

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Efektivitas

Efektivitas dalam pembelajaran merupakan konsep yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Menurut Nana Sudjana (1990:50), efektivitas dapat diartikan sebagai keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan tertentu yang menghasilkan hasil belajar yang optimal. Keefektifan proses pembelajaran sangat berkaitan dengan metode, teknik, dan strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut secara optimal, tepat, dan cepat. Hal senada juga diungkapkan oleh Sumardi Suryasubrata (1990:5), yang menyatakan bahwa efektivitas adalah tindakan atau usaha yang menghasilkan hasil yang diinginkan. Siagian (2005) lebih lanjut menjelaskan bahwa efektivitas adalah pencapaian tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan dengan pengorbanan yang relatif kecil dibandingkan dengan hasil yang diperoleh.

Pembelajaran yang efektif, menurut Supardi dalam Rohmawati (2015), merupakan kombinasi dari aspek manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang lebih positif, sesuai dengan potensi serta perbedaan individu, guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam konteks ini, efektivitas

juga bisa diartikan sebagai keberhasilan organisasi dalam memperoleh dan menggunakan sumber daya untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Mulyasa (2005) mendefinisikan efektivitas sebagai kesesuaian antara individu yang menjalankan tugas dengan sasaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan berbagai definisi para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa efektivitas adalah tingkat keberhasilan yang dicapai melalui penerapan suatu model pembelajaran, yang diukur melalui hasil belajar siswa. Jika hasil belajar kelas pertama lebih baik dari kelas lainnya, maka model pembelajaran tersebut dapat dianggap efektif. Sebaliknya, jika hasil belajar siswa tidak mengalami perubahan lebih baik, maka model pembelajaran tersebut dianggap tidak efektif. Oleh karena itu, efektivitas model pembelajaran dapat diukur melalui output-nya, yaitu hasil belajar siswa.

Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran, seperti faktor guru, siswa, materi pembelajaran, media, metode, dan model pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti fokus pada efektivitas penggunaan model pembelajaran yang berbasis etnomatematika terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Peneliti menganggap model pembelajaran efektif apabila kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan hal tersebut, efektivitas berkaitan dengan sejauh mana suatu metode atau model pembelajaran mencapai tujuan yang telah ditetapkan, terutama dalam meningkatkan atau membandingkan hasil belajar atau kemampuan berpikir siswa. Dalam penelitian ini, efektivitas diukur melalui perbandingan berpikir kreatif dan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika kelas eksperimen menunjukkan berpikir kreatif yang lebih baik, maka model pembelajaran dianggap efektif. Maka dari itu, peneliti memilih untuk fokus pada efektivitas karena sesuai dengan tujuan studi, yaitu mengukur keberhasilan model pembelajaran berbasis etnomatematika terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis dan minat belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga akan menggali lebih jauh untuk mengetahui model pembelajaran mana yang paling efektif di antara ketiga model yang diterapkan, dengan melihat perbedaan signifikan masing-masing model terhadap kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa.

2. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang berfokus pada penyajian masalah autentik dan bermakna sebagai sarana investigasi dan penyelidikan (Arends, 2008). Model ini menempatkan siswa sebagai pemecah masalah aktif sejak awal proses pembelajaran, dengan guru bertindak sebagai fasilitator (Barrows, 1986). Menurut Kemendikbud (2018), PBL bertujuan mengembangkan keterampilan

berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan menyelesaikan masalah melalui solusi yang bersifat terbuka (open-ended) terhadap permasalahan dunia nyata.

Hidup yang sering kali identik dengan menghadapi masalah menjadi dasar pengembangan model ini untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa melalui suasana belajar yang kondusif, terbuka, dan demokratis. Duch (1995) menyatakan bahwa PBL menggunakan masalah nyata sebagai konteks untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan memperoleh pengetahuan. Senada dengan itu, Finkle dan Torp (1995) menekankan bahwa PBL adalah pendekatan kurikulum yang menempatkan siswa dalam situasi sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik, sehingga mendorong pembelajaran berbasis pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada penerapan masalah autentik dari kehidupan nyata sebagai konteks bagi siswa untuk melatih keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah. Selain itu, PBL memberikan peluang bagi siswa untuk membangun pengetahuan baru dan menguasai konsep penting dari materi ajar yang relevan, dengan dukungan guru sebagai fasilitator dalam suasana pembelajaran yang terbuka dan demokratis.

b. Karakteristik *Problem Based Learning* (PBL)

Karakteristik utama model *Problem Based Learning* (PBL) adalah penyajian masalah kontekstual dan nyata yang harus dipecahkan oleh peserta didik melalui serangkaian proses pendekatan ilmiah, sehingga mendorong mereka untuk membangun pemahaman konsep secara mandiri (Alfiah & Dwikoranto, 2022). Menurut Hallinger dan Edwin (2007:89), Ibrahim et al. (2009:155), Arends (2008:42), Tan (2004:8), serta Maggi Salvin dan Claire Howell (2004:4) karakteristik model *Problem Based Learning* (PBL) meliputi: (1) pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah yang belum terselesaikan dan terkait dengan kehidupan nyata; (2) masalah dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran; (3) siswa menyelesaikan masalah melalui investigasi autentik; (4) siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencari solusi atas masalah yang diberikan; (5) guru berperan sebagai tutor dan fasilitator; (6) siswa bertanggung jawab untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber, tidak hanya dari satu sumber saja; dan (7) siswa mempresentasikan hasil penyelesaian masalah dalam bentuk produk tertentu, yang dalam konteks ini berupa pemrograman.

Menurut Rusman (2011: 232), model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) proses pembelajaran dimulai dari sebuah permasalahan; (2) permasalahan yang diangkat merupakan masalah dunia nyata yang tidak terstruktur; (3) permasalahan membutuhkan berbagai perspektif (*multiple perspectives*); (4) permasalahan menantang pengetahuan, sikap, dan kompetensi siswa, sehingga memerlukan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru

untuk dipelajari; (5) pembelajaran mandiri menjadi aspek utama; (6) pemanfaatan berbagai sumber pengetahuan, penggunaannya, serta evaluasi terhadap sumber informasi menjadi bagian penting dari PBL; (7) pembelajaran bersifat kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif; (8) pengembangan keterampilan investigasi dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan materi untuk menemukan solusi masalah; (9) proses pembelajaran melibatkan sintesis dan integrasi; serta (10) PBL melibatkan evaluasi dan refleksi atas pengalaman belajar siswa dan proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Karakteristik *Problem Based Learning* (PBL) yang dijelaskan oleh Ngalimun (2012) meliputi: (1) pembelajaran dimulai dengan sebuah masalah sebagai titik awal, (2) masalah yang disajikan berkaitan dengan situasi nyata, (3) pembelajaran diorganisasikan di sekitar masalah tersebut, (4) peserta didik diberi tanggung jawab untuk merancang dan menjalankan proses belajar mereka secara mandiri, (5) proses pembelajaran dilakukan dalam kelompok kecil, dan (6) peserta didik diharuskan mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari. Berdasarkan teori yang dikembangkan oleh Barrow, Min Liu (2005) menjelaskan bahwa karakteristik model *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebagai berikut:

1) *Learning is student-centered*

Proses pembelajaran dalam PBL lebih menitikberatkan pada siswa sebagai subjek utama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang mendorong siswa untuk

mengembangkan pemahaman dan pengetahuan mereka secara mandiri.

2) *Authentic problems from the organizing focus for learning*

Masalah yang diberikan kepada siswa merupakan masalah nyata, sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya sekaligus relevan dengan kehidupan profesional mereka di masa depan.

3) *New information is acquired through self-directed learning*

Dalam proses pemecahan masalah, siswa mungkin belum memahami semua pengetahuan yang diperlukan. Oleh karena itu, mereka diarahkan untuk mencari informasi tambahan secara mandiri, baik dari buku maupun sumber informasi lainnya.

4) *Learning occurs in small group*

Untuk mendorong interaksi ilmiah dan berbagi ide dalam pengembangan pengetahuan secara kolaboratif, PBL dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok ini dibentuk dengan pembagian tugas yang jelas dan tujuan yang terarah.

5) *Teachers act as facilitators*

Dalam PBL, guru berfungsi sebagai fasilitator yang memantau perkembangan aktivitas siswa, memberikan arahan, dan memastikan siswa tetap berada di jalur yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan, termasuk *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Sanjaya (2009: 220-

221), kelebihan PBL adalah sebagai berikut: (1) PBL merupakan teknik yang efektif untuk membantu siswa lebih memahami pelajaran. (2) PBL menantang kemampuan siswa dan memberikan kepuasan ketika mereka menemukan pengetahuan baru. (3) PBL dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa. (4) Melalui PBL, siswa diajarkan bahwa setiap mata pelajaran merupakan cara berpikir dan sesuatu yang harus dipahami, bukan hanya sekadar materi dari guru atau buku. (5) PBL dianggap lebih menyenangkan dan banyak disukai oleh siswa. (6) PBL mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. (7) PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam dunia nyata. (8) PBL dapat memotivasi siswa untuk terus belajar meskipun pendidikan formal telah selesai. Adapun kelemahan dari model PBL adalah: (1) Ketika siswa tidak memiliki minat atau merasa bahwa masalah yang diberikan terlalu sulit, mereka cenderung enggan untuk mencoba menyelesaikannya. (2) Keberhasilan PBL membutuhkan waktu persiapan yang cukup lama. (3) Jika siswa tidak memahami alasan di balik usaha mereka untuk memecahkan masalah, maka mereka tidak akan mempelajari hal yang diharapkan dari pembelajaran tersebut.

c. Langkah-Langkah *Problem Based Learning* (PBL)

Pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) telah dijelaskan secara komprehensif oleh beberapa ahli dengan langkah-langkah yang menunjukkan keselarasan dan saling melengkapi dalam implementasinya. Aris Shoimin (2014:131) menguraikan langkah-langkah berikut:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, serta memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam pemecahan masalah.
- 2) Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasi tugas pembelajaran yang terkait dengan permasalahan, seperti menentukan topik, tugas, dan jadwal.
- 3) Guru mendorong siswa mengumpulkan informasi relevan, melakukan eksperimen, serta mengumpulkan data, membuat hipotesis, dan memecahkan masalah.
- 4) Guru membimbing siswa merencanakan dan menyiapkan hasil karya seperti laporan serta membagi tugas di antara anggota kelompok.
- 5) Guru membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap hasil dan proses penyelidikan.

Sugiyanto (2008:140-141) menguatkan pandangan ini dengan menyebutkan lima tahapan utama dalam PBL, yaitu:

- 1) Memberikan orientasi kepada siswa terkait permasalahan.
- 2) Mengorganisasi siswa untuk melakukan investigasi.
- 3) Membimbing investigasi baik secara mandiri maupun berkelompok.
- 4) Mengembangkan dan mempresentasikan hasil kerja.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Sejalan dengan itu, Endang (2011:221) menyampaikan empat langkah dalam PBL, yakni:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta memberikan tugas atau masalah kepada siswa.
- 2) Guru menjelaskan prosedur yang harus dilakukan sekaligus memotivasi siswa untuk aktif.
- 3) Guru membantu siswa menyusun laporan hasil pemecahan masalah secara sistematis.
- 4) Guru memfasilitasi siswa dalam melakukan evaluasi dan refleksi atas proses yang telah dilakukan.

Arends (2008:55) juga merangkum langkah-langkah PBL dalam lima fase berikut:

- 1) Mengorientasi siswa pada masalah.
- 2) Mengorganisasi siswa untuk melakukan investigasi.
- 3) Membimbing investigasi.
- 4) Mengembangkan dan mempresentasikan hasil kerja.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Kesamaan di antara pandangan para ahli ini menunjukkan bahwa PBL adalah model pembelajaran yang terstruktur dan berfokus pada pengembangan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif melalui penyelesaian masalah secara sistematis. Dalam penelitian ini, langkah-langkah PBL yang digunakan adalah milik Arends yang telah disesuaikan dengan penelitian, yakni:

Tabel 2.1 Langkah-langkah Model PBL

No.	Fase	Kegiatan Pembelajaran
1.	Mengorientasi siswa pada masalah.	- Membahas tujuan pembelajaran - Mendeskripsikan hal yang akan dilakukan dalam mengatasi masalah.
2.	Mengorganisasi siswa untuk melakukan investigasi.	Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar berkaitan dengan masalah.
3.	Membimbing investigasi.	Mendorong siswa untuk memperoleh informasi yang tepat mengenai permasalahan dilingkungan sekitar, melaksanakan eksperimen, serta mencari penjelasan dan solusi.
4.	Mengembangkan dan mempresentasikan hasil kerja.	- Membantu siswa merencanakan dan menyiapkan hasil karya - Membantu siswa untuk menyampaikan pendapat
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Membantu siswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap hasil kerja.

(Sumber: Arends, 2008:55)

3. Etnomatematika

a. Pengertian Etnomatematika

Etnomatematika merupakan salah satu bentuk pembelajaran berbasis budaya dalam bidang matematika. Konsep ini dianalogikan sebagai cara pandang untuk memahami matematika sebagai hasil atau produk budaya (Wijayanto, 2017). Istilah *ethnomathematics* pertama kali diperkenalkan oleh matematikawan asal Brazil, D'Ambrosio, pada tahun

1977. Kata ini tersusun dari tiga elemen, yaitu *ethno*, *mathema*, dan *tics*. *Ethno* mengacu pada kelompok budaya tertentu, seperti komunitas suku, kelas sosial, atau kelompok profesional, termasuk bahasa dan kebiasaan sehari-hari mereka. *Mathema* merujuk pada aktivitas memahami, menjelaskan, serta mengelola fenomena nyata melalui aktivitas menghitung, mengukur, mengklasifikasi, mengurutkan, atau memodelkan pola dalam suatu lingkungan. Akhiran *tics* mengacu pada seni dan teknik dalam proses tersebut. Berdasarkan penjelasan ini, D'Ambrosio (1985) menyatakan bahwa etnomatematika adalah aktivitas matematika yang dipraktikkan oleh kelompok budaya tertentu yang dapat mencakup masyarakat nasional, suku, kelompok buruh, anak-anak, atau kelompok profesional tertentu.

Melalui perspektif tersebut, etnomatematika menjadi jembatan yang menghubungkan matematika dengan unsur budaya, yang diwujudkan melalui penerapan konsep-konsep matematika dalam budaya tertentu (sering disebut *street mathematics*). Proses ini disesuaikan dengan budaya lokal dan karakter unik siswa, sehingga matematika dapat dianggap sebagai bagian dari budaya siswa sendiri (Dahlan & Permatasari, 2018). John (1998) menambahkan bahwa etnomatematika adalah studi tentang teknik matematika yang didasarkan pada identifikasi kelompok budaya dalam memahami, menjelaskan, dan menyelesaikan masalah yang mereka hadapi. Hal ini mempertegas bahwa etnomatematika tidak hanya mempelajari matematika sebagai ilmu formal tetapi juga sebagai

fenomena yang berkembang di dalam kehidupan sehari-hari berbagai kelompok budaya.

Menurut Supriadi (2017:22), etnomatematika mempelajari hubungan antara budaya dan penerapan matematika di dalamnya. Penelitian ini diperluas oleh Milroy (1992), yang mengungkapkan bahwa etnomatematika adalah studi tentang berbagai pengetahuan matematika yang ada di berbagai kelompok budaya. Pandangan ini dipertegas oleh Gerdes (1994), yang menjelaskan bahwa etnomatematika diterapkan oleh berbagai kelompok masyarakat, seperti petani, anak-anak dari kelas tertentu, atau kelompok profesional. Selain itu, Bishop (1994) mengidentifikasi bahwa objek kajian etnomatematika mencakup aktivitas seperti perhitungan, pengukuran, penentuan lokasi, desain, permainan, dan penjelasan. Seluruh pandangan tersebut dirangkum oleh Marsigit et al. (2020) yang menyimpulkan bahwa etnomatematika adalah bidang ilmu yang mengekspresikan hubungan antara budaya dan matematika, menekankan pentingnya konteks budaya dalam memahami dan mengajarkan konsep-konsep matematika.

b. Pendekatan Etnomatematika dalam Pembelajaran

Pendekatan etnomatematika merupakan cara pembelajaran matematika yang berakar dari kebudayaan lokal serta praktik sosial yang hidup di masyarakat. Pendekatan ini menekankan pentingnya konteks budaya sebagai fondasi dalam membangun pemahaman konsep matematika, sehingga lebih bermakna dan dekat dengan kehidupan nyata peserta didik (Heryan, 2018). Menurut Edi (2021), etnomatematika adalah

integrasi antara matematika dan kelompok budaya tertentu yang memungkinkan siswa menghubungkan konsep-konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari. Peni dan Baba (2019) menambahkan bahwa pendekatan ini dapat membantu siswa untuk mengeksplorasi budaya mereka, sehingga memungkinkan mereka memperoleh ide-ide yang berkaitan dengan konsep-konsep matematika. Barton dalam Wahyuni dkk. (2013) juga menyatakan bahwa etnomatematika mencakup ide-ide, praktik, dan pemikiran matematika yang berkembang di seluruh budaya, sehingga siswa diajak memahami dan menggunakan matematika dalam konteks aktivitas nyata mereka.

Lebih lanjut, Lubis dan Yanti (2018) menekankan bahwa pendekatan etnomatematika merupakan salah satu bentuk pembelajaran kontekstual, karena menghubungkan ilmu matematika dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, karena menyatukan konsep matematika dengan budaya, tradisi, dan adat istiadat yang familiar bagi siswa. Shirley dalam Andriani (2017) menambahkan bahwa pembelajaran matematika sebaiknya disesuaikan dengan latar budaya peserta didik. Kesenjangan antara materi abstrak di sekolah dan pengalaman konkret di kehidupan nyata menjadi alasan utama perlunya integrasi budaya dalam pembelajaran matematika.

Etnomatematika juga memberikan nilai tambah berupa penguatan karakter dan kecintaan terhadap budaya lokal. Zahroh Umy (2018) menyebut bahwa etnomatematika mengakui adanya beragam cara dalam

melakukan aktivitas matematika di masyarakat, mulai dari berhitung, mengukur, mengelompokkan, hingga merancang alat dan permainan tradisional. Dengan mengaitkan budaya dengan pembelajaran matematika, guru tidak hanya menyampaikan konsep, tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya kepada siswa. Oleh karena itu, pendekatan etnomatematika diyakini dapat menjadikan pembelajaran lebih hidup, bermakna, dan membangun jembatan antara matematika sekolah dengan realitas kehidupan siswa.

Sehingga, etnomatematika dalam penelitian ini dipahami sebagai pendekatan pembelajaran yang berbasis budaya, di mana matematika dipandang sebagai produk dan bagian dari budaya suatu kelompok masyarakat. Pendekatan ini menghubungkan konsep-konsep matematika dengan aktivitas budaya yang dipraktikkan oleh kelompok tertentu, seperti perhitungan, pengukuran, penentuan lokasi, desain, dan permainan. Dengan demikian, etnomatematika menjadi jembatan yang mengintegrasikan matematika dengan konteks budaya lokal siswa, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi budaya sekaligus memahami konsep matematika secara kontekstual. Dalam penelitian ini, etnomatematika digunakan untuk mengembangkan pembelajaran matematika yang relevan untuk kemampuan berpikir kreatif siswa.

c. Pengertian Budaya

Budaya adalah suatu konsep yang menarik perhatian dan berkaitan dengan cara manusia menjalani kehidupan, belajar, berpikir, merasakan, meyakini, serta berusaha mencapai hal-hal yang dianggap sesuai dengan

nilai-nilai budayanya. Dalam arti luas, budaya mencerminkan pola perilaku dan fenomena sosial yang membentuk identitas serta citra suatu masyarakat (Syaiful Sagala, 2013). Liliweri Alo (2002) menyatakan bahwa budaya merupakan sekelompok orang yang secara tidak sadar memperoleh cara pandang tentang kehidupan dalam bentuk tindakan, keyakinan, nilai, dan ikon yang dikomunikasikan secara turun-temurun. Menurut Edward Burnett Tylor, kebudayaan merupakan sistem kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, kemampuan, serta kebiasaan yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat.

Sementara itu, Bronislaw Malinowski mendefinisikan kebudayaan sebagai cara manusia menyelesaikan tantangan lingkungan dan mempertahankan kelangsungan hidupnya sesuai dengan tradisi terbaik, dengan menekankan bahwa hubungan manusia dengan alam semesta dapat digeneralisasikan secara lintas budaya. Selain itu, Clifford Geertz menambahkan bahwa kebudayaan adalah sistem keteraturan dari makna dan simbol yang diterjemahkan serta diinterpretasikan untuk mengontrol perilaku, menyediakan sumber informasi ekstrasomatik, memperkuat individu, mengembangkan pengetahuan, dan menentukan cara bersikap. Dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebudayaan adalah hasil dari proses sosial yang diwariskan secara turun-temurun, mencerminkan adaptasi manusia terhadap lingkungannya, serta berfungsi sebagai sistem makna yang mengarahkan perilaku individu dan kelompok dalam masyarakat.

d. Wujud-wujud Budaya

Menurut Honigmann (1995), kebudayaan dapat dikategorikan ke dalam tiga bentuk utama, yaitu gagasan, aktivitas, dan artefak. Ketiga wujud ini mencerminkan berbagai aspek dalam kehidupan masyarakat yang saling berhubungan dan berkontribusi terhadap keberlangsungan budaya.

1) Gagasan (Wujud Ideal)

Wujud ideal kebudayaan merujuk pada kumpulan konsep, ide, nilai, norma, serta aturan yang dianut oleh suatu masyarakat. Bentuk budaya ini bersifat abstrak dan mencerminkan cara berpikir serta pandangan hidup suatu kelompok sosial. Jika masyarakat mengekspresikan pemikiran mereka dalam bentuk tulisan, maka wujud ideal ini dapat ditemukan dalam karya tulis seperti esai, buku, atau dokumen yang merekam gagasan serta pemikiran yang berkembang dalam komunitas tersebut.

2) Aktivitas (Tindakan)

Aktivitas atau tindakan merupakan wujud kebudayaan yang tercermin dalam perilaku masyarakat sehari-hari. Bentuk budaya ini sering kali dikaitkan dengan sistem sosial yang mencakup interaksi antarindividu maupun kelompok dalam suatu lingkungan sosial. Struktur sosial yang terbentuk dalam masyarakat terdiri atas hubungan timbal balik antara individu yang berlandaskan aturan-aturan tertentu. Aktivitas budaya ini dapat berupa tradisi, upacara

adat, tata krama, maupun praktik sosial lainnya yang diwariskan dari generasi ke generasi.

3) Artefak (Karya Fisik)

Artefak merupakan manifestasi kebudayaan dalam bentuk benda fisik yang dihasilkan oleh masyarakat melalui berbagai kegiatan dan usaha. Artefak budaya ini mencakup segala hasil karya manusia yang memiliki nilai estetika, fungsi, atau simbol tertentu dalam kehidupan sosial. Benda-benda ini dapat berupa alat, pakaian, bangunan, karya seni, maupun objek lain yang dapat dilihat, diraba, dan dipelajari. Keberadaan artefak menjadi bukti nyata dari perkembangan kebudayaan suatu masyarakat dan seringkali menjadi warisan budaya yang memiliki nilai historis maupun fungsional.

e. Etnomatematika di Kediri

Matematika tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari manusia. Nilai-nilai dan konsep matematika seringkali tersembunyi dalam tradisi, arsitektur, dan simbol budaya yang telah melekat dalam kehidupan masyarakat. Di Kediri, budaya lokal menjadi sumber yang kaya untuk menggali keterkaitan antara matematika dan kehidupan masyarakat setempat. Dalam penelitian ini, dua unsur budaya yang digunakan sebagai konteks adalah Masjid An-Nur Pare dan ketupat Lebaran, yang keduanya akrab bagi masyarakat Kediri:

1) Masjid An-Nur Pare: Ikon Arsitektur dan Nilai Matematika

Masjid An-Nur merupakan masjid besar yang berada di pusat Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri. Selain fungsinya sebagai tempat ibadah, masjid ini telah menjadi ikon kota Pare karena keindahan arsitekturnya yang khas dan megah. Keunggulannya bahkan mendapatkan pengakuan internasional dari Kerajaan Arab Saudi dalam ajang sayembara arsitektur masjid (Dunia masjid.id), memperkuat posisinya sebagai simbol kemajuan, keislaman, dan kebanggaan masyarakat Pare.

Gambar 2.1 Masjid An-Nur Pare



(Sumber: wikipedia.org)

Salah satu bagian yang menonjol dari Masjid An-Nur adalah atap segitiganya yang menjulang dan tampak mencolok dari kejauhan. Dalam penelitian ini, bagian atap segitiga masjid tersebut diangkat sebagai objek eksplorasi dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Bangun segitiga menyimpan banyak konsep matematika, seperti jenis-jenis segitiga, sifat sudut, dan simetri. Di sisi lain, segitiga juga mengandung makna filosofis yang mendalam melambangkan keseimbangan antara tiga nilai utama: iman, ilmu, dan amal. Tiga

unsur ini menjadi dasar kehidupan manusia yang utuh, selaras dengan nilai-nilai yang ingin ditanamkan melalui pembelajaran.

Dengan memanfaatkan bentuk arsitektural Masjid An-Nur, peserta didik dapat mengaitkan materi matematika dengan objek nyata yang mereka kenal dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini diharapkan menumbuhkan rasa kedekatan dan penghargaan terhadap warisan budaya lokal.

2) Ketupat Lebaran: Tradisi Jawa yang Sarat Pola dan Simbol

Ketupat bukanlah makanan khas dari Kediri, melainkan berasal dari tradisi masyarakat Pulau Jawa secara umum. Namun, ketupat telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Jawa, termasuk Kediri, khususnya saat perayaan Hari Raya Idul Fitri. Ketupat dikenal sebagai simbol kemenangan setelah berpuasa sebulan penuh, serta lambang penyucian diri, kerendahan hati, dan rasa syukur.

Gambar 2.2 Ketupat Lebaran



(Sumber: edoo.id)

Anyaman ketupat yang khas dan rumit menyimpan nilai-nilai matematis yang menarik untuk dikaji. Dalam penelitian ini, bentuk dan pola ketupat dijadikan bahan untuk kegiatan pembelajaran

matematika. Pola silang yang terbentuk dari anyaman janur menghasilkan bangun datar seperti persegi dan belah ketupat, serta memperlihatkan konsep simetri, pola berulang, dan keteraturan. Selain unsur geometri, terdapat nilai filosofis yang dalam: janur yang saling mengikat melambangkan kuatnya ikatan sosial dan pentingnya kerja sama dalam kehidupan. Ketupat juga menjadi sarana bagi siswa untuk belajar menghargai budaya mereka sendiri. Meskipun ketupat berasal dari wilayah Jawa secara luas, masyarakat Kediri telah menghidupkan dan melestarikan tradisi ini dalam kehidupan sosial mereka.

Melalui eksplorasi bentuk atap segitiga Masjid An-Nur dan anyaman ketupat Lebaran, peserta didik tidak hanya mempelajari konsep-konsep matematika, tetapi juga memahami bahwa budaya lokal menyimpan nilai-nilai matematis yang kaya dan bermakna. Pembelajaran dengan konteks budaya ini memberi ruang bagi siswa untuk berpikir kreatif, memperkuat identitas lokal, dan menumbuhkan keterikatan antara matematika dan kehidupan nyata.

a. Pembelajaran matematika berbasis etnomatematika

Menurut Marsigit, Setiana, dan Hardiarti (2018), konsep etnomatematika dapat diintegrasikan dalam pembelajaran matematika melalui berbagai pendekatan, di antaranya:

1) Sebagai metode untuk mengidentifikasi pola dan keterkaitan

Etnomatematika dapat digunakan sebagai sarana dalam mengenali serta memahami pola-pola yang muncul dalam kehidupan sehari-hari,

sekaligus mengungkap hubungan matematis yang terkandung di dalamnya.

2) Sebagai aktivitas yang mendorong kreativitas

Dalam penerapannya, etnomatematika menuntut adanya kreativitas dari peserta didik. Proses belajar melalui pendekatan ini melibatkan eksplorasi dan inovasi dalam menemukan konsep-konsep matematika yang tersembunyi dalam budaya.

3) Sebagai pendekatan dalam menyelesaikan permasalahan

Etnomatematika berperan sebagai strategi dalam pemecahan masalah, baik dalam konteks akademik maupun dalam kehidupan nyata. Dengan memahami matematika dari perspektif budaya, peserta didik dapat menemukan solusi yang lebih relevan dan kontekstual.

4) Sebagai sarana untuk berkomunikasi

Matematika yang berbasis budaya dapat menjadi alat komunikasi yang efektif dalam menyampaikan konsep dan pemahaman secara lebih kontekstual. Melalui pendekatan ini, peserta didik dapat mengaitkan pengalaman budaya mereka dengan konsep matematis yang dipelajari.

4. Berpikir Kreatif

a. Pengertian Berpikir Kreatif dan Kreativitas

1) Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif, menurut berbagai ahli memiliki definisi dan penekanan yang beragam. Ahmad Susanto (2013) mendefinisikan

berpikir kreatif sebagai proses kesadaran terhadap masalah, celah, atau kekurangan dalam pengetahuan yang belum memiliki solusi, dengan langkah-langkah seperti mendefinisikan masalah, mencari solusi, menciptakan alternatif, hingga mengkomunikasikan hasilnya. Husamah (2013) menggambarkan berpikir kreatif sebagai aktivitas mental untuk menyelesaikan persoalan, mengajukan gagasan, atau memberikan pandangan baru terhadap masalah. Serupa dengan itu, Munandar (2021) menyebut berpikir kreatif atau berpikir divergen sebagai proses menghasilkan berbagai kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang tersedia, dengan penekanan pada jumlah, keragaman, dan kesesuaian.

Coleman dan Hammen (1974) menekankan bahwa berpikir kreatif melibatkan aktivitas mental yang meningkatkan keaslian (*Originality*) dan ketajaman pemahaman (*insight*) dalam menghasilkan sesuatu. Sementara itu, Schwarts (1996) mendefinisikan berpikir kreatif sebagai upaya menemukan cara-cara baru yang lebih baik dalam melakukan sesuatu. Yusuf (2011) menekankan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir secara baru dan unik untuk memecahkan masalah, dengan ciri khas berpikir divergen yang menghasilkan banyak jawaban dari satu masalah. Harriman (2017) menambahkan bahwa berpikir kreatif merupakan proses menghasilkan ide-ide baru melalui tahapan seperti memahami masalah, membuat hipotesis, mencari solusi, memberikan bukti, dan menyampaikan hasilnya. Johnson (2013) menjelaskan berpikir kreatif sebagai

kemampuan untuk melihat peluang dalam menciptakan perbaikan pada sesuatu.

LTSIN (2004) mendefinisikan berpikir kreatif sebagai proses, bukan hasil, yang digunakan untuk menghasilkan ide baru dengan menggabungkan ide-ide yang sebelumnya belum pernah disatukan. Dalam pandangan ini, kreativitas merupakan langkah penggabungan gagasan yang belum pernah terhubung sebelumnya, sehingga menghasilkan ide inovatif. Selanjutnya, Van Velsor et al. (2010) menambahkan bahwa kemampuan berpikir kreatif meliputi kemampuan melihat kemungkinan-kemungkinan baru, menemukan hubungan antara ide-ide yang berbeda, serta mampu mengonstruksi ulang atau menemukan cara pemecahan masalah. Pendekatan ini menegaskan bahwa berpikir kreatif tidak hanya menghasilkan ide, tetapi juga menyelesaikan masalah dengan cara-cara yang inovatif.

Majed (2012:53-54) memperluas konsep ini dengan menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah proses kognitif yang memungkinkan seseorang menghasilkan ide-ide baru melalui kombinasi, perubahan, atau pengembangan ide-ide yang telah ada. Proses ini bertujuan untuk membayangkan atau menemukan sesuatu yang belum pernah terbayangkan sebelumnya. Kreativitas, dalam hal ini, dipahami sebagai aktivitas berpikir tingkat tinggi yang melibatkan analisis (C4), evaluasi (C5), dan penciptaan (C6), di mana ide-ide atau gagasan baru dihasilkan dan diaplikasikan langsung dalam penyelesaian masalah. Pandangan ini sejalan dengan Daskolia

(2012:271), yang menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan kemampuan esensial untuk memikirkan dan mempelajari lingkungan serta isu-isu yang terkait dengannya. Sejalan dengan itu, Livne (2008) mengemukakan bahwa berpikir kreatif matematis merujuk pada kemampuan menghasilkan solusi bervariasi yang bersifat baru terhadap masalah matematika yang bersifat terbuka. Pandangan ini menekankan pentingnya aspek kebaruan dan fleksibilitas dalam penyelesaian masalah matematis.

2) Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan ide atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau suatu kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar, 2009). Menurut NACCCE (National Advisory Committee on Creative and Cultural Education), kreativitas adalah aktivitas imajinatif yang menghasilkan hasil yang baru dan bernilai (Craft, 2005). Kreativitas memberikan kerangka untuk melihat alternatif solusi dan merancang penyelesaian masalah yang relevan di masa mendatang. Dengan demikian, kemampuan berpikir kreatif menjadi alat yang penting untuk menghadapi tantangan dalam berbagai konteks, baik di lingkungan pendidikan maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Pehkonen (1997) menyatakan bahwa kreativitas tidak terbatas pada bidang-bidang tertentu seperti seni, sastra, atau sains, tetapi juga dapat ditemukan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk matematika.

Berdasarkan hal tersebut, kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif dalam matematika memiliki perbedaan yang mendasar. Kreativitas merujuk pada kemampuan umum seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru dan bernilai, sedangkan kemampuan berpikir kreatif lebih spesifik pada proses mental yang digunakan untuk menghasilkan ide-ide inovatif dalam menyelesaikan masalah. Dalam konteks pembelajaran matematika, kreativitas dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, seperti menemukan pola baru atau menciptakan strategi pemecahan yang unik. Namun, penelitian ini lebih berfokus pada kemampuan berpikir kreatif, yaitu bagaimana siswa mengembangkan ide-ide baru, fleksibel dalam berpikir, serta mampu melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang dalam menyelesaikan persoalan matematika. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengukur sejauh mana kemampuan berpikir kreatif siswa dapat ditingkatkan melalui pendekatan yang diterapkan.

b. Karakteristik dan Indikator Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif memiliki beberapa karakteristik utama yang membedakannya sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi. Jill & Schirmacher (2009:122-125) menjelaskan bahwa karakteristik berpikir kreatif meliputi:

- 1) *Fluent*, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide dan solusi.

- 2) *Flexible*, kemampuan untuk menghasilkan banyak variasi dan alternatif jawaban serta melihat permasalahan dari sudut pandang yang berbeda.
- 3) *Original*, kemampuan menghasilkan ide yang unik dan tidak biasa.
- 4) *Elaborate*, kemampuan untuk menambahkan rincian pada ide-ide yang telah diperoleh.

Silver (1997:76) mengembangkan pendekatan penilaian terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam konteks matematika melalui indikator *fluency*, *Flexibility*, dan *Originality*. Penilaian ini diterapkan oleh Balka dengan menggunakan soal cerita yang terkait dengan dunia nyata. Peserta didik diminta untuk menghasilkan permasalahan matematika berdasarkan situasi yang diberikan. *Fluency* dinilai berdasarkan jumlah masalah matematika atau pertanyaan yang dihasilkan. *Flexibility* diukur dari variasi kategori permasalahan yang muncul. Sedangkan *Originality* dilihat dari kelangkaan atau keunikan respons yang dihasilkan.

Munandar (2021:50) menyatakan bahwa aspek-aspek berpikir kreatif mencakup kelancaran (*fluency*), keluwesan (*Flexibility*), penguraian atau memperincikan (*Elaboration*), dan keaslian (*Originality*). Masing-masing aspek memiliki indikator yang spesifik untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif:

- 1) Kelancaran (*Fluency*): Siswa mampu merumuskan jawaban dengan sejumlah fakta, mengungkapkan gagasan secara lancar,

dan mengkritisi objek atau situasi dengan melihat kesalahan tertentu.

- 2) Keluwesan (*Flexibility*): Siswa mampu memberikan sudut pandang yang berbeda terhadap suatu masalah, mencari alternatif jawaban, serta mengategorikan permasalahan dengan berbagai pembagian.
- 3) Keaslian (*Originality*): Siswa mampu merencanakan hal baru dalam menyelesaikan masalah yang baru.
- 4) Memperinci (*Elaboration*): Siswa dapat memecahkan masalah secara rinci, mencari arti lebih mendalam, mengembangkan gagasan, dan mencoba membuat sesuatu yang baru.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat digambarkan keterkaitannya dalam peta konsep sebagai berikut:

Tabel 2.2 Peta Konsep Berpikir Kreatif

Definisi menurut ahli	Kata kunci berkaitan dengan indikator kemampuan berpikir kreatif	Keterkaitan kata kunci dari berbagai ahli	Kesimpulan
Menurut Jill & Schirmacher (2009), berpikir kreatif adalah proses mental	(J1) <i>Fluent</i> , yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide dan solusi.	J1 dan S1 Memiliki keterkaitan yakni terletak pada fokus	Indikator dari kemampuan berpikir kreatif adalah:

<p>yang memungkinkan seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru, melihat berbagai kemungkinan, dan menciptakan solusi inovatif.</p>	<p>(J2) Flexible, kemampuan untuk menghasilkan banyak variasi dan alternatif jawaban serta melihat permasalahan dari sudut pandang yang berbeda.</p> <p>(J3) <i>Original</i>, kemampuan menghasilkan ide yang unik dan tidak biasa.</p> <p>(J4) Elaborate, kemampuan untuk menambahkan rincian pada ide-ide yang telah diperoleh.</p>	<p>keduanya dalam menilai kelancaran berpikir, yaitu kemampuan menghasilkan banyak ide atau solusi dalam suatu permasalahan.</p> <p>J1 dan M1</p> <p>Memiliki keterkaitan dalam menekankan kelancaran berpikir, terutama dalam menyampaikan gagasan secara bebas dan tanpa hambatan.</p>	<p>1) <i>Fluency</i> → Kelancaran Berpikir Indikator ini mengukur seberapa banyak ide yang bisa dihasilkan serta kemampuan menyampaikan gagasan dengan lancar.</p> <p>2) <i>Flexibility</i> → Keluwesan Berpikir Indikator ini menilai kemampuan melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mencari berbagai alternatif solusi.</p>
<p>Menurut Silver (1997), berpikir kreatif adalah kemampuan yang dapat diukur dengan tiga</p>	<p>(S1) <i>Fluency</i> dinilai berdasarkan jumlah masalah matematika atau pertanyaan yang dihasilkan.</p>	<p>S1 dan M1</p>	

komponen, yaitu <i>fluency</i> , <i>Flexibility</i> , dan <i>Originality</i> .	(S2) <i>Flexibility</i> diukur dari variasi kategori permasalahan yang muncul. (S3) <i>Originality</i> dilihat dari kelangkaan atau keunikan respons yang dihasilkan.	Memiliki keterkaitan dalam mengukur banyaknya ide atau jawaban yang dapat dihasilkan oleh siswa dalam menjawab suatu masalah.	3) <i>Originality</i> → Keaslian Ide Indikator ini mengukur kemampuan siswa dalam menghasilkan ide yang unik dan berbeda dari yang lain.
Munandar (2021) menyebut berpikir kreatif atau berpikir divergen sebagai proses menghasilkan berbagai kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang tersedia, dengan penekanan pada jumlah, keragaman, dan kesesuaian.	(M1) Kelancaran (<i>Fluency</i>): Siswa mampu merumuskan jawaban dengan sejumlah fakta, mengungkapkan gagasan secara lancar, dan mengkritisi objek atau situasi dengan melihat kesalahan tertentu. (M2) Keluwesan (<i>Flexibility</i>): Siswa mampu	J2 dan S2 Memiliki keterkaitan dalam mengukur fleksibilitas berpikir, yaitu kemampuan melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan menghasilkan variasi jawaban. J2 dan M2	4) <i>Elaboration</i> → Pemikiran Mendalam Indikator ini menilai sejauh mana siswa dapat menjelaskan suatu konsep secara lebih rinci, menambahkan informasi pendukung, serta memperdalam analisis agar solusi yang

	<p>memberikan sudut pandang yang berbeda terhadap suatu masalah, mencari alternatif jawaban, serta mengategorikan permasalahan dengan berbagai pembagian.</p> <p>(M3) Keaslian (<i>Originality</i>): Siswa mampu merencanakan hal baru dalam menyelesaikan masalah yang baru.</p> <p>(4) Memperinci (<i>Elaboration</i>): Siswa dapat memecahkan masalah secara rinci, mencari arti lebih mendalam, mengembangkan gagasan, dan mencoba membuat sesuatu yang baru.</p>	<p>Sama-sama menilai keluwesan dalam berpikir dengan mencari alternatif solusi dan mengategorikan masalah secara berbeda.</p> <p>S2 dan M2</p> <p>Memiliki keterkaitan dalam mengukur seberapa luas variasi cara berpikir siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan.</p> <p>J3 dan S3</p> <p>Memiliki keterkaitan dalam menilai</p>	<p>diberikan lebih kuat dan lengkap.</p>
--	---	--	--

		<p>keunikan atau kebaruan ide yang dihasilkan, di mana keduanya menekankan kreativitas dalam memberikan jawaban yang tidak biasa.</p> <p>J3 dan M3</p> <p>Sama-sama menekankan kemampuan siswa dalam menghasilkan solusi yang orisinal dan berbeda dari yang lain.</p> <p>S3 dan M3</p> <p>Terkait dalam menilai tingkat keaslian dan</p>	
--	--	---	--

		kelangkaan jawaban yang diberikan siswa dalam suatu konteks.	
		J4 dan M4	
		Memiliki keterkaitan dalam aspek elaborasi, yakni kemampuan untuk mengembangkan dan merinci ide secara lebih mendalam guna memperkaya pemecahan masalah yang dilakukan.	

Karakteristik dan indikator ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif bukan hanya tentang menghasilkan ide, tetapi juga mengembangkan dan menyelesaikan masalah secara inovatif, relevan, dan

bermakna dalam berbagai konteks. Sehingga, dalam penelitian ini indikator berpikir kreatif yang digunakan adalah:

Tabel 2.3 Indikator Berpikir Kreatif

No.	Indikator	Deskripsi
1.	<i>Fluency</i> (Kelancaran Berpikir)	Indikator ini mengukur seberapa banyak ide yang bisa dihasilkan serta kemampuan menyampaikan gagasan dengan lancar.
2.	<i>Flexibility</i> (Keluwesannya Berpikir)	Indikator ini menilai kemampuan melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mencari berbagai alternatif solusi.
3.	<i>Originality</i> (Keaslian Ide)	Indikator ini mengukur kemampuan siswa dalam menghasilkan ide yang unik dan berbeda dari yang lain.
4.	<i>Elaboration</i> (Pemikiran Mendalam)	Indikator ini menilai sejauh mana siswa dapat menjelaskan suatu konsep secara lebih rinci, menambahkan informasi pendukung, serta memperdalam analisis agar solusi yang diberikan lebih kuat dan lengkap.

5. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang aktivitas atau kegiatan tertentu (Slameto, 1995). Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikannya secara konsisten dengan rasa senang. Dalam minat terdapat pemfokusan perhatian, usaha untuk memahami, mendekati, dan memiliki objek dengan rasa senang. Sansone dan Harackiewicz (Renninger, 2000) mengemukakan bahwa minat sebagai keadaan psikologis melibatkan perhatian yang terfokus, peningkatan fungsi kognitif, kegigihan, dan keterlibatan afektif. Menurut Suhartini (2002), minat belajar adalah keinginan untuk mengetahui atau memiliki sesuatu, serta kegiatan yang disenangi. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat meningkatkan perhatian dan memusatkan aktivitas mental individu terhadap suatu objek yang berkaitan dengan dirinya, sehingga dapat menjadi dorongan untuk mencapai keinginannya. Menurut Kartono (1995), minat adalah kecenderungan jiwa yang terarah secara intensif kepada suatu objek yang dianggap efektif, yang di dalamnya terdapat elemen afektif yang kuat. Minat juga berhubungan dengan kepribadian, melibatkan unsur kognitif, afektif, dan konatif dalam mencapai suatu objek, situasi, atau individu yang memiliki relevansi pribadi.

Belajar didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman, kecuali perubahan yang disebabkan oleh

proses pematangan atau perubahan bersifat sementara. Menurut Rohmalina Wahab (2016), belajar adalah aktivitas sadar yang menghasilkan perubahan perilaku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan baru, sikap, atau nilai positif. Belajar merupakan proses individu dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru, yang diwujudkan dalam perubahan perilaku yang relatif permanen akibat interaksi dengan lingkungan belajar. Oleh karena itu, belajar dapat disimpulkan sebagai proses perolehan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan melalui interaksi individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan sikap dan perilaku.

Minat belajar merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk menerima atau melakukan aktivitas belajar. Minat dapat menjadi penyebab sekaligus hasil dari keterlibatan dalam suatu kegiatan. Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas (Syaiful Bahri Djamarah, 2012). Sukardi (1994) mengemukakan bahwa minat belajar adalah kerangka mental yang terdiri dari kombinasi perasaan, prasangka, kecemasan, dan kecenderungan lainnya yang mengarahkan individu kepada pilihan tertentu dalam belajar. Oleh karena itu, minat belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan seseorang untuk memberikan perhatian dan ketertarikan terhadap segala sesuatu yang berkaitan dengan proses belajar.

Dalam penelitian ini, minat belajar dipahami sebagai wadah besar yang menampung ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika, yang tercermin melalui perasaan senang, perhatian, dan keterlibatan aktif

dalam proses belajar. Minat memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran, karena jika materi, metode, situasi, dan fasilitas yang disediakan tidak sesuai dengan ketertarikan siswa, mereka akan mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran matematika dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat membangun ketertarikan siswa, sehingga minat belajar mereka dapat berkembang secara optimal dan mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

b. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto, minat seseorang terhadap sesuatu diekspresikan melalui kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan minatnya. Oleh karena itu, indikator minat belajar dapat dianalisis melalui kegiatan yang dilakukan individu atau objek yang disenangi. Minat merupakan motif yang dipelajari yang mendorong individu untuk aktif dalam kegiatan tertentu. Dengan demikian, indikator minat belajar menurut Slameto terdiri dari:

1) Perasaan senang

Siswa yang memiliki minat terhadap suatu objek akan merasa senang dan tidak bosan saat mempelajarinya, yang berdampak pada pemahaman mereka. Jika seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap suatu mata pelajaran, maka tidak ada rasa terpaksa dalam belajar. Contohnya meliputi senang mengikuti pelajaran, tidak terlambat ke sekolah, memusatkan perhatian saat pembelajaran

berlangsung, tidak merasa bosan, tidak membuat keributan di kelas, dan selalu hadir dalam pelajaran.

2) Keterlibatan siswa

Siswa berperan aktif sebagai partisipan dalam proses pembelajaran. Keaktifan ini dapat didorong oleh guru dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif di kelas. Ketertarikan terhadap suatu objek dapat membuat siswa merasa senang dan terdorong untuk melakukan aktivitas terkait. Contohnya, aktif dalam diskusi, aktif bertanya, menjawab pertanyaan guru, serta berpartisipasi dalam berbagi argumentasi.

3) Ketertarikan

Ketertarikan berhubungan dengan dorongan siswa terhadap suatu objek, orang, atau kegiatan, yang melibatkan pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contohnya, siswa menunjukkan semangat dalam mengikuti pelajaran, antusias dalam belajar, tidak menunda tugas, rajin mengerjakan tugas yang diberikan guru, serta menyelesaikan tugas tepat waktu.

4) Perhatian siswa

Minat dan perhatian sering dianggap serupa dalam penggunaannya sehari-hari. Perhatian siswa merupakan bentuk konsentrasi terhadap pengamatan dan pemahaman dengan mengesampingkan hal lain. Jika siswa memiliki minat terhadap suatu objek, maka secara alami mereka akan memberikan perhatian lebih terhadapnya. Contohnya,

mendengarkan penjelasan guru dengan saksama, berkonsentrasi saat belajar, mencatat materi, serta bertanya ketika materi kurang dipahami.

Sementara itu, menurut Syaiful Bahri Djamarah, indikator minat belajar meliputi:

- 1) Rasa suka atau senang.
- 2) Pernyataan lebih menyukai sesuatu.
- 3) Adanya rasa ketertarikan.
- 4) Kesadaran untuk belajar tanpa perlu disuruh.
- 5) Partisipasi dalam aktivitas belajar serta memberikan perhatian.

Sedangkan menurut Suhartini, indikator minat belajar terdiri dari:

- 1) Keinginan untuk mengetahui atau memiliki sesuatu.
- 2) Objek atau kegiatan yang disenangi.
- 3) Jenis kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi.
- 4) Upaya yang dilakukan untuk mewujudkan keinginan atau rasa senang terhadap objek atau kegiatan tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat digambarkan keterkaitannya dalam tabel peta konsep sebagai berikut:

Tabel 2.4 Peta Konsep Minat Belajar

Definisi menurut ahli	Kata kunci berkaitan dengan indikator minat belajar	Keterkaitan kata kunci dari berbagai ahli	Kesimpulan
Minat merupakan motif yang dipelajari yang mendorong individu untuk aktif dalam kegiatan tertentu (Slameto)	(S1) Perasaan senang (S2) Keterlibatan siswa (S3) ketertarikan (S4) perhatian siswa	S1 dan B1 Perasaan senang (S1) memiliki keterkaitan erat dengan rasa suka atau senang (B1), karena ketika seseorang merasa senang terhadap suatu aktivitas belajar, ia akan lebih mudah menyukai dan menikmati proses pembelajaran tersebut.	Berdasarkan hubungan antar indikator, dapat disimpulkan bahwa perasaan senang, perhatian, dan keterlibatan siswa memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran. Siswa yang merasa senang cenderung menyukai dan menikmati proses belajar, sehingga lebih mudah memahami materi.
Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas (Syaiful Bahri Djamarah)	(B1) Rasa suka atau senang. (B2) Pernyataan lebih menyukai sesuatu. (B3) Adanya rasa ketertarikan. (B4) Kesadaran untuk belajar tanpa perlu disuruh.	S1 dan B2 Perasaan senang (S1) dapat	Perhatian yang baik memungkinkan siswa lebih aktif

	(B5) Partisipasi dalam aktivitas belajar serta memberikan perhatian.	mendorong seseorang untuk menyatakan lebih menyukai sesuatu (B2). Ketika seorang siswa merasa senang	berpartisipasi dalam aktivitas belajar, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka. Sementara keterlibatan siswa
Menurut Suhartini, minat belajar adalah keinginan untuk mengetahui atau memiliki sesuatu, serta kegiatan yang disenangi	(H1) Keinginan untuk mengetahui atau memiliki sesuatu. (H2) Objek atau kegiatan yang disenangi. (H3) Jenis kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi. (H4) Upaya yang dilakukan untuk mewujudkan keinginan atau rasa senang terhadap objek atau kegiatan tertentu.	dalam belajar, ia cenderung menunjukkan preferensi terhadap mata pelajaran atau metode pembelajaran tertentu. S1 dan H1 Perasaan senang (S1) dapat meningkatkan keinginan untuk mengetahui atau memiliki sesuatu (H1). Ketika siswa merasa senang dalam belajar, mereka akan terdorong untuk	mencerminkan motivasi intrinsik mereka dalam belajar tanpa harus dipaksa. Dengan demikian, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, dan melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam penelitian ini, indikator minat belajar yang akan digunakan adalah:

		<p>mencari tahu lebih banyak tentang materi yang dipelajari.</p> <p>B1 dan H1</p> <p>Rasa suka atau senang (B1) dapat menumbuhkan keinginan untuk mengetahui atau memiliki sesuatu (H1). Jika siswa menyukai suatu mata pelajaran, mereka akan memiliki dorongan untuk memahami lebih dalam dan mengeksplorasi lebih jauh topik yang diajarkan.</p> <p>S2 dan B3</p> <p>Keterlibatan siswa (S2) menunjukkan bahwa siswa aktif</p>	<p>1) Perasaan senang</p> <p>Perasaan senang dalam belajar berkaitan erat dengan rasa suka terhadap suatu aktivitas. Siswa yang merasa senang akan lebih menikmati pembelajaran dan cenderung memiliki preferensi terhadap mata pelajaran atau metode tertentu. Selain itu, perasaan senang juga mendorong rasa ingin tahu, sehingga siswa lebih aktif mencari informasi untuk memperdalam pemahaman mereka.</p> <p>2) Perhatian siswa</p>
--	--	---	--

		<p>dalam pembelajaran, yang selaras dengan kesadaran untuk belajar tanpa perlu disuruh (B3). Siswa yang terlibat dalam kegiatan belajar biasanya memiliki dorongan intrinsik untuk terus belajar tanpa harus dipaksa.</p> <p>S2 dan H2</p> <p>Keterlibatan siswa (S2) berkaitan dengan jenis kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi (H2). Ketika siswa terlibat dalam proses belajar, mereka akan memilih aktivitas yang sesuai dengan minat mereka untuk</p>	<p>Perhatian siswa dalam pembelajaran ditunjukkan melalui partisipasi aktif dan fokus terhadap materi yang diajarkan. Siswa yang memberikan perhatian cenderung lebih berusaha memahami materi dengan baik dan menunjukkan upaya dalam mencapai tujuan belajar.</p> <p>Selain itu, perhatian yang tinggi memungkinkan siswa lebih aktif dalam diskusi serta lebih berkomitmen dalam menyelesaikan tugas akademik.</p> <p>3) Keterlibatan siswa</p>
--	--	--	--

		<p>memperoleh pemahaman yang lebih baik.</p> <p>B3 dan H2</p> <p>Kesadaran untuk belajar tanpa perlu disuruh (B3) berkaitan dengan jenis kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi (H2). Siswa yang memiliki kesadaran belajar akan secara aktif mencari kegiatan yang mendukung minat dan kebutuhannya dalam memperoleh ilmu.</p> <p>S3 dan B4</p> <p>Ketertarikan (S3) berkaitan dengan adanya rasa</p>	<p>Keterlibatan siswa dalam pembelajaran menunjukkan bahwa mereka memiliki kesadaran untuk belajar tanpa harus dipaksa. Siswa yang terlibat secara aktif akan memilih kegiatan yang sesuai dengan minat mereka untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik. Selain itu, keterlibatan juga memperlihatkan dorongan intrinsik siswa dalam belajar, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.</p>
--	--	---	---

		<p>ketertarikan (B4).</p> <p>Jika seorang siswa memiliki ketertarikan terhadap suatu mata pelajaran, maka ia akan menunjukkan minat yang lebih besar dalam memahami dan mendalaminya.</p> <p>S3 dan H3</p> <p>Ketertarikan (S3) berhubungan dengan objek atau kegiatan yang disenangi (H3).</p> <p>Ketika siswa tertarik pada suatu materi atau metode pembelajaran, mereka cenderung lebih menikmati proses belajar dan lebih fokus pada aktivitas yang</p>	
--	--	--	--

		<p>mendukung pemahamannya.</p> <p>B4 dan H3</p> <p>Adanya rasa ketertarikan (B4) berhubungan langsung dengan objek atau kegiatan yang disenangi (H3). Jika siswa merasa tertarik terhadap suatu topik atau aktivitas, mereka akan lebih antusias dalam mengikutinya.</p> <p>S4 dan B5</p> <p>Perhatian siswa (S4) berkaitan dengan partisipasi dalam aktivitas belajar serta memberikan perhatian (B5). Siswa yang memberikan</p>	
--	--	---	--

		<p>perhatian dalam belajar biasanya lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan tugas yang diberikan.</p> <p>S4 dan H4</p> <p>Perhatian siswa (S4) berkaitan dengan upaya yang dilakukan untuk mewujudkan keinginan atau rasa senang terhadap objek atau kegiatan tertentu (H4). Ketika siswa memberikan perhatian penuh dalam belajar, mereka akan berusaha untuk memahami materi dengan lebih baik dan mencapai tujuan belajarnya.</p>	
--	--	---	--

		<p>B5 dan H4</p> <p>Partisipasi dalam aktivitas belajar serta memberikan perhatian (B5) berkaitan dengan upaya yang dilakukan untuk mewujudkan keinginan atau rasa senang terhadap objek atau kegiatan tertentu (H4). Siswa yang aktif dan memperhatikan pembelajaran akan lebih berusaha dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan.</p>	
--	--	---	--

Indikator-indikator ini menunjukkan bahwa minat belajar bukan hanya tentang ketertarikan sesaat, tetapi juga mencerminkan keterlibatan aktif, perhatian yang berkelanjutan, serta dorongan internal untuk

memahami dan mengeksplorasi pembelajaran secara lebih mendalam.

Dalam penelitian ini, indikator minat belajar yang digunakan adalah:

Tabel 2.5 Indikator Minat Belajar

No.	Indikator	Deskripsi
1.	Perasaan senang	Perasaan senang dalam belajar berkaitan erat dengan rasa suka terhadap suatu aktivitas. Siswa yang merasa senang akan lebih menikmati pembelajaran dan cenderung memiliki preferensi terhadap mata pelajaran atau metode tertentu. Selain itu, perasaan senang juga mendorong rasa ingin tahu, sehingga siswa lebih aktif mencari informasi untuk memperdalam pemahaman mereka.
2.	Perhatian siswa	Perhatian siswa dalam pembelajaran ditunjukkan melalui partisipasi aktif dan fokus terhadap materi yang diajarkan. Siswa yang memberikan perhatian cenderung lebih berusaha memahami materi dengan baik dan menunjukkan upaya dalam mencapai tujuan belajar. Selain itu, perhatian yang tinggi memungkinkan siswa lebih aktif dalam diskusi serta lebih berkomitmen dalam menyelesaikan tugas akademik.
3.	Keterlibatan siswa	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran menunjukkan bahwa mereka memiliki kesadaran untuk belajar tanpa harus dipaksa. Siswa yang terlibat secara aktif akan memilih kegiatan yang

		sesuai dengan minat mereka untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik. Selain itu, keterlibatan juga memperlihatkan dorongan intrinsik siswa dalam belajar, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.
--	--	---

B. Kerangka Berpikir

Kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan sebuah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, mengembangkan solusi yang unik, serta berpikir secara fleksibel dalam menyelesaikan masalah matematika. Kemampuan ini sangat penting bagi siswa karena dapat meningkatkan daya saing dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada salah satu guru matematika di SMPN 4 Pare, ditemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa tergolong rendah. Hal ini terbukti dari hasil pra-penelitian yang menunjukkan bahwa kurangnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Penyebab utama rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis ini adalah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih didominasi oleh metode ceramah, yang kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

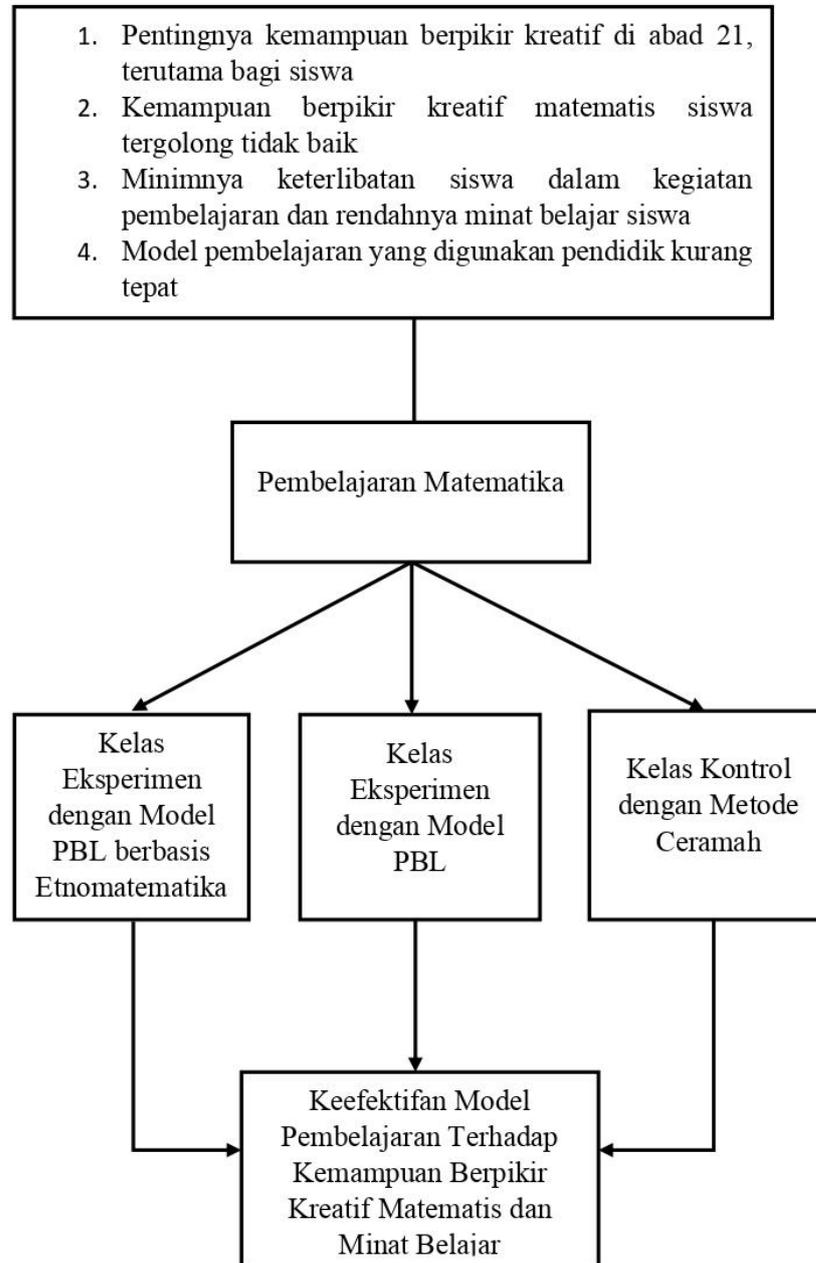
Selain itu, berdasarkan wawancara dengan salah satu guru matematika di SMPN 4 Pare, terdapat beberapa faktor yang turut memengaruhi rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Faktor-faktor tersebut meliputi minimnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, rendahnya motivasi belajar siswa, serta anggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan

membosankan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah model pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan permasalahan kontekstual dari budaya lokal ke dalam proses pembelajaran matematika. Model ini dirancang untuk merangsang siswa berpikir kritis dan kreatif melalui eksplorasi masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam PBL berbasis etnomatematika, siswa diajak untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan nilai-nilai budaya lokal. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar konsep matematika, tetapi juga memahami bagaimana matematika dapat diterapkan dalam konteks budaya mereka.

Oleh sebab itu, diharapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika dapat menjadi solusi efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII SMPN 4 Pare dibandingkan model yang lainnya. Dengan menggabungkan pendekatan PBL yang berbasis masalah dan konteks budaya lokal, pembelajaran matematika diharapkan menjadi lebih menarik, relevan, dan bermakna bagi siswa. Berdasarkan deskripsi tersebut, berikut adalah kerangka berpikir pada penelitian ini:

Gambar 2.3 Kerangka Berpikir



(Sumber: Dokumen Pribadi)

C. Hipotesis Penelitian

1. H_0 : Model *Problem Based Learning* bernuansa etnomatematika tidak efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
 H_1 : Model *Problem Based Learning* bernuansa etnomatematika efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
2. H_0 : Model *Problem Based Learning* tidak efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
 H_1 : Model *Problem Based Learning* efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
3. H_0 : Model pembelajaran konvensional tidak efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
 H_1 : Model pembelajaran konvensional efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
4. H_0 : Model *Problem Based Learning* bernuansa etnomatematika tidak efektif terhadap minat belajar siswa.
 H_1 : Model *Problem Based Learning* bernuansa etnomatematika efektif terhadap minat belajar siswa.
5. H_0 : Model *Problem Based Learning* tidak efektif terhadap minat belajar siswa.
 H_1 : Model *Problem Based Learning* efektif terhadap minat belajar siswa.
6. H_0 : Model pembelajaran konvensional tidak efektif terhadap minat belajar siswa.
 H_1 : Model pembelajaran konvensional efektif terhadap minat belajar siswa.

7. H_0 : Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis dan minat belajar siswa yang menerima pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* bernuansa etnomatematika, siswa yang menerima pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dan siswa yang menerima pembelajaran konvensional.

H_1 : Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis dan minat belajar siswa yang menerima pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* bernuansa etnomatematika, siswa yang menerima pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dan siswa yang menerima pembelajaran konvensional.