika sebagai suatu penemuan atau usaha keras (*endeavor*) dari seorang manusia, (4) menggunakan pertanyaan terbuka (*open-ended*), (5) menggunakan berbagai teknik penilaian tidak hanya menilai berdasarkan pada kemampuan mengingat prosedur-prosedur saja, (6) mengembangkan suatu pemahaman dan apresiasi

terhadap ide-ide besar matematika yang membentuk sejarah dan budaya, (7) melihat matematika sebagai studi terhadap pola-pola, termasuk aspek keindahan dan kreativitas, (8) mengembangkan sikap-sikap percaya diri, mandiri, atau penasaran (*curiosity*), dan (9) mengajarkan materi-materi yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam sains, bisnis, ekonomi, atau teknik (Siswono, 2005)

Dalam pembelajaran matematika, selayaknya kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dikembangkan terutama pembelajaran yang berbasis pada pemecahan masalah. Menurut Wijaya (2012: 55) jika pembelajaran matematika masih sekedar melatih siswa untuk melakukan matematika dan menempatkan “*know how*” sebagai tujuan utama maka peran dan pentingnya kemampuan berpikir kreatif akan sulit ditemukan bahkan masih terbilang rendah. Guru seharusnya tidak hanya memberikan pengetahuan sebagai produk jadi untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengakrabkan matematika dengan realitas kehidupan siswa. Dengan kata lain, dalam pembelajaran matematika guru perlu mengaitkan konsep matematika dengan konteks nyata atau permasalahan realistik. Guru juga perlu menggunakan strategi atau pendekatan pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu penulis menetapkan judul **Pengaruh Penerapan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh penerapan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa?”

C. Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan Pendekatan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

D. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi guru, sebagai bahan untuk materi pembelajaran dengan menggunakan Pendekatan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)
2. Bagi sekolah, diharapkan sebagai masukan dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran yang lebih baik sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan menghimbau kepada guru agar Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) dapat melatih kemampuan berpikir kreatif matematis siswa