

## RME Salah Satu Pendekatan Pembelajaran yang Menyenangkan

“MATEMATIKA” merupakan mata pelajaran yang dianggap sebagian siswa sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari. Apalagi dengan peserta didik yang kerja otak kanan lebih dominan dalam aktifitas kesehariannya. Dengan asumsi seperti ini, maka pelajaran matematika akan menjadi sebuah penghambat dalam proses pembelajaran bagi sebagian siswa tersebut. Sehingga dalam pembelajaran perlu memperhatikan kondisi yang perlu dan dapat mendorong atau memotivasi peserta didik dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Namun demikian, dengan berbagai model pembelajaran yang ada memungkinkan guru untuk menyampaikan materi matematika secara menarik dan menyenangkan. Dalam kondisi peserta didik yang fun atau bisa dengan tema “belajar matematika dengan menyenangkan” maka peserta didik dapat mengikuti dengan fun juga, maka mereka tidak merasa kejenuhan dalam belajar matematika. Salah satu pendekatan pembelajaran yang ada adalah RME (*Realistic Mathematics Education*).

RME adalah pendekatan pembelajaran yang bertolak dari hal-hal yang ‘real’ bagi siswa, menekankan keterampilan ‘*proses of doing mathematics*’, berdiskusi dan berkolaborasi, berargumentasi dengan teman sekelas sehingga mereka dapat menemukan sendiri (*‘student inventing’* sebagai kebalikan dari *‘teacher telling’*) dan pada akhirnya menggunakan matematika itu untuk menyelesaikan masalah baik secara individu maupun kelompok. Pada pendekatan ini peran guru tak lebih dari seorang fasilitator, moderator atau evaluator sementara siswa berfikir, mengkomunikasikan ‘*reasoning-nya*’, melatih nuansa demokrasi dengan menghargai pendapat orang lain.

Secara umum, teori RME terdiri dari lima karakteristik yaitu: (1) penggunaan *real konteks* sebagai titik tolak belajar matematika; (2) penggunaan *model* yang menekankan penyelesaian secara informal sebelum menggunakan cara formal atau rumus; (3) *mengaitkan* sesama topik dalam matematika; (4) penggunaan *metode interaktif* dalam belajar matematika dan (5) menghargai *ragam jawaban dan kontribusi* siswa.

Namun demikian, hendaknya guru juga memperhatikan 3 aspek penilaian yang harus dicapai dalam pembelajaran, yaitu aspek pemahaman konsep, aspek penalaran dan komunikasi, serta aspek pemecahan masalah. Dengan memperhatikan ketiga aspek tersebut maka guru dapat mengembangkan pendekatan atau model dalam proses pembelajaran serta

media yang tepat dalam mendukung belajar peserta didik dalam kelas. Dengan suasana yang menyenangkan diharapkan peserta didik tidak jenuh lagi dalam belajar matematika, namun sebaliknya, diharapkan peserta didik dapat termotivasi untuk belajar dengan menyenangkan.

Sebagai ilustrasi berikut ini contoh soal dengan menggunakan kelima karakteristik RME untuk mengajarkan konsep pembagian di Sekolah Dasar pada usia 8 atau 9 tahun. Guru mengenalkan masalah yang **konteksnya real** yaitu: Pedagang telur.

***Ibu membeli telur sebanyak 81 butir untuk membuat kue lebaran. Enam telur akan dibungkus pada satu kantong plastik. Berapa banyak kantong plastik yang dibutuhkan?***

Guru menggambarkan petunjuk berupa sketsa **kantong plastik sebagai model** pada papan tulis:

Siswa mulai bekerja dalam suatu group 3 atau 4 orang. Guru berjalan keliling kelas bertanya seadanya tentang proses memecahkan masalah. Siswa senang sekali akan proses belajar seperti ini. Setelah sekitar 10 menit, guru mengakhiri bagian pelajaran ini. Siswa di minta untuk menunjukkan dan menjelaskan solusinya dalam diskusi yang **interaktif**. Ana hanya menyalin sketsa yang ada di papan tulis sebanyak yang ia butuhkan untuk mengantongi (lihat gambar):

Siswa lain, Ima, memulai dengan cara yang sama, tetapi setelah menggambar dua sketsa kantong plastik, ia mengubah ke sketsa yang lebih representatif: segi empat dengan angka 6. Setelah menggambar dua kantong plastik, dia sadar bahwa isi dari lima kantong plastik sama dengan 30 butir telur. Jadi melalui 30 ke 60 dan 72 serta 78. Dan akhirnya ia menambahkan tiga telur pada kantong plastik yang terakhir.

Siswa ke tiga, Riza, mempunyai jawaban yang lebih jauh dalam matematisasi masalah. Meskipun dia mulai dengan menggambar kantong plastik sebagai model, namun ia segera menggunakan konsep perkalian yang ia baru pelajari pada pelajaran yang lalu (lihat gbr):

Ia tulis  $6 \times 6 = 36$  dan didobelkannya 36 ke 72 ditambahkannya 2 kantong plastik tadi untuk mendapatkan kapasitas 84. Selesai.

Jika kita lihat **ketiga macam solusi (dan tentunya banyak solusi lain)** kita catat adanya suatu perbedaan level 'real' matematika pada soal '*real-world*' ini. Banyak guru akan mendebat bahwa jawaban pertama tidak ada matematikanya sama sekali. Tetapi visualisasi dan skematisasi (contoh *informal matematika*) adalah alat yang sangat penting dan berguna dalam matematisasi. Solusi ketiga, **terkaitnya antara konsep perkalian dengan konsep baru yaitu pembagian**, membuat matematika lebih jelas dan bisa dikategorikan kepada *formal matematika*.

Sumber : [RME Salah Satu Pendekatan Pembelajaran yang Menyenangkan](#)



Selamat Mencoba