

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Belajar

Belajar ialah cara dimana orang mengganti wawasan, keahlian, serta tindakan mereka. Menurut Surya, belajar dapat dikatakan sebagai langkah terjadinya perubahan seluruh perilaku seseorang akibat interaksi pada lingkungannya.¹ Ini berarti bahwa individu mengalami perubahan dalam cara mereka berperilaku sebagai hasil dari interaksi pada lingkungan sekitar.

Sementara itu, menurut Burton, belajar yaitu perubahan dalam perilaku individu yang terjadi akibat interaksi pada individu lain, yang pada gilirannya juga berinteraksi dengan lingkungan mereka.² Ini menunjukkan bahwa belajar melibatkan interaksi sosial antara individu dengan individu lainnya, di mana mereka saling mempengaruhi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar mereka.

Dalam kedua pandangan tersebut, belajar dipahami sebagai proses yang melibatkan perubahan perilaku individu yang terjadi akibat interaksi pada lingkungan dan interaksi sosial pada individu lainnya.

Dalam proses pembelajaran, terdapat tujuan yang ingin diraih, yang melibatkan sejumlah aspek yang dijadikan sasaran belajar. Hasil belajar dapat diklasifikasikan menurut Benyamin Bloom,³ menjadi tiga ranah, yaitu:

- a. Ranah kognitif, berkenaan pada pencapaian intelektual, terbagi menjadi enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, serta evaluasi.
- b. Ranah afektif, berkenaan pada sikap, yang terbagi menjadi lima aspek yaitu penerimaan, respons, penilaian, organisasi, serta internalisasi.
- c. Ranah psikomotorik, berkenaan pada keterampilan serta kemampuan bertindak, yang terbagi menjadi enam aspek, yaitu gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, serta gerakan

¹ Rusman R, *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik, dan Penilaian* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 13.

² Rusman R, *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik, dan Penilaian* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 14.

³ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar* (Bandung: Sinar Baru, 2010).

ekspresif dan interpretatif. Oleh karena itu, target dari belajar ialah untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta menumbuhkan sikap mental. Dengan meraih tujuan belajar, akan didapat hasil oleh proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan pemahaman dari para ahli diatas, bisa disimpulkan bahwa belajar ialah kegiatan yang dapat mengubah perilaku, pengetahuan, keterampilan serta hasil interaksi antara manusia dengan lingkungannya.

2. Pembelajaran

Pembelajaran ialah proses dimana pendidik mentransfer pengetahuan, keterampilan, serta sikap pada siswa dengan tujuan supaya mereka memperoleh dan memproses informasi tersebut. Pada langkah pembelajaran, peran guru sangat penting sebagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran.

Terkandung beberapa aspek yang esensial pada proses pengajaran, yakni aspek hasil belajar dan aspek proses belajar.⁴

Aspek hasil belajar menitikberatkan dalam perubahan perilaku siswa menjadi hasil dari pembelajaran. Hal ini mencakup perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Sementara itu, aspek proses pembelajaran melibatkan pengalaman intelektual, emosional, serta fisik yang dialami oleh siswa selama kegiatan pengajaran. Pengalaman ini meliputi interaksi dengan materi pembelajarana, pendidik, dan peserta didik lainnya, serta lingkungan pembelajaran secara keseluruhan. Aspek ini memperhatikan bagaimana peserta didik memproses dan menginternalisasikan informasi yang diberikan.

Kedua aspek ini saling terkait dan penting dalam menjalankan proses pembelajaran yang efektif, di mana peserta didik tidak hanya mencapai perubahan tingkah laku yang diinginkan, tetapi juga mengalami pengalaman pembelajaran yang bermakna secara intelektual, emosional, serta fisik.

Kegiatan pembelajaran dirancang agar terjadi konstruksi makna baik secara individual atau dalam kelompok. Proses pembelajaran terbentuk ketika peserta didik melaksanakan upaya guna memberikan makna terhadap dunia sekitar mereka. Menurut Rusman, pembelajaran ialah interaksi antara pendidik serta murid yang didukung dari media pembelajaran, dengan

⁴ Mudjiono Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, 3 ed. (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 136.

tujuan guna mencapai hasil pembelajaran yang baik.⁵ Oleh karena itu, pada proses pembelajaran, guru dan murid saling mendukung satu sama lain guna meraih tujuan pembelajaran optimal.

Berdasarkan pendapat diatas, kita bisa menafsirkan bahwasannya pembelajaran yaitu proses interaksi antar guru serta siswa. Pada interaksi ini, guru menggunakan sumber belajar guna mentransfer pengetahuan, keterampilan, serta sikap pada siswa. Siswa kemudian menerima serta memproses informasi yang dikasih oleh pendidik guna mendapat pengetahuan baru, mengembangkan keterampilan, serta membentuk sikap yang diharapkan. Dengan demikian, pembelajaran melibatkan proses interaktif yang berkaitan dengan guru, siswa, serta sumber belajar dalam memfasilitasi perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan.

3. Model Pembelajaran

Pembelajaran ialah kata yang sangat terkait dengan langkah belajar mengajar dalam lingkungan sekolah. Pembelajaran ialah kegiatan yang dilakukan guna mengarahkan lingkungan belajar sebaik mungkin serta menghubungkannya pada peserta didik, sehingga terjadi langkah pembelajaran yang efektif.⁶ Untuk meraih tujuan pembelajaran yang optimal, memerlukan penerapan teknik-teknik pembelajaran yang sesuai.

Teknik-teknik pembelajaran ini bertujuan guna melaksanakan strategi serta langkah-langkah yang telah dirangkai guna meraih tujuan pembelajaran. Diantara strategi yang dapat digunakan yakni dengan pemakaian metode pengajaran yang sesuai. Dengan memilih metode pengajaran yang sesuai, kemampuan murid pada pembelajaran matematika akan berkembang secara maksimal.

Pelaksanaan metode pengajaran yang tepat bisa membantu murid guna menguasai konsep matematika supaya lebih baik, mengembangkan keterampilan matematika, dan mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Sebab itu, pemilihan serta penerapan model pembelajaran yang sesuai, sangat penting guna peningkatan kemampuan murid pada pembelajaran matematika.

⁵ Rusman R, *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik, dan Penilaian* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 21.

⁶ Darmadi, *Pengembangan Model Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2017).

Soekamto mengungkapkan bahwasannya metode pengajaran ialah kerangka konseptual yang menjabarkan langkah teratur pada mengorganisasikan pengetahuan menuntut ilmu guna meraih tujuan pembelajaran tertentu.⁷ Metode pengajaran berguna sebagai panduan untuk perancang pengajaran serta pendidik untuk memikirkan aktivitas belajar mengajar.

Model pembelajaran bisa dipilih sebagai pola yang sesuai, yang berarti para pendidik memiliki pilihan dalam memilih model pembelajaran yang cocok serta efektif guna meraih tujuan pendidikan yang diinginkan. Dengan menetapkan model pembelajaran yang sesuai, para pendidik bisa merencanakan kegiatan pembelajaran yang tepat pada kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, serta konteks pembelajaran yang ada. Hal ini membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta hasil pembelajaran yang diraih oleh murid.

Model pembelajaran dapat dijelaskan sebagai deskripsi tentang cakupan pembelajaran yang meliputi sikap guru dan penjelasan materi pembelajaran. Model pembelajaran memiliki banyak manfaat, seperti digunakan dalam perencanaan pembelajaran, perencanaan kurikulum dan perancangan media pembelajaran.⁸ Dari hal itu, bisa ditafsirkan jika model pembelajaran ialah salah satu bentuk pengajaran yang bermanfaat guna meraih target pengajaran. Didalam model pembelajaran tersebut terdiri dari metode, langkah-langkah, media serta alat yang dipakai pada langkah pembelajaran. Model pembelajaran memberikan pedoman yang jelas untuk beberapa pendidik dalam merancang serta melakukan pembelajaran secara efektif.

Proses berpikir siswa pada pembelajaran bisa berjalan dengan baik jika peran guru bisa membantu siswa mencapai hasil yang baik dan sesuai dengan harapan. Keterampilan yang dimiliki oleh pendidik didambakan bisa memilih model pembelajaran yang cocok, dan murid dapat menguasai pembelajaran melalui target yang hendak diraih pada kurikulum. Tiap murid mempunyai tingkat pemikiran yang berbeda-beda.⁹ Oleh karena itu, penting untuk guru guna memahami karakteristik dan kebutuhan individu siswa. Dengan pemahaman

⁷ I B, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum* (Jakarta, 2014).

⁸ Silphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2020).

⁹ Putra, "Eksperimentasi Pendekatan Kontekstual Berbantuan Hands on Activity (HoA) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, No. 1, Vol. 8 (2017): 73–80.

ini, pendidik bisa menentukan serta menerapkan model pembelajaran yang sesuai melalui kemampuan, minat, serta gaya belajar siswa. Hal itu akan membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memungkinkan siswa guna meraih hasil pembelajaran yang diinginkan.

Selain itu, peran pendidik untuk memberikan bimbingan, dorongan, dan penguatan kepada peserta didik juga sangat penting. Dengan dukungan yang tepat, siswa akan bisa mengembangkan keterampilan berpikir, memecahkan masalah, serta mengaplikasikan pengetahuan dengan lebih baik.

Memilih model pembelajaran harus dilaksanakan dengan teliti serta sesuai, karena model pembelajaran mempunyai peran penting untuk meraih tujuan pembelajaran. Seperti yang diungkapkan pada kutipan dari buku Siska Andriani, seorang guru dapat mendorong siswa untuk aktif belajar serta memahami jika mereka menggunakan model pembelajaran yang efektif.¹⁰

4. Model Pembelajaran *Realistic Mathematic Education*

Secara Umum, istilah "Model" dapat ditafsirkan menjadi tiruan dari benda yang sebenarnya. Arti lain, model bisa berarti kerangka konseptual yang dipakai menjadi panduan untuk melangsungkan serangkaian aktivitas. Model pembelajaran ialah pola pendekatan yang dipakai secara keseluruhan guna meraih tujuan pembelajaran.¹¹

Model pembelajaran bisa diartikan sebagai sebuah pola yang menjelaskan bagaimana langkah penyampaian informasi serta menciptakan situasi belajar yang mendorong peserta didik berinteraksi dan mengalami perubahan, terutama pada perilaku mereka. "Fungsi model pembelajaran ialah pedoman bagi pengajar dan para guru dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran".¹²

Jadi, Model pembelajaran yaitu pola yang dipakai untuk panduan buat merancang pengajaran diruang di kelas atau praktek.

Model pembelajaran memiliki karakteristik yang khas¹³ :

¹⁰ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, 1 ed. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014).

¹¹ Rusman R, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, 2 ed. (Jakarta: Rajawali, 2013), hal. 133.

¹² Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, 1 ed. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), hal. 287.

¹³ Rusman R, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, 2 ed. (Jakarta: Rajawali, 2013), hal. 136.

- a. Model pembelajaran dirancang secara logis berdasarkan landasan teoritis yang dikembangkan oleh beberapa pencipta atau pengembangnya.
- b. Model pembelajaran mencakup pemikiran tentang apa yang hendak dipelajari oleh siswa dan juga bagaimana mereka akan belajar (target pengajaran yang hendak di capai).
- c. Model pembelajaran melibatkan perilaku mengajar yang diperlukan supaya model itu bisa diimplementasikan dengan sukses.
- d. Model pembelajaran memperhatikan ekosistem belajar yang dibutuhkan supaya target pengajaran bisa dicapai.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME). *Realistic Mathematic Education* ialah model pembelajaran matematika yang mengharuskan penggunaan masalah sehari-hari.¹⁴

Istilah “*Realistic*” dalam RME tak hanya menunjukkan keterkaitan pada dunia nyata (*Real-World*), tetapi menekankan penggunaan situasi yang bisa dibayangkan (*imagineable*) oleh peserta didik. Pemahaman konsep matematika yang bermakna yaitu inti dari *Realistic Mathematic Education*.¹⁵

Dengan demikian, menurut peneliti model *Realistic Mathematic Education* (RME) ialah model pembelajaran yang berfokus pada pengaplikasian problematika *Realistik* (masalah yang relevan dengan realita di kehidupan nyata serta bisa di gambarkan oleh peserta didik) yang dikasihkan pada peserta didik selama pembelajaran, di mana peserta didik diharapkan dapat menyelesaikan masalah tersebut secara mandiri.

Model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) memiliki empat karakteristik pendidikan yang khas, yaitu¹⁶:

- a. Penggunaan konteks
 - 1) Konteks digunakan sebagai pengantar atau masalah nyata yang menjadi titik awal pembelajaran matematika.
 - 2) Peserta didik terlibat dalam pemecahan masalah kontekstual dan melakukan eksplorasi aktif terhadap masalah tersebut.

¹⁴ Suwangsih, *Model Pembelajaran Matematika* (Bandung, 2010), hal. 32.

¹⁵ Taringan, *Model Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hal. 24.

¹⁶ Winda Oktalia, “Pengaruh Model Pembelajaran RME (*Realistic Mathematic Education*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Matematika (Perkalian) Sd Negeri 76 Kota Bengkulu,” 2019.

- 3) Konteks memiliki fungsi penting, antara lain membentuk konsep matematika melalui pengalaman yang relevan dan motivasi, mengembangkan model dan strategi matematika, serta mengaplikasikan konsep matematika dalam kehidupan nyata.
 - 4) Penggunaan konsteks pada permulaan pengajaran dapat mengembangkan motivasi serta minat peserta didik agar mempelajari matematika.
- b. Penggunaan model untuk matematisasi progresif
- 1) Model dipakai untuk proses matematis dengan cara bertahap.
 - 2) Model berfungsi untuk jembatan antara pengetahuan serta matematika tingkat formal.
 - 3) Model bisa berbentuk situasi ataupun keadaan nyata pada kehidupan peserta didik, contohnya cerita lokal atau objek-objek di sekitar mereka.
 - 4) Model bisa berupa alat peraga yang berasal dari lingkungan sekitar peserta didik.
- c. Interaktivitas
- 1) Interaktivitas menekankan interaksi sosial antara peserta didik selama proses pembelajaran, yang mendukung perkembangan individu.
 - 2) Pembelajaran efektif terjadi ketika peserta didik saling berkomunikasi dan berinteraksi secara sosial.
 - 3) Interaksi antara pendidik dan siswa, serta antar siswa, merupakan elemen penting pada pembelajaran.
 - 4) Interaksi pada pembelajaran matematika membantu pengembangan kemampuan kognitif serta afektif peserta didik.
- d. Keterkaitan
- 1) Keterkaitan merujuk pada integrasi konsep matematika.
 - 2) Konsep-konsep matematika saling terkait satu sama lain.
 - 3) Konsep matematika diperkenalkan secara terpisah namun memiliki keterkaitan yang kuat.
 - 4) Pembelajaran matematika diharapkan dapat memperkenalkan serta membangun lebih dari satu konsep dengan cara bersamaan melalui keterkaitan ini.

Setiap model pembelajaran selalu terdapat keunggulan dan kekurangan, dimana model pembelajaran *Realistic Mathematicss Education* (RME) mempunyai keunggulan dan kekurangan seperti berikut:

- a. Keunggulan model pembelajaran *Realistic Mathematicss Education* (RME) yaitu¹⁷ :
- 1) Pembelajaran Matematika *Realistik* memberikan pemahaman yang jelas pada siswa mengenai keterkaitan matematika pada kehidupan sehari-hari serta aplikasinya secara umum dalam kehidupan manusia.
 - 2) Pembelajaran Matematika *Realistik* memberikan pemahaman yang jelas pada siswa bahwa matematika ialah sebuah disiplin ilmu yang dibangun serta dikembangkan para siswa sendiri, tak hanya oleh para ahli di bidang tersebut.
 - 3) Pembelajaran Matematika *Realistik* memberikan pemahaman yang jelas pada siswa tentang cara-cara dalam menyelesaikan soal ataupun masalah matematika.
 - 4) Melalui pendekatan *Realistik*, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang jelas bahwa dalam mempelajari matematika, konsep-konsep tersebut dapat diaplikasikan dan relevan dengan dunia nyata.
- b. Namun, terdapat beberapa kekurangan dalam model pembelajaran *Realistic Mathematicss Education* (RME), antara lain¹⁸ :
- 1) Tak mudah untuk merubah pandangan yang mendasar terkait dengan berbagai aspek, seperti pandangan terhadap peserta didik, pendidik, serta penerapan konteks sosial atau masalah kontekstual.
 - 2) Mencari soal-soal kontekstual yang memenuhi persyaratan pembelajaran matematika realistik tak selalu mudah, terutama untuk tiap topik yang akan dipelajari. Selain itu, soal-soal itu harus dapat diselesaikan dengan berbagai pendekatan yang berbeda.
 - 3) Mendorong partisipasi aktif peserta didik untuk menyelesaikan masalah adalah upaya penting pada model pembelajaran *Realistic Mathematicss Education*. Hal ini membutuhkan keterlibatan peserta didik secara fisik dan mental.
- c. Berikut adalah langkah-langkah dalam model pembelajaran *Realistic Mathematics Education*:
- 1) Memahami masalah konstektual:

¹⁷ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*.

¹⁸ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru..*

Pendidik menyajikan sebuah masalah kontekstual kepada peserta didik, serta siswa berusaha untuk memahami permasalahan yang dihadapi.

2) Menjelaskan masalah kontekstual:

Pendidik menerangkan situasi serta kondisi masalah dengan memberikan petunjuk atau saran terbatas terkait bagian-bagian tertentu yang mungkin belum dipahami oleh siswa. Penjelasan ini hanya diberikan hingga siswa memahami maksud dari permasalahan tersebut.

3) Menyelesaikan masalah kontekstual:

Siswa secara individu mencoba menyelesaikan permasalahan kontekstual tersebut dengan menggunakan model mereka sendiri. Pendidik memberikan motivasi kepada siswa guna menyelesaikan permasalahan dengan cara mereka sendiri, dan dapat memberikan pertanyaan, petunjuk, atau saran jika diperlukan.

4) Membandingkan dan mendiskusikan jawaban:

Pendidik memberikan waktu serta kesempatan kepada siswa guna membandingkan serta mendiskusikan jawaban mereka terhadap masalah dalam kelompok-kelompok. Peserta didik dapat berbagi model, strategi, dan hasil yang mereka peroleh.

5) Menyimpulkan hasil dari diskusi:

Pendidik mengarahkan siswa guna menarik kesimpulan tentang prosedur atau konsep yang digunakan dalam menyelesaikan masalah tersebut. Guru berperan sebagai pembimbing dalam menyimpulkan hasil diskusi dan memastikan pemahaman yang mendalam oleh peserta didik..

5. Kemampuan Literasi Matematika

Literasi (*literacy*) memiliki akar akata dari bahasa Latin "*littera*" yang berarti huruf. Secara umum, literasi mengacu pada kemampuan seseorang dalam membaca dan menulis.¹⁹ Namun, literasi juga mencakup keterampilan berbicara dan menggunakan bahasa secara efektif. Selain itu, konsep literasi juga dapat diterapkan dalam konteks matematika, yang sering dikatakan sebagai literasi matematika. Definisi matematika sering dihubungkan pada kemampuan berfikir dan memahami konsep

¹⁹ Awalina Barokah, *Model-model Pembelajaran Kooperatif*, hal. 78.

serta proses matematika.²⁰ Dengan demikian, literasi matematika mencakup pemahaman dan penerapan matematika pada kehidupan sehari-hari, termasuk kemampuan berpikir logis, analitis, serta memecahkan masalah matematika.

Pada situasi kehidupan sehari-hari, para peserta didik seringkali berhadapan dengan berbagai masalah yang berhubungan dengan kepentingan pribadi, tugas sekolah, kehidupan social, serta persoalan dalam mata pelajaran matematika. Memang benar, masalah-masalah yang disebutkan tadi sering kali melibatkan konsep dan keterampilan matematika. Oleh sebab itu, siswa perlu memiliki kemampuan matematika yang baik untuk bisa menyelesaikan masalah-masalah itu. Kemampuan dalam menangani permasalahan matematika dengan baik dapat memberikan manfaat besar bagi peserta didik untuk menentukan solusi yang efektif serta efisien. Kemampuan untuk memecahkan permasalahan matematika itu seringkali dikatakan sebagai literasi matematika. Kemampuan literasi matematika berkaitan pada kemampuan siswa dalam menerapkan konsep matematika dalam situasi kehidupan sehari-hari sehingga pengetahuan itu bisa dimengerti secara langsung oleh siswa.

Dengan mempertimbangkan hal itu, peneliti bisa menyimpulkan literasi matematika ialah kemampuan seseorang guna merumuskan, menerapkan, serta menjelaskan konsep matematika dengan berbagai konteks yang relevan. Oleh karena itu, kemampuan literasi matematika peserta didik bisa meningkat melalui pengalaman yang mereka dapatkan.

Menurut Thomson, Hilman, & Bortoli salah satu aspek penting dari literasi matematika yaitu kemampuan untuk memakai matematika serta bekerja dengan cara matematis dengan berbagai situasi. Literasi matematika memiliki peran yang penting bagi peserta didik, baik dilingkungan sekolah. Namun, situasi aktual dilapangan belum mencapai harapan yang diinginkan, karena kemampuan literasi siswa di Indonesia masih rendah.

Rendahnya kemampuan literasi matematika siswa didukung oleh penelitian, dan survei yang dilaksanakan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*). Kondisi literasi matematika rendah menjadi hal yang mengkhawatirkan karena pembelajaran matematika.

²⁰ Mahdiansyah dan Rahmawati, *Literasi Matematika Siswa Pendidikan Menengah* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal. 54.

Kemampuan literasi siswa menurut PISA (*Programme for International Student Assessment*) dibagi menjadi enam kategori, tingkatan kemampuan matematika tersebut yaitu:

Tabel 2. 1 Level Kemampuan Literasi Kemampuan Siswa

Level	Deskripsi
1	Peserta didik bisa menyelesaikan soal serta menyelesaikan masalah berkonteks umum dengan pengetahuannya.
2	Peserta didik bisa menginterpretasikan masalah serta memecahkan masalah dengan rumus.
3	Peserta didik bisa melaksanakan prosedur menyelesaikan soal dengan baik serta dengan tepat memilih strategi pemecahan masalah.
4	Peserta didik bisa bekerja secara efektif dengan model, bisa memilih serta menyatukan contoh yang berbeda, kemudian mengimplementasikan di dunia nyata.
5	Peserta didik bisa bekerja dengan model untuk situasi yang kompleks serta menyelesaikan masalah yang rumit.
6	Peserta didik menggunakan penalarannya dalam menyelesaikan masalah matematis, bisa membuat generalisasi, merumuskan serta mengkomunikasikan hasil temuannya.

6. Kemampuan *Self Efficacy* Matematika

Pada pembelajaran matematika, tak hanya diperlukan kemampuan literasi matematika, tetapi juga terdapat aspek psikologis positif yang harus dimiliki oleh peserta didik. Diharapkan bahwa aspek psikologis itu dapat berpengaruh pada perkembangan literasi matematika peserta didik. Salah satu aspek yang harus dipunyai oleh seorang peserta didik ialah keyakinan diri atau kepercayaan diri dapat juga dikatakan dengan *self-efficacy*. *Self-efficacy* adalah aspek penting pada pembentukan sifat afektif dalam diri peserta didik.²¹ Dengan adanya tingkat *self-efficacy* seimbang, kemampuan literasi matematika dapat ditingkatkan. Hal ini karena *self-efficacy* merupakan syarat penting yang melengkapi sikap dan emosi dalam mengembangkan kemampuan literasi matematika.

²¹ Fiqi Annisa Indrawati dan Wardono, "Pengaruh Self Efficacy Terhadap Kemampuan Literasi Matematika dan Pembentukan Kemampuan 4C," *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 2 (2019), <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>.

Kemampuan *Self-efficacy* yaitu faktor untuk meningkatkan individu, kegigihan pada pengaplikasian beberapa kemajuan serta pemikiran mengolah kemampuan emosional dalam diri peserta didik.²² *Self-efficacy* matematika mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengevaluasi diri sendiri dalam hal keahlian mereka untuk menyelesaikan permasalahan yang berhubungan pada matematika. Matematika sering dianggap ilmu yang sulit serta membosankan oleh peserta didik, serta persepsi itu dapat berpengaruh pada proses pembelajaran matematika serta berdampak pada hasil belajar matematika siswa. Guna merubah persepsi siswa terhadap matematika, seorang pendidik perlu mengembangkan *self-efficacy* yang dimiliki peserta didik dengan tujuan membuat proses pembelajaran matematika menjadi lebih aktif. Hal ini bertujuan untuk memberikan peserta didik bekal kompetensi yang memadai, guna melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi maupun untuk keperluan dunia kerja.²³

Dari penjelasan tersebut, dapat dikenali bahwa dimensi *self-efficacy* meliputi level (*magnitude*), kekuatan (*strength*), generalitas (*generality*).

Tabel 2. 2 Dimensi *Self-Efficacy*

Dimensi	Indikator
Level / <i>magnitude of self-efficacy</i> (efikasi diri dari tingkat kesulitan tugas)	Kepercayaan melakukan atau menuntaskan tugas dan permasalahan sesuai dengan tingkat kesulitannya.
Kekuatan / <i>strength of self-efficacy</i> (efikasi diri dari tingkat kekuatan)	Kuatnya kepercayaan siswa saat membuat tugas, soal, ataupun ujian matematika dan kemantapan hati pada mata pelajaran matematika.
Generalitas / <i>generality of self-efficacy</i> (efikasi diri dari generalitas / luasnya bidang tugas)	Kepercayaan siswa tentang luasnya bidang topik serta tugas pada mata pelajaran matematika.

²² Arifin Nurdin, “Upaya Meningkatkan Self-Efficacy Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Problem Based Learning,” *Jurnal Pendas Mahakam* 3 (2018).

²³ Pahul Arifin, Benny Nawa Trisna, dan Muh. Fajaruddin Atsnan, “Mengembangkan self-efficacy matematika melalui pembelajaran pendekatan matematika realistik pada siswa kelas VII D SMP Negeri 27 Banjarmasin tahun pelajaran 2016-2017,” *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (26 Juli 2018): 93–104, <https://doi.org/10.33654/math.v3i2.59>.

B. Peneliti Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Jehanzeb R Cheema (2017) dalam jurnalnya yang berjudul ” *Effect of math-specific self-efficacy on math literacy: Evidence from a Greek survey*”. Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara efikasi diri matematika serta literasi matematika di antara peserta didik sekolah menengah Yunani dan hubungan ini bertahan bahkan setelah mengendalikan karakteristik tingkat siswa dan sekolah. Persamaan pada penelitian ini adalah sama – sama ingin mengetahui hubungan antara *self-efficacy* matematika serta literasi matematika. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu penelitian dalam menggunakan skala besar survei dari Yunani untuk mengetahui tingkat peserta didik seperti usia, kelas, jenis kelamin, pendidikan orang tua, pekerjaan orang tua, kekayaan keluarga, kepemilikan budaya, serta ketersediaan sumber daya pendidikan di rumah, serta perbedaan tingkat sekolah seperti jenis sekolah, ukuran sekolah, rasio siswa-guru, serta tingkat sosial ekonomi sekolah status. Dalam penelitian sekarang menggunakan survey PISA untuk mengetahui hubungan antara *self-efficacy* matematika serta literasi matematika dalam pembelajaran RME. Alasan saya mengambil penelitian yang dilakukan oleh Jehanzeb R Cheema ini yaitu karena variabelnya ada yang sama dengan penelitian ini.
2. Penelitian yang lainnya yang dilakukan oleh Isnaini Mahuda, Anton Nasrullah, dan Mira Marlina dalam jurnal yang berjudul “Kontribusi *Self-concept* Matematis dan Kecemasan Matematika Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Mahasiswa. Hasil dari penelitian ini yaitu kemampuan literasi matematis serta *self-concept* mahasiswa semester 1 program studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis berada pada kategori cukup, sedangkan hasil kecemasan matematis mahasiswa termasuk pada kategori rendah. *Self-concept* mahasiswa berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi matematika mahasiswa sedangkan kecemasan matematis tak terpengaruh signifikan. Disamping itu, *self-concept* serta kecemasan matematis secara simultan berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi matematis dengan kontribusi sebesar 70,3%. Artinya, secara simultan *self-concept* serta kecemasan matematis bisa mengukur tingkat kemampuan literasi matematis mahasiswa. Persamaan pada penelitian ini sama – sama untuk mengetahui kemampuan literasi matematika dan metode yang dipakai yaitu metode kuantitatif. Sedangkan perbedaan pada penelitian terdahulu dan sekarang

yaitu jika penelitian terdahulu subjek yang akan diteliti adalah mahasiswa sedangkan peneliti saat ini fokus subjek penelitiannya yaitu siswa. Alasan saya memilih penelitian yang dilakukan oleh Anton Nasrullah ini yaitu karena variabelnya ada yang sama dengan penelitian ini.

3. Penelitian yang ketiga dilaksanakan oleh Muhammad Habib Ramadhani dan Caswita dalam jurnal yang berjudul tentang “Pembelajaran *Realistic Mathematic Education* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif”. Hasil dari penelitian ini dapat dilihat pada langkah-langkah dalam proses pembelajaran matematika realistik yang telah dibahas, pembelajaran matematika realistik sangat tepat untuk diterapkan dalam mengajarkan proses pembelajaran. Sehingga mampu meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan juga meningkatnya hasil belajar siswa. Persamaan penelitian terdahulu dan sekarang yaitu sama – sama menggunakan media pembelajaran *Realistic Mathematic Education*. Sedangkan perbedaannya yaitu jika penelitian terdahulu melakukan penelitian pembelajaran *Realistic Mathematic Education* terhadap kemampuan berpikir kreatif. Sedangkan penelitian saat ini melakukan penelitian pembelajaran *Realistic Mathematic Education* terhadap kemampuan literasi matematika dan *self-efficacy*. Alasan saya memilih penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Muhammad Habib Ramadhani dan Caswita yaitu karena variabelnya sama dengan penelitian ini.

C. Kerangka Berpikir

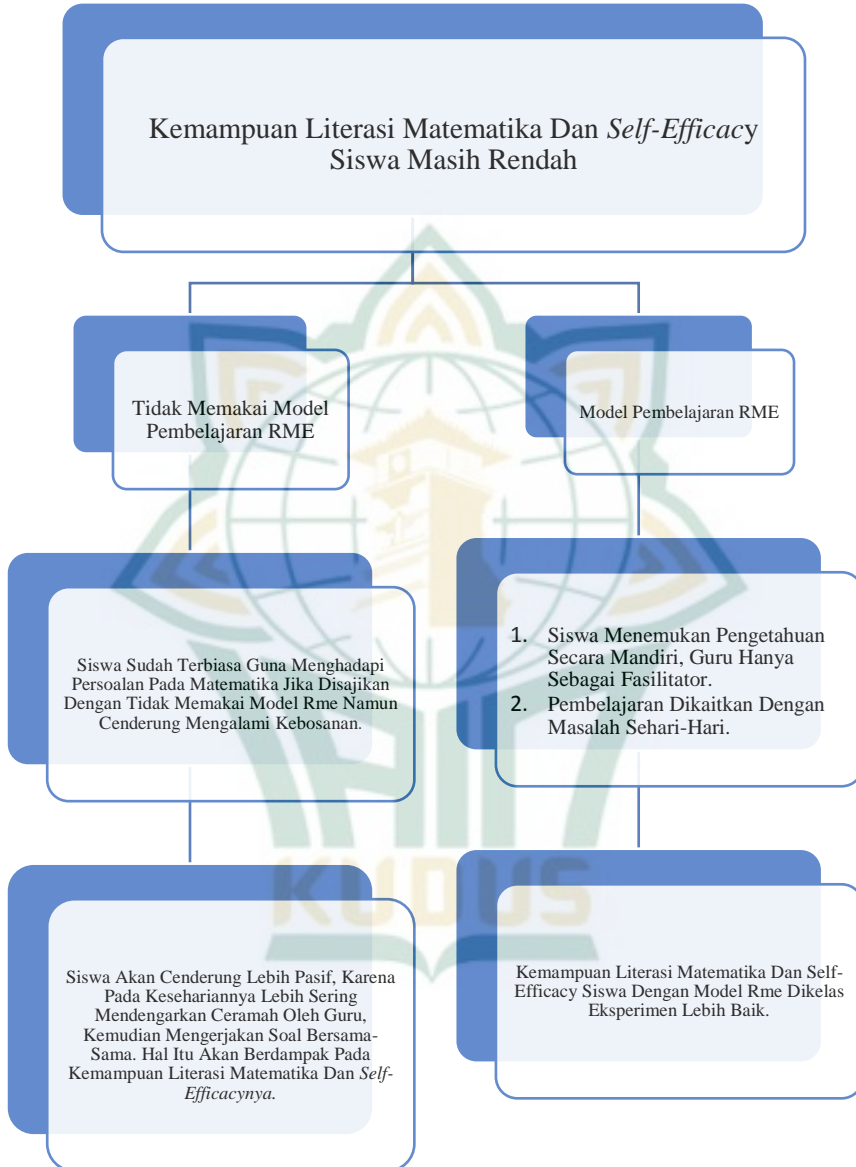
Pembelajaran di SMPN 5 Kudus menggunakan model pembelajaran *saintific*, peserta didik selalu mendengarkan materi oleh guru dengan cara ceramah dan setelah itu mengerjakan latihan-latihan soal secara bersama-sama. Jadi, hal tersebut dapat berdampak pada kemampuan literasi matematika serta *self-efficacy* peserta didik. Kemampuan literasi matematika sangat penting karena dapat membantu memecahkan permasalahan matematika pada kehidupan sehari-hari. Dimana pada kenyataannya kemampuan literasi matematika peserta didik masih rendah, kondisi tersebut dapat dirasakan saat seorang siswa mengerjakan soal literasi matematika, akan memungkinkan siswa merasa tidak percaya diri terhadap kemampuannya. Hal tersebut bisa menimbulkan keyakinan terhadap kemampuannya (*self-efficacy*) dalam diri seorang peserta didik akan menurun.

Self-efficacy merupakan kemampuan untuk mengevaluasi diri sendiri kepada keahlian yang dipunyai untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Siswa yang memiliki *self-efficacy* bisa melakukan pekerjaan dengan baik sehingga mampu memecahkan masalah dalam pembelajaran.

Kemudian peneliti ber eksperimen menggunakan model pembelajaran *RME (Realistic Mathematics Education)*. *RME (Realistic Mathematics Education)* ialah suatu model pembelajaran yang menekankan penggunaan masalah yang nyata pada kehidupan sehari-hari. Dalam model pembelajaran tersebut siswa diberikan sebuah masalah, kemudian siswa dapat berdiskusi dengan temannya guna menyelesaikan masalah tersebut. Kerangka berpikir dalam penelitian ini bisa dilihat dalam Gambar 2.1 berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Hipotesis berarti sebuah kesimpulan awal yang bersifat teoritis serta adalah jawaban permasalahan yang kesimpulannya harus diperiksa kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penulisan. Oleh karena itu, hipotesis yang dirumuskan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan literasi matematika siswa yang memakai model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* lebih baik.
2. *Self-efficacy* siswa yang memakai model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* lebih baik.

