

Kemampuan pemecahan masalah matematika dengan model *Realistic Mathematics Education* berbantuan bahan ajar ditinjau dari *curiosity* siswa SD

Feni Faryani^{1*}, Parmin², Tri Dyah Prastiti³

^{1,3} Universitas Terbuka

² Universitas Negeri Semarang

e-mail: feryanifeni85@gmail.com *

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji (1) rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa yang diberikan pembelajaran dengan model RME berbantuan bahan ajar melampaui KKM, (2) rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum diberikan pembelajaran dengan RME berbantuan bahan ajar lebih baik dari pada kemampuan pemecahan masalah siswa sesudah diberikan pembelajaran dengan RME berbantuan bahan ajar, (3) peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa yang diberikan pembelajaran dengan RME berbantuan bahan ajar lebih baik dari pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa yang diberikan pembelajaran dengan ekspositori, dan (4) untuk menguji pengaruh antara *curiosity* siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah. Penelitian adalah penelitian eksperimen murni (*true experimental*) dengan menggunakan kelompok kontrol (*pre test – post test control group design*). Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas IV SD Negeri Muara Reja 1 dan 2 Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal tahun pelajaran 2021/2022. Sedangkan sampelnya adalah SD Negeri Muara Reja 2. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, angket, dan tes. Analisis data dalam penelitian ini adalah (1) uji ketuntasan kemampuan pemecahan masalah matematika (*one sample t test*) dan uji ketuntasan klasikal, (2) uji beda rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika (*uji independent t test*), dan uji beda dua proporsi, (3) uji peningkatan kemampuan pemecahan matematika (*uji independent t test*), dan (4) uji pengaruh *curiosity* terhadap kemampuan pemecahan masalah (*uji regresi sederhana*). Hasil Penelitian ini adalah (1) Rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa diberikan pembelajaran dengan model RME berbantuan bahan ajar melampaui 70, dan proporsi siswa yang diajar dengan model RME berbantuan bahan ajar yang mencapai ketuntasan kemampuan pemecahan masalah telah melampaui 80%. (2) Rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa diberikan pembelajaran dengan model RME berbantuan bahan ajar lebih baik dari pada kemampuan pemecahan masalah siswa sesudah diberikan pembelajaran konvensional, dan proporsi siswa yang diajar dengan model RME berbantuan bahan ajar yang mencapai ketuntasan kemampuan pemecahan masalah lebih dari atau sama dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional, (3) rata-rata peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa yang diberikan pembelajaran dengan RME berbantuan bahan ajar lebih baik dari pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa yang diberikan pembelajaran konvensional, (4) pengaruh *curiosity* terhadap kemampuan pemecahan masalah sebesar 90%. Signifikansi dari penelitian ini adalah model RME berbantuan bahan ajar dapat digunakan sebagai referensi model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, *curiosity* dapat digunakan menjadi salah satu faktor untuk meningkatkan kemampuan

pemecahan masalah.

Kata kunci: *Curiosity*, Kemampuan Pemecahan Masalah, Model RME

PENDAHULUAN

Permasalahan pendidikan selalu muncul bersama dengan berkembang dan meningkatnya kemampuan manusia, situasi dan kondisi lingkungan yang ada, pengaruh informasi dan kebudayaan, serta berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika merupakan ilmu yang mendidik manusia untuk berpikir logis, teoritis, rasional, dan percaya diri sehingga matematika merupakan dasar dari ilmu pengetahuan yang lain. Oleh karena itu matematika harus dikuasai oleh segenap warga negara sebagai sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari, sehingga mereka mampu bertahan dalam era globalisasi yang berteknologi maju di saat sekarang maupun yang akan datang. Mempelajari matematika berarti mempelajari konsep-konsep yang bersifat abstrak.

Proses belajar matematika haruslah diawali dengan mempelajari konsep-konsep yang lebih mendalam dengan menggunakan konsep-konsep sebelumnya. Belajar matematika akan lebih berhasil apabila mengarah pada pengembangan berfikir, pengembangan konsep atau ide-ide terdahulu yang dipersiapkan untuk mempelajari dan menguasai konsep baru. Keberhasilan kurikulum tidak terlepas dari peran guru dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran dibidang pendidikan. Untuk itu guru dituntut untuk lebih profesional, inovatif, dan kreatif dalam melaksanakan tugas pembelajaran. Seorang guru seharusnya menguasai materi serta mampu memilih metode yang tepat, memilih media yang sesuai yang membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Apalagi guru sekolah dasar yang harus mengajarkan berbagai mata pelajaran, sehingga guru harus menguasai seluruh mata pelajaran yang diampu. Mata pelajaran yang diampu oleh guru di kelas mencakup PKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, SBK dan materi lokal. Masing –masing mata pelajaran mempunyai tujuan berbeda, sehingga guru harus mampu menggunakan berbagai strategi sehingga tujuan dari masing- masing mata pelajaran dapat di capai sesuai harapan. Salah satunya adalah tujuan dari masing- masing mata pelajaran dapat dicapai sesuai harapan. Salah satunya adalah tujuan pembelajaran matematika.

National Council of Teacher of Mathematics (NCTM) menyatakan lima standar proses pembelajaran matematika yaitu penalaran dan pembuktian (*reasoning and proof*), komunikasi (*communication*), pemecahan masalah (*problem solving*), representasi (*representation*), dan koneksi (*connections*) (NCTM, 2000). Kemampuan pemecahan masalah sangat penting untuk dikuasai siswa. Akan tetapi, kemampuan pemecahan masalah siswa Indonesia sangat kurang. Hal ini terlihat dari hasil PISA (Programme for International Student Assessment) tahun 2018 telah di dirilis OECD (*Organisation for Economic Cooperation and Development*). Rata-rata skor matematika Indonesia sebesar 379. Rata-rata tersebut berada di bawah rata-rata OECD yaitu sebesar 489 (Widodo & Amalia, 2020).

Hal serupa dialami oleh SDN Muarareja 2 Kota Tegal, baik hasil ulangan harian maupun hasil tes kemampuan menyelesaikan soal cerita pada materi pecahan, siswa kelas IV berada di bawah KKM (70,00). Dari 32 siswa hanya 9 siswa yang mendapat nilai 100, sedangkan 5 siswa mendapat nilai 75 dan 18 siswa yang mendapat nilai di bawah 60. Berdasarkan hasil tes tersebut menunjukkan bahwa hanya 44% siswa yang dapat mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa kelas IV SDN Muarareja 2 khususnya pada materi pecahan cukup rendah.

Untuk memiliki kemampuan menyelesaikan soal cerita sangat diperlukan kemampuan pokok yaitu menguasai langkah-langkah dalam menyelesaikan masalah soal cerita tersebut. Polya berpendapat bahwa pemecahan masalah dalam matematika terdiri atas 4 langkah pokok, yaitu : (1) Pemahaman masalah (*understanding problem*), pada tahap ini siswa harus dapat mengidentifikasi apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan. (2) Penyusunan rencana penyelesaian masalah (*Devising a plan*), di sini siswa akan memilih konsep-konsep matematika yang menjadi model matematika (rumus/teorema/dalil), (3) Pelaksanaan rencana (*Carrying Out The Plan*), setelah mendapatkan konsep matematika yang tepat baru melakukan pengerjaan (operasi) hitung yang sesuai dengan model matematika dari suatu persoalan, sehingga diperoleh penyelesaian dan (4) Pemeriksaan kembali (*Looking Back*), setelah penyelesaian diperoleh dari suatu model matematika, memeriksa hasil merupakan hal yang penting untuk meyakinkan kebenaran penyelesaian (Polya, 1985).

Kemampuan menyelesaikan soal cerita pecahan adalah kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika pada materi pecahan yang berbentuk cerita, yang menggambarkan permasalahan sehari-hari sehingga dalam proses penyelesaiannya diperlukan daya nalar yang tinggi untuk memahami dan menerjemahkan soal tersebut ke dalam bahasa Indonesia. Untuk menyelesaikan soal cerita pecahan, terlebih dahulu siswa harus menguasai materi yang pernah dipelajari sebelumnya, misalnya pemahaman tentang konsep pecahan, pecahan senilai, membandingkan pecahan, mengurutkan pecahan, menyederhanakan pecahan, penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama dan berpenyebut tidak sama. Dengan pemahaman pada materi sebelumnya yang banyak dipakai dalam soal cerita pecahan, maka akan membantu siswa dalam memahami maksud yang terkandung dalam soal-soal cerita tersebut.

Agar tercapai tujuan pembelajaran matematika termasuk di dalamnya kemampuan pemecahan masalah matematika, khususnya kemampuan menyelesaikan soal cerita pecahan sangat dipengaruhi oleh pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas. Hasil pengamatan di SDN Muarareja 2 pada semester II, tepatnya pada bulan Maret 2021 menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran matematika di kelas masih terpusat pada guru. Guru menjelaskan materi pecahan, memberikan rumus-rumus, contoh soal dan pembahasannya. Kemudian guru memberikan latihan soal yang mirip dengan yang telah dicontohkan. Sebagian besar siswa terlihat malas mengerjakan soal saat guru memberikan latihan dan pada akhirnya guru sendiri yang menjawabnya. Dengan kata lain, kegiatan pembelajaran matematika di SDN Muarareja 2 masih didominasi oleh guru sedangkan siswa pasif di dalam kelas, dan juga siswa kurang diberikan kesempatan untuk membangun konsep-konsep matematika secara mandiri.

Hasil observasi langsung di SDN Muarareja 2, menunjukkan bahwa saat siswa diberi soal cerita pecahan yang berbeda dengan yang telah diajarkan oleh guru, siswa cenderung kesulitan memahami soal sehingga kemampuan siswa dalam memaknai bahasa soal masih kurang, siswa belum dapat menentukan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan, serta kemampuan siswa dalam menentukan model matematika yang digunakan dalam penyelesaian soal juga masih kurang, akibatnya siswa tidak dapat

mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Siswa hanya bisa mengerjakan soal yang sama seperti yang telah diajarkan guru. Hal ini terjadi karena adanya masalah tentang pemahaman siswa terhadap beberapa konsep matematika yang berhubungan dengan pecahan, sehingga siswa tidak dapat memahami dan tidak mengetahui prosedur penyelesaian soal cerita pecahan yang diberikan, sebagaimana dilihat dari jawaban siswa dalam menyelesaikan soal cerita pecahan di bawah ini:

Soal 1

Seorang pedagang mempunyai $\frac{5}{2}$ liter minyak goreng. Ia membeli lagi $\frac{3}{4}$ liter minyak goreng. Berapa liter minyak goreng yang dimiliki pedagang itu sekarang?

Jawab siswa adalah $\frac{5}{2} + \frac{3}{4} = \frac{8}{6}$

Soal 2

Ada sebuah gambar lingkaran yang dibagi menjadi 5 bagian. Sebanyak 3 bagian telah diarsir dan 2 bagian tidak diarsir. Gambar tersebut menunjukkan pecahan berapa?

Jawab siswa $3/2$

Gambar 1. Soal Cerita Pecahan

Pada dasarnya, siswa akan dapat memahami dan menyelesaikan soal cerita pecahan jika siswa memahami konsep matematika dengan baik, mengetahui hubungan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman siswa sehari-hari, dan menerapkan kembali konsep matematika yang telah dimiliki siswa pada kehidupan sehari-hari atau pada bidang lain. Berbagai upaya dilakukan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Salah satunya adalah penerapan model pembelajaran yang tepat.

Hasil penelitian menyebutkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran RME terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII semester genap SMP Negeri 1 Sendangagung tahun pelajaran 2017/2018 (Noviyana & Fitriani, 2019). Diperkuat oleh hasil penelitian Logo et al. (2020) yang menyebutkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran matematika realistik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. Hasil lain menunjukkan pembelajaran RME dapat meningkatkan kemampuan Pemecahan masalah (Rosneli & Hidayat, 2019). Selain itu, menurut Harahap (2018), penggunaan bahan ajar geometri berbasis RME dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa. Berdasarkan

beberapa hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model RME dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.

RME mencerminkan suatu pandangan tentang matematika sebagai sebuah *subject matter*, bagaimana siswa belajar matematika dan bagaimana matematika seharusnya diajarkan. Pembelajaran ini dilandasi oleh teori belajar konstruktivisme yang menggunakan konteks “dunia nyata” (Fauzan & Sari, 2017). Menurut Gee (2019), model RME mengarahkan siswa dalam menemukan suatu konsep matematika, dan pembelajaran berkaitan dengan kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan akan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Pembelajaran matematika realistik adalah merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif baik fisik maupun mental (*student centered learning*), dan bersifat demokratis, sehingga mempunyai profil lebih baik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Penggunaan model RME akan membuat siswa terlatih secara mandiri menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Pembelajaran yang dilaksanakan guru di kelas harus mampu menyiapkan para siswa agar dapat berkompetisi di masyarakat global (Nurmina et al., 2021).

Model RME dalam pembelajaran di rancang berbantuan bahan ajar. Bahan ajar disini akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah tahap demi tahap sesuai dengan indikator pemecahan masalah. Masalah yang diberikan dalam bahan ajar adalah masalah kehidupan sehari-hari yang nyata. Dengan demikian seorang guru harus mampu menyusun rencana pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa, begitu pula dalam menyampaikan materi pembelajaran hendaknya dikaitkan dalam kehidupan sehari – hari agar pengetahuan yang diperoleh siswa mejadi pengetahuan yang bermakna dan diingat dalam jangka waktu yang lama.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini untuk menguji rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa yang diberikan pembelajaran dengan model RME berbantuan bahan ajar melampaui KKM, untuk mengukur rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum diberikan pembelajaran dengan RME berbantuan bahan ajar lebih baik dari pada kemampuan pemecahan masalah siswa sesudah diberikan pembelajaran dengan RME berbantuan bahan ajar, untuk menguji

peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa yang diberikan pembelajaran dengan RME berbantuan bahan ajar lebih baik dari pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa yang diberikan pembelajaran dengan ekspositori, dan untuk menguji pengaruh antara *curiosity* siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen murni (*true experimental*). Desain yang digunakan adalah desain pretes- postes menggunakan kelompok kontrol (*pre test – post test control group design*). Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas IV SD Negeri Muara reja 1 dan 2 Kecamatan tegal barat Kota Tegal Tahun Pelajaran 2021/2022. Sedangkan sampel yang digunakan adalah siswa kelas IV SD Negeri Muarareja 2 kelas A sebanyak 20 siswa dan siswa kelas IV SD negeri Muarareja 2 kelas B.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, angket, tes. Dokumentasi untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian, angket digunakan untuk memperoleh data *curiosity*, sedangkan tes digunakan untuk memperoleh data kemampuan pemecahan masalah. Sebelum tes digunakan maka dilakukan uji instrumen penelitian yaitu validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran soal. Analisis data yang digunakan adalah uji one sample t test, uji ketuntasan klasikal, uji independent t test, uji beda dua proporsi, uji peningkatan kemampuan pemecahan masalah (uji independent t test, uji regresi).

Prodedur dalam penelitian ini adalah (1) observasi permasalahan penelitian, (2) Pencarian solusi dari penelitian, (3) pembuatan perangkat pembelajaran : RPP, Silabus, dan Bahan ajar, (4) membuat instrumen penelitian, (5) melakukan uji coba instrumen penelitian, (6) melaksanakan pembelajaran, (7) melakukan pengumpulan data, (8) melakukan analisis data.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah hiotesis pertama adalah rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa diberikan pembelajaran dengan model RME berbantuan bahan ajar melampaui 70, proporsi siswa yang diajar dengan model RME berbantuan

bahan ajar yang mencapai ketuntasan kemampuan pemecahan masalah telah melampaui 80%.

Pembelajaran model RME berbantuan bahan ajar yang diterapkan, membuat siswa dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Siswa dilatih untuk memahami masalah nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Kemudian siswa secara berkelompok didorong untuk merencanakan masalah dan menyelesaikan masalah sendiri sesuai dengan pengetahuan yang mereka miliki. Saat penyajian hasil siswa mempresentasikan hasil kerja dan mengecek kembali hasil pekerjaannya mereka. Siswa dalam kelompok lain memberikan tanggapan sehingga dapat menemukan solusi yang paling tepat. Terlihat bahwa setiap langkah pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Sehingga, kemampuan pemecahan masalah meningkat dan dapat mencapai KKM.

Hal ini sesuai Beberapa hasil penelitian juga menyebutkan bahwa model RME dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Menurut (Sintawati et al. (2020); (Rosneli & Hidayat, 2019), model RME merupakan alternatif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis RME dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (Harahap, 2017). Menurut Kristanti et al. (2017), rata-rata kelas kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas mencapai KKM.

Sedangkan hipotesis kedua adalah rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa diberikan pembelajaran dengan model RME berbantuan bahan ajar lebih baik dari pada kemampuan pemecahan masalah siswa sesudah diberikan pembelajaran konvensional. Proporsi siswa yang diajar dengan model RME berbantuan bahan ajar yang mencapai ketuntasan kemampuan pemecahan masalah lebih dari atau sama dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional.

Hipotesis ketiga adalah rata-rata peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa yang diberikan pembelajaran dengan RME berbantuan bahan ajar lebih baik dari pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa yang diberikan pembelajaran konvensional.

Tahap pertama tahap penyajian masalah realistik, pembelajaran dengan model RME berbantuan bahan ajar siswa diberikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang ada didalam bahan ajar. Permasalahan yang diberikan adalah masalah nyata yang lebih dekat dengan kehidupan siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna, menarik dan sesuai dengan lingkungan siswa. Siswa lebih mudah melakukan kontruksi sendiri masalah realistik sehingga dapat memahami masalah yang ada. Sesuai dengan karakteristik anak usia SD yang berfikirnya masih tahap konkret.

Tahap berikutnya pengorganisasian, siswa di dorong untuk menyelesaikan masalah sendiri maupun berkelompok sesuai tugasnya. Selanjutnya adalah tahap pemecahan masalah. Siswa saling bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah. Siswa dapat merencanakan penyelesaian soal bersama kelompoknya. Selanjutnya siswa menggunakan konsep yang telah dipelajari untuk menentukan solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan.

Setelah siswa menyelesaikan permasalahan siswa menyajikan hasil kerjanya. Dalam penyajian hasil kerja, siswa diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil jawaban mereka dan kelompok lain dapat memberikan tanggapan. Pada tahap ini siswa dapat memperoleh berbagai informasi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah serta dapat menentukan solusi yang paling tepat. Tahap terakhir adalah refleksi dan evaluasi. Pada tahap ini guru dan siswa memeriksa kembali hasil kerja, membuat kesimpulan dan menentukan cara penyelesaian terbaik.

Setiap tahapan model RME berbantuan bahan ajar membuat siswa dapat meningkatkan kemampuan pemecahan. Indikator yang dikembangkan dalam pembelajaran adalah memahami masalah, merencanakan masalah, melaksanakan rencana dan memeriksa kembali.

Sedangkan pada pembelajaran konvensional, kegiatan pembelajaran lebih berpusat pada guru. Siswa hanya mendengarkan apa yang diberikan guru. Hal ini menyebabkan siswa hanya bisa mengerjakan soal sesuai dengan langkah-langkah yang guru berikan. Siswa tidak dapat memahami masalah, merencanakan, menyelesaikan masalah sendiri. Sehingga pembelajaran kurang bermakna dan kemampuan pemecahan masalah siswa kurang berkembang. Ketika soal yang diberikan berbeda dengan soal

yang diberikan guru, siswa mengalami kebingungan dan tidak bisa menyelesaikan permasalahan.

Hal ini sesuai dengan beberapa hasil penelitian yang relevan yang menyebutkan bahwa kemampuan pemecahan masalah kelas yang diajar dengan model RME lebih baik dari pada kelas yang diajar dengan model konvensional. Penelitian Mulyati (2017); Noviyana & Fitriani (2017), kemampuan pemecahan masalah matematika dengan pembelajaran RME lebih baik daripada yang mengikuti pembelajaran konvensional

Hasil penelitian lain menyebutkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematik siswa dengan model RME lebih meningkat daripada kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan pembelajaran ekspositori (Susanti & Nurfitriyanti, 2018).

Sedangkan hipotesis keempat pengaruh *curiosity* terhadap kemampuan pemecahan masalah sebesar 90 %. Hal ini sesuai dengan kondisi dilapangan. dalam setiap tahap penelitian, siswa memiliki dorongan untuk mencari informasi permasalahan yang ada dan memahami permasalahan. *Curiosity* (rasa ingin tahu) membuat siswa mempunyai keinginan untuk menggali dan menemukan solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah. Siswa yang memiliki rasa ingin tahu sangat antusias dan berusaha untuk memecahkan masalah.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Shaputra dan Supardi (2019), hasil penelitiannya ada pengaruh yang signifikan rasa ingin tahu terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. Penelitian lain menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan rasa ingin tahu terhadap variabel hasil belajar (Hutagalung, 2022). Menurut Zetriuslita (2016), *curiosity* membuat peserta didik termotivasi untuk terus menggali, dan menemukan jawaban dari masalah yang diberikan. hal ini menunjukkan bahwa *curiosity* berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa : (1) rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa diberikan pembelajaran dengan model RME berbantuan bahan ajar melampaui 70, proporsi siswa yang diajar dengan model RME berbantuan bahan ajar yang mencapai ketuntasan kemampuan pemecahan masalah

telah melampaui 80%, (2) rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa diberikan pembelajaran dengan model RME berbantuan bahan ajar lebih baik dari pada kemampuan pemecahan masalah siswa sesudah diberikan pembelajaran konvensional, proporsi siswa yang diajar dengan model RME berbantuan bahan ajar yang mencapai ketuntasan kemampuan pemecahan masalah lebih dari atau sama dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional, (3) rata-rata peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa yang diberikan pembelajaran dengan RME berbantuan bahan ajar lebih baik dari pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa yang diberikan pembelajaran konvensional, (4) pengaruh *curiosity* terhadap kemampuan pemecahan masalah sebesar 90 %.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran dalam penelitian ini adalah, 1) model RME berbantuan bahan ajar sudah dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Sebaiknya melakukan penelitian yang meningkatkan kemampuan matematis lainnya, 2) bahan ajar yang digunakan masih berbentuk cetak, untuk penelitian selanjutnya dapat membuat e-modul sehingga dapat digunakan siswa setiap saat secara *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzan, A., & Sari, O. Y. (2017). Pengembangan Alur Belajar Pecahan Berbasis Realistic Mathematics Education. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Unsyiah. Aceh*, 55–63.
- Gee, E. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Alur Belajar Berbasis Realistic Mathematics Education. *Jurnal Education and Development Institut*, 7(3), 269–277.
- Harahap, M. S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Geometri Berbasis Rme (Realistic Mathematic Education) di STKIP Tapanuli Selatan. *Jurnal Education And Development*, 7(5), 21–26. [Http://Journal.lpts.ac.id/index.php/ed/article/view/92](http://Journal.lpts.ac.id/index.php/ed/article/view/92)
- Harahap, M. Syahril. (2018). Matematis dengan Penggunaan Bahan Ajar RME (Realistic Mathematic Education). *Jurnal Education And Development*, 3(2), 56–60.
- Hutagalung, R. (2022). Pengaruh Rasa Ingin Tahu (Curiosity) dan Gaya Belajar Visual terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Basicedu*, 6(2), 2892–2903.
- Kristanti, C. A., Agustini, F., & Wakhyudin, H. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran RME Berbantu Media Hapiz terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa

- Kelas V SDN Srandol Kulon 01 Semarang Christy. *Seminar Nasional PGSD 2017*, 1054–1067.
- Logo, T. B., Rowa, Y. R., & Uskono, I. V. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP. *Asimtot*, 2(1), 83–90.
- Mulyati, A. (2017). Pengaruh Pendekatan RME terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Operasi Hitung Campuran di Kelas IV SD IT Adzkie I Padang. *Jurnal Didaktik Matematika*, 4(1), 90–97.
- NCTM. (2000). *Principles And Standards for School Mathematics*. [https://doi.org/10.1016/S0737-0806\(98\)80482-6](https://doi.org/10.1016/S0737-0806(98)80482-6)
- Noviyana, H., & Fitriani, D. (2017). Pengaruh Model Realistic Mathematics Education (Rme) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 385–392.
- Noviyana, H., & Fitriani, D. (2019). Pengaruh Model Realistic Mathematics Education (Rme) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c), 829.
- Nurmina, S., Sridana, N., & Junaidi, J. (2021). Pengaruh Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Keterampilan Abad 21 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Mts Muallimat Nw Pancor. *Mandalika Mathematics And Educations Journal*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.29303/Jm.V3i1.1956>
- Polya, G. (1985). *How To Solve It*.
- Rosneli, M. R., & Hidayat, A. (2019). Penerapan Pembelajaran Realistic Mathematics Education (Rme) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa di Sekolah Dasar. *Jote*, 1(1), 70–78.
- Sintawati, M., Berliana, L., & Supriyanto, S. (2020). Real Mathematics Education (Rme) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan. *Peteka*, 3(1), 26–33. <https://doi.org/10.31604/Ptk.V3i1.26-33>
- Susanti, S., & Nurfitriyanti, M. (2018). Pengaruh Model Realistic Mathematic Education (Rme) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jkpm*, 03(02), 115–122.
- Widodo, A. N. A., & Amalia, S. R. (2020). Creative Problem Solving Dan Resource Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Gender Pendidikan Matematika , Universitas Peradaban , Brebes , Indonesia Abstrak Pendahuluan Hasil Pisa (Programme for Internasional Studen. *Aksioma*, 9(1), 158–165.
- Zetriuslita. (2016). Profil Sikap Ilmiah Rasa Ingin Tahu (Curiosity) Matematis Mahasiswa. *Jip*, 8(1), 1–6.