



Implementasi Model Pembelajaran RME Berbantuan LMS-Canva sebagai Upaya Memotivasi Siswa yang Ditinjau dari Sudut Pandang Filsafat Matematika

Rusmini^{1*}, Izwita Dewi², Elmanani Simamora³

Universitas Potensi Utama, Medan. Sumatera Utara, Indonesia¹

Universitas Negeri Medan, Medan, Sumatera Utara, Indonesia^{2,3}

rusminiponsan@yahoo.co.id^{1*}

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah implementasi dari model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan LMS-Canva memiliki dampak memotivasi siswa yang ditinjau dari sudut pandang filsafat matematika. Metode penelitian ini adalah kualitatif. Narasumber penelitian ini adalah siswa dan guru SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan. Data diperoleh dengan observasi, wawancara, pengamatan pada saat proses implementasi model pembelajaran di seluruh kelas VII dan VIII. Melakukan wawancara dengan Siswa dan guru mata pelajaran dan wali kelas dengan mengumpulkan guru di aula SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan. Memberikan tanya jawab singkat baik terhadap siswa maupun guru seputar model pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan triangulasi data yang diperoleh bahwa implementasi model pembelajaran RME memberikan gambaran tentang model pembelajaran RME ditinjau dari sudut pandang filsafat matematika dan implementasi model pembelajaran dengan LMS-Canva. Implementasi model pembelajaran RME signifikan dalam upaya memotivasi siswa untuk belajar matematika.

Kata kunci: model pembelajaran RME; LMS-Canva; motivasi siswa; sudut pandang filsafat matematika

Implementation of the RME Learning Model Assisted by LMS-Canva as an Effort to Motivate Students Viewed from a Mathematical Philosophy Perspective

Abstract: The aim of this research is to find out whether the implementation of the *Realistic Mathematics Education* (RME) learning model assisted by LMS-Canva has a motivating impact on students from a mathematical philosophy perspective. This research method is qualitative. The resource persons for this research were students and teachers at SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan. Data was obtained by observation, interviews, observations during the process of implementing the learning model in all classes VII and VIII. Conduct interviews with students and subject teachers and homeroom teachers by gathering teachers in the hall of SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan. Provide short questions and answers to both students and teachers regarding the learning model applied. Based on triangulation of data obtained, the implementation of the RME learning model provides an overview of the RME learning model from the perspective of mathematical philosophy and the implementation of the learning model with LMS-Canva. The implementation of the RME learning model is significant in efforts to motivate students to learn mathematics.

Keywords: RME learning model; LMS-Canva; motivation students; mathematical philosophy viewpoin.

1. Pendahuluan

Implementasi model pembelajaran merupakan bagian dari implementasi perencanaan pembelajaran (Nadia Sabrina Siregar, Rifda Ramadina, Arya Tantri, Ryan Fazli Zulna & Rizki Maulana, 2016). Implementasi model pembelajaran merupakan upaya untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran secara umum dan khususnya untuk pembelajaran matematika (Majid, 2019). Mengapa yang dipermasalahkan adalah pembelajaran matematika, alasannya adalah secara umum

banyak masalah pendidikan matematika antara lain; rendahnya daya saing di ajang internasional, sesuai dengan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2015 (OECD, 2017) rendahnya rata-rata ujian nasional dibanding mata pelajaran lain (Kemendikbud, 2019), dimana hasil ujian nasional matematika rata-rata yang diperoleh dari tingkat SMP, SMP Sederajat, SMA dan SMA sederajat adalah untuk tingkat SMP rata rata nilai ujian matematika 46,68, 42,24 dan untuk tingkat SMA adalah 30,64. 31,09, 39,53 dan 34,46 berdasarkan data

dari (Kemendikbud, 2019) nilai rata-rata untuk mata pelajaran matematika lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Hal ini salah satu penyebabnya adalah rendahnya motivasi belajar matematika siswa.

Rendahnya motivasi belajar matematika siswa karena masih beranggapan bahwa matematika mata pelajaran yang sulit. Apalagi model pembelajaran yang diterapkan guru berceramah dan siswa hanya mencatat (Majid, 2019). Senada dengan penelitian (Nurmuiza et al., 2015) motivasi adalah proses yang memberi semangat arah dan kegigihan perilaku. Fungsi motivasi 1) mendorong perlakuan atau perbuatan, 2) mengarahkan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, 3) sebagai penggerak. (Nurmuiza et al., 2015). Motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (N. Khotimah et al., 2018), Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika (Nugroho & Attin Warmi, 2022).

Rendahnya motivasi belajar matematika juga dijumpai pada siswa di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan, khususnya untuk mata pelajaran matematika. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran di kelas siswa kurang memperhatikan guru dan mencoret-coret buku tulis mereka dan mengantuk. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran langsung, guru memberikan ceramah dan memberikan soal kepada siswa. Untuk Model RME sudah diperkenalkan namun belum berbantuan LMS-Canva. Oleh karena itu penulis akan melihat implementasi model pembelajaran berbantuan LMS dalam upaya memotivasi siswa dan kaitannya dengan filsafat matematika. Upaya memotivasi siswa penulis batasi untuk motivasi dalam belajar matematika yang dilihat dari sudut pandang filsafat pendidikan matematika.

Filsafat merupakan hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan filsafat berperan dalam penyelesaian masalah pendidikan maupun masalah sehari-hari (Zalukhu et al., 2023). Pendekatan filsafat dengan pendidikan berkaitan erat. Kaitan erat diantara keduanya yaitu dalam hal tujuan filsafat itu sendiri untuk menunjukkan keberadaan filsafat tersebut dalam dunia pendidikan. (Zalukhu et al., 2023). Filsafat pendidikan merupakan jiwa, roh serta kepribadian dalam sistem pendidikan nasional. Menurut filsafat, pendidikan juga merupakan suatu proses kegiatan manusia dalam mengarahkan perkembangan kepribadian serta kemampuan baik pada orang lain maupun pada diri sendiri. Pengaruhnya pendidikan bisa dari orang lain

maupun dari lingkungan yang selalu ada. Sesuai dengan teori pembelajaran sosial mengenai proses belajar tentang respon lingkungan, yaitu prinsipnya perilaku merupakan hasil interaksi resiprokal antara pengaruh tingkah laku, kognitif dan lingkungan. Salah satunya adalah motivasi. (A. C. Khotimah & Maret, 2023). Filosofi pendidikan memandang pendidikan sebagai suatu proses memanusiakan manusia yang bertujuan agar dapat mengembangkan dan mewujudkan dirinya dengan segala potensi asli yang dimilikinya (Ismail et al., 2022)

Untuk mewujudkan dirinya dengan segala potensi yang dimiliki, lingkungan merupakan bagian penting yang bisa menjadi motivasi dalam proses perwujudan tersebut. Salah satu lingkungan yang bisa mempengaruhi dalam proses memanusiakan manusia adalah implementasi model pembelajaran. Implementasi model pembelajarannya penullis menerapkan Model RME. RME merupakan sebuah teori pembelajaran yang dikembangkan di Belanda sejak tahun 1970-an oleh Hans Freudenthal menekankan pada membangun konsep matematika yang bermakna. RME berlandaskan pada filosofi matematika sebagai aktivitas manusia (*mathematics as human activity*) yang dicetuskan oleh Hans Freudenthal (Firma & Dian, 2021). Pembelajaran RME terdiri dari beberapa langkah. Menurut Hobri, langkah-langkah model RME, meliputi: 1) *the use of context*, 2) *use modes, bridging by vertical instrument*, 3) *student contribution*, 4) *interactivity*, 5) *intertwining* (Fahrudin et al., 2018) (Firma & Dian, 2021). Karakteristik RME secara umum memiliki lima karakteristik, yaitu: 1. *the use of the contextual problem*, 2. *use models, bridging by vertical instrument*, 3. *student contribution*, 4. *Interactivity*, 5 *intertwining* (menurut Hidayat, Abdullrahman, & Nurbayan, 2007 (Ramadhanti & Marlina, 2019).

Implementasi model pembelajaran RME penulis rancang dengan LMS ini merupakan salah satu upaya untuk memotivasi siswa juga suatu tuntutan abad 21 dimana pentingnya teknologi dalam pendidikan sudah dijelaskan oleh Golby (Ernest et al., 2016). Pentingnya peran teknologi dalam pembelajaran dikarenakan tuntutan abad 21 dan perkembangan IPTEK yang begitu pesat, dimana siswa lebih tertarik dengan teknologi canggih, sehingga dalam proses pembelajaran siswa lebih senang bereksplorasi dengan memanfaatkan teknologi dibanding hanya mendengarkan ceramah (Fairus et al., 2023). Hal ini senada dengan pernyataan dalam Principles and Standard for School Mathematics, NCTM (2000) menyatakan bahwa teknologi mempunyai

peran yang sangat penting dalam pembelajaran matematika (Simamora, 2019), menurut (Suratman et al., 2019) menyatakan model pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian (Farah & Rachmani, 2021) bahwa pembelajaran berbantuan TIK dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Teori yang berkaitan pada RME adalah teori *konstruktivisme*. Teori konstruktivisme berpendapat bahwa belajar adalah konstruksi informasi yang masuk ke otak. Manusia membangun pengetahuan sedikit demi sedikit yang hasilnya disebarkan melalui konteks yang terbatas dan dalam waktu yang direncanakan (Kusumawati et al., 2022). Teori ini menekankan seseorang yang belajar memiliki tujuan untuk menentukan bakatnya, menambah pengetahuan atau teknologi, dan lain-lain yang dibutuhkan untuk mengembangkan dirinya.

Teknologi yang digunakan pada implementasi model pembelajaran adalah *LMS*. *LMS* adalah sebuah perangkat lunak untuk keperluan administrasi, dokumentasi, pencarian materi, laporan sebuah kegiatan, pemberian materi- materi pelatihan kegiatan belajar mengajar secara online yang terhubung ke internet (Yauma et al., 2020). *LMS* di rancang, memudahkan, mengatur dalam penyampaian materi pembelajaran dibidang apapun (Andi Firdaus et al., 2022). Pada model pembelajaran RME (*The use of the contextual problem*) saat penyajian materi guru mendesain presentasi menggunakan aplikasi *LMS-Canva* (Turnbull et al., 2021) seperti yang diterapkan di Australia dan China. Hal senada dengan penelitian (Ramadhani et al., 2019), Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped-Problem Based Learning* Terintegrasi dengan *LMS-Google Classroom*, temuan yang diperoleh siswa sangat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Senada dengan penelitian (Alduraywish et al., 2022) factor keberhasilan dari manajemen pembelajaran dan merupakan factor keberhasilan siswa dalam belajar matematika. Senada dengan penelitian (Azizah et al., 2021), Nouri, 2016)

Penelitian yang membahas Keterkaitan antara model pembelajaran dengan IT (Fairus et al., 2023) namun disini yang dikaji sebagai contoh adalah model *Problem Based Learning*. Berdasarkan penelitian terdahulu tentang pembelajaran di kelas dan *Problem Based Learning* terintegrasi dengan *LMS-Google Classroom* serta implementasi dari kedua model yaitu *Flipped-Problem Based Learning* (Ramadhani et al., 2019) serta pengembangan PMR yang mana dapat memotivasi siswa serta

kemampuan pemecahan masalah dimana implementasinya pada siswa SMA (Anita Rahmatunisa, 2020). Pada penelitian ini penullis menerapkan Implementasi model pembelajaran yaitu model RME pada prosesnya juga mengembangkan model RME berbantuan aplikasi Canva, namun disini penullis mengaitkan sintak model RME dengan filsafat matematika serta implementasi model pembelajarannya pada siswa SMP berbantuan aplikasi Canva. Apakah implementasi model pembelajaran berbantuan aplikasi Canva juga bisa memotivasi siswa SMP dalam belajar khususnya belajar matematika. Hal ini bertujuan secara epistemologi matematika merupakan cabang filsafat yang berhubungan pengetahuan dengan pengetahuan matematika. Hal-hal yang ditelaah dalam cabang filsafat ini adalah segi-segi dasar pengetahuan matematika, seperti sumber, hakikat, batas-batas, dan kebenaran pengetahuan beserta ciri-ciri matematika yang meliputi abstraksi, ruang, waktu, besaran, simbolik, bentuk dan pola. (Sinaga et al., 2021). Dengan demikian, filsafat matematika dipakai untuk membantu perkembangan ilmu pengetahuan, yang secara langsung atau tidak langsung menjadi sarana kegiatan ilmiah.

Berdasarkan paparan masalah di atas maka masalah pada penelitian ini apakah implementasi model pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar matematika dan apakah ada kaitannya dengan *LMS-Canva* serta bagaimana implementasi model pembelajaran dalam upaya memotivasi siswa berbantuan *LMS-Canva* jika ditinjau dari sudut pandang filsafat matematika.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah kualitatif termasuk jenis observasi, pengamatan, wawancara dan memberikan angket kepada narasumber. Selanjutnya menghitung berapa persentasi pilihan yang mengacu sesuai indikator motivasi siswa dalam belajar matematika. Narasumber penelitian ini adalah siswa siswi dan guru-guru SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan. Data diperoleh dengan observasi, wawancara, pengamatan memberikan angket pada saat proses implementasi model pembelajaran di kelas VII dan VIII. Melakukan wawancara dengan siswa siswi dan guru dengan mengumpulkan di aula SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan. Tanya jawab singkat baik terhadap siswa maupun guru seputar model pembelajaran yang diterapkan.

Teknik analisis data penelitian ini adalah Triangulasi. Triangulasi data (John W. Creswell, 2016) adalah sumber data yang berbeda dengan memeriksa bukti-bukti yang berasal dari sumber-sumber tersebut dan menggunakannya untuk

membangun justifikasi tema-tema secara koheren. Tahapan-tahapan dalam penelitian ini adalah observasi kesekolah, melihat kelemahan, kekuatan dan ancaman yang terjadi di sekolah. Melakukan wawancara dan implementasi model pembelajaran di kelas dan melakukan pengamatan atas kejadian dan fenomena yang muncul atau yang terjadi pada saat implementasi model pembelajaran. Memberikan lembar angket kepada siswa dan melihat respon siswa pada saat pembelajaran, dokumentasi kegiatan pembelajaran yang digunakan sebagai kajian dalam menarik kesimpulan. Tahapan penelitian Implementasi Model Pembelajaran terkait dengan karakteristik RME adalah 1) *the use of the contextual problem* artinya menggunakan permasalahan dunia nyata atau realita sebagai awal pembelajaran. Dunia nyata disajikan pada video yang didesain oleh guru dan disajikan dengan *LMS-Canva*, 2) *models, bridging by vertical instrument* artinya tidak penting hanya menghafal rumus siswa diarahkan mentranfer konsep secara alami, mengurangi rasa jenuh dan mengajak supaya tertarik untuk mengikuti pembelajaran. 3) *student contribution*, artinya guru memberikan stimulus agar siswa aktif dalam pembelajaran. (Stimulus yang disajikan disini yaitu pada saat guru menayangkan video) Siswa diarahkan untuk mendengar dan mengamati jalan ceritanya. 4) *Intertwining*, menyimpulkan video yang diamati sambil membandingkan dengan pengalaman belajar yang telah dimiliki siswa di situasi yang nyata. Selanjutnya terkait dengan *LMS-Canva* adalah beberapa upaya yang dilakukan guru yaitu: 1) Menggunakan media *LMS-Canva*, 2) Komunikasi 2 arah dengan memberikan pertanyaan kepada siswa hal-hal apa saja dalam proses belajar yang membuat siswa merasa senang, 3) Memberikan pujian: bila siswa bisa menyelesaikan tugas tepat waktu dan memberi semangat dan motivasi bila siswa agak terlambat menyerakan tugas, dan memberikan permen.

3. Hasil dan Pembahasan

Angket motivasi belajar diberikan kepada kelas VII sebanyak 32 orang dan kelas VIII sebanyak 34 orang. Angket dibuat dengan menggunakan skala Likert Menurut Sugiyono 2018 (Olivia & Nurfebiaraning, 2019) adalah skala yang bisa digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi orang atau sekelompok tentang fenomena social. Hasil kalkulasi data angket berupa perhitungan persentasi, dilakukan interpretasi skor berdasarkan tabel kriteria penilaian dan disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Tigkat Motivasi Belajar Siswa

Persentase	Keterangan
>65,18%	Tinggi
52,58 % - 65,18%	Sedang
52,48%	Rendah

Sumber : (Olivia & Nurfebiaraning, 2019)

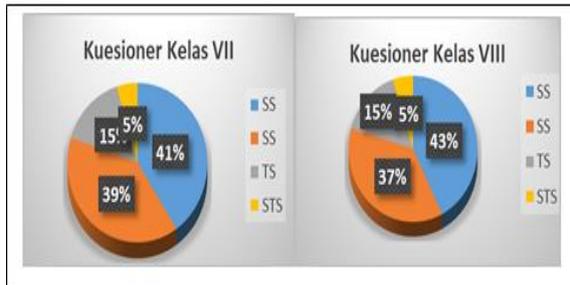
Rekapitulasi angket motivasi belajar dianalisis dengan menggunakan rumus hasil skor akhir dan dimasukkan ke dalam kriteria yang sesuai. Pada penelitian ini motivasi belajar menjadi dasar dalam menganalisis secara mendalam terkait pada upaya memotivasi siswa dalam belajar matematika dimana upayanya adalah dengan implementasi model pembelajaran berbasis LMS yang dikaji dengan filsafat matematika. Adapun hasil kalkulasi secara kumulatif dari instrument angket kelas VII dan kelas VIII disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Persentase Kumulatif Angket/Kuesioner Kelas VII Dan Kelas VIII

No.	Skor	% (VII)	% (VIII)
1, 2, 3, 4, 5, 6,	4	40,5	42,5
7, 8, 9, 10	3	39,4	36,9
	2	15,1	15,3
	1	4,79	5,1
Jumlah responden		32	34
Jumlah persentase		70	69,8

Berdasarkan Tabel 2 dapat dijelaskan persentase kumulatif perhitungan hasil angket siswa kelas VII dengan jumlah responden 32 orang diperoleh hasil Sangat Setuju (SS) sebesar 40,5%, Setuju (S) 39,4%, Tidak Setuju (TS) sebanyak 15,1% dan Sangat Tidak Setuju (STS) sebesar 4,79. Persentasi untuk kelas VIII dengan jumlah responden 34 orang untuk Sangat Setuju (SS) sebesar 42,5%, Setuju (S) 36,9%, Tidak Setuju (TS) sebanyak 15,3% dan Sangat Tidak Setuju (STS) sebesar 5,1%. Setelah dikalkulasi secara kumulatif maka diperoleh hasil untuk pernyataan bahwa siswa termotivasi belajar dengan implementasi model pembelajaran berbasis LMS untuk kelas VII sebesar 70% dan kelas VIII sebesar 69,8%. Untuk diagram lingkaran tentang persentasi angket disajikan sebagai berikut,

Berdasarkan Gambar 1 di atas dapat dilihat persentasi kumulatif dari perhitungan jawaban angket siswa kelas VII dari 32 orang. dan kelas VIII dari 34 orang.



Gambar 1. Hasil Kuesioner Siswa kelas VII dan Kelas VIII

Hasil Wawancara Dengan Guru-Guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru secara terbuka tentang implementasi model pembelajaran berbasis LMS dalam upaya memotivasi siswa adalah guru sangat mendukung dan setuju, oleh karena itu guru berupaya mempelajari cara implementasi model pembelajaran berbasis LMS yaitu salah satunya aplikasi Canva hal ini dapat dilihat dari keseriusan guru sebagai upaya untuk memotivasi siswa. Beberapa komentar yang dikemukakan oleh beberapa orang guru. Komentar guru A adalah “Mantap, lanjutkan pelatihan ini untuk memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran”, komentar guru B adalah “Mantap dan lanjutkan pelatihan ini untuk memudahkan guru dalam membuat media kreatif serta meningkatkan profesional seorang guru” dan komentar guru C adalah “Sebaiknya pelatihan aplikasi Canva dilaksanakan persemester sehingga saya bisa menerapkan dalam proses belajar mengajar”. Hal ini bisa dilihat cara guru mempersiapkan media yang akan disajikan kepada siswa saat proses pembelajaran seperti pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Upaya Guru Dalam Memotivasi Siswa

Berdasarkan Gambar 2 Upaya guru dalam memotivasi siswa yaitu berusaha untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mendesain pembelajaran dan berlatih dengan serius tentang LMS-Canva.

Wawancara Kepada Siswa

Wawancara kepada siswa dilakukan pada saat implementasi model pembelajaran berbasis LMS-Canva dengan menyajikan video pembelajaran yang telah didesain oleh guru menggunakan aplikasi Canva dengan menyelipkan cuplikan video pada slide presentasi. Adapun komentar siswa tentang implementasi model pembelajaran RME berbantuan LMS-Canva siswa A adalah “Saya senang jika belajar

matematika setiap hari seperti ini”, komentar siswa B adalah “saya lebih paham jika soalnya di tampilkan dalam video seperti ini karena saya sering ikut ayah saya ke ladang”, dan komentar siswa C adalah “Saya tidak mengantuk jika belajarnya begini dan saya lebih semangat mengerjakan soalnya”.

Upaya lain yang dilakukan guru yaitu guru memberikan masalah konteks diluar kelas sambil melakukan komunikasi 2 arah kepada masing masing siswa. Adapun dokumentasi dari keseriusan siswa dan komunikasi 2 arah dapat dilihat pada Gambar 3 berikut,



Gambar 3. Keseriusan Siswa Mengerjakan Tugas Setelah ditayangkan Vidio Pembelajaran Berbasis LMS

Berdasarkan Gambar 3 keseriusan siswa mengerjakan tugas setelah ditayangkan video menggunakan aplikasi Canva terlihat siswa serius mengerjakan tugas. Siswa senang belajar dengan kondisi seperti ini, karena mereka tidak menggunakan rumus-rumus dan disini siswa menyelesaikan masalah dengan cara yang siswa temukan sendiri.

Terlihat juga proses pembelajaran yang dilakukan diluar kelas siswa diberi tugas untuk mendeskripsikan dari bentuk bangunan sekolah selanjutnya mendiskusikan dengan teman sekelompok dan berinteraksi antar guru-siswa dan siswa dengan siswa untuk menarik kesimpulan yang akan diklarifikasi oleh guru setelah masuk ke dalam kelas. Bagi siswa yang mendeskripsikan kesimpulan dengan baik diberi pujian dan satu permen gratis. Siswa merasa senang dan bertepuk tangan dan memberikan acungan jempol. Dokumentasi dari keadaan tersebut disajikan pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Siswa Merasa Senang Saat Diberi Pujian

Berdasarkan Gambar 4 Siswa merasa senang dengan pujian yang diberikan guru karena siswa telah menyelesaikan tugas dengan baik. Perasaan senang merupakan indikator termotivasi dalam belajar. Selanjutnya guru memberikan pertanyaan langsung ke siswa yang merupakan

komunikasi 2 arah untuk mengetahui apakah siswa merasa senang dengan kegiatan belajar yang telah dilakukan.

Implementasi model pembelajaran berbasis LMS memiliki kelebihan yaitu siswa tertarik dengan model yang disajikan dan kekurangannya guru memerlukan waktu dan tenaga yang cukup maksimal untuk mendesain pembelajaran dengan materi yang beragam sehingga diperlukan kinerja guru yang lebih maksimal. Dengan implementasi model pembelajaran berbasis LMS guru juga bisa mengirim materi untuk dipelajari siswa secara mandiri apabila waktu tatap muka tidak terpenuhi.

Pembahasan

Peran filsafat matematika disini dikaji dalam hal fungsi dan kedudukannya dan tentang konsep, filsafat memiliki makna yang berarti cinta pada pengetahuan yang bijaksana ataupun ingin mencapai pandai. Secara terminologi, kata filsafat berarti pengetahuan yang bijaksana yang mendorong manusia untuk berpikir secara mendalam untuk mencari kebenaran dalam kehidupan demi kepentingan manusia. Untuk mencari kebijakan atau kebenaran maka seorang filsuf harus memiliki pengetahuan, pemikiran, pengkajian dan pembelajaran yang mana dalam bahasa Yunani distilakan dengan kata matematika (Dalam & Matematika, 2022). Implikasi salah satunya adalah dengan pendidikan. Hal ini dapat dilihat pada saat siswa menyelesaikan masalah yang diberikan berupa tugas, yaitu pada sintak RME siswa berpikir secara mendalam untuk mencari kebenaran jawaban tugas yang diberikan. Disini siswa dalam mencari jawaban tugas harus memiliki pengetahuan dan pemikiran dan pengkajian dari masalahnya baru bisa menyimpulkan jawabannya.

Motivasi belajar siswa tergambar pada saat siswa mengerjakan soal yang diberikan guru melalui aplikasi LMS-Canva. Siswa lebih semangat dan suasana kondusif, saling berdiskusi walaupun ada suara berisik namun mereka membicarakan hal-hal yang berhubungan dengan jawaban soal yang diberikan. Sesuai dengan persentasi hasil angket yang diperoleh untuk kelas VII yaitu sebesar 70% dibandingkan dengan hasil pengamatan pada saat proses pembelajaran tidak jauh berbeda. Begitu juga dengan kelas VIII persentasi hasil angket yaitu sebesar 69,8% dibandingkan dengan pengamatan pada saat proses pembelajaran juga hampir sama. Hal ini sejalan dengan penelitian (Zalukhu et al., 2023), (Sadewo et al., 2022),

(Ismail et al., 2022), (Wulandari & Azka, 2018), (Atmaja, 2020).

Siswa termotivasi untuk aktif belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan adanya implementasi model pembelajaran RME alasannya hakikat Model pembelajaran adalah kerangka konseptual untuk mencapai tujuan sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran (Hafizhah et al., 2022). Model merupakan bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang untuk mencoba melakukan berdasarkan model tersebut (Hafizhah et al., 2022). Dengan implementasi model pembelajaran (RME) berbasis LMS-Canva guru berupaya menciptakan situasi yang menarik perhatian siswa. Sehingga turut andil untuk berkontribusi dengan memberi tanggapan pada saat video pembelajaran Pak tani tersebut ditayangkan. Suasana inilah yang diharapkan oleh guru pada saat proses pembelajaran di kelas.

Implementasi Model Pembelajaran Berbantuan Learning Managemen System (LMS) Dari Sudut Pandang Filsafat Matematika

Filsafat sangat berperan dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam dunia pendidikan dan kehidupan sehari-hari (Sadewo et al., 2022). Pendekatan filsafat dengan ilmu pendidikan berkaitan erat dengan pembelajaran karena dengan filsafat, guru dapat memberikan ilmu pendidikan dengan konsep yang abstrak seperti matematika sehingga mudah untuk dipahami oleh siswa (Ismail et al., 2022). Hakikat Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas dalam belajar dan mengajar. (Hafizhah et al., 2022). Model merupakan bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang untuk mencoba melakukan berdasarkan model tersebut. (Hafizhah et al., 2022). Jadi dengan model ini guru mendesain pembelajaran yang bertujuan agar siswa paham dengan konsep abstrak yang tentunya akan sulit bagi siswa memahaminya jika guru tidak berupaya untuk menyajikannya keterta dalam bentuk yang menarik perhatian siswa.

Berkembangnya model pembelajaran sejalan dengan perkembangan teknologi dalam pembelajaran. Pentingnya teknologi dalam

pendidikan sudah dijelaskan oleh Golby (Ernest, 2013) dan mengklasifikasikan tradisi teknologi sebagai gambaran pragmatis teknologi. (Fairus et al., 2023). Pentingnya peran teknologi dalam pembelajaran dikarenakan tuntutan abad 21 dan perkembangan IPTEK yang begitu pesat, dimana siswa lebih tertarik dengan teknologi canggih, sehingga dalam proses pembelajaran siswa lebih senang bereksplorasi dengan memanfaatkan teknologi dibanding hanya mendengarkan ceramah (Fairus et al., 2023). Pembelajaran sesuai dengan teori Bruner yaitu Ekonic, Enaktif dan Symbolic.

LMS digunakan sebagai perangkat lunak untuk keperluan administrasi, dokumentasi, pencarian materi, laporan sebuah kegiatan, pemberian materi-materi pelatihan kegiatan belajar mengajar secara online yang terhubung ke internet (Yauma et al., 2020). LMS di rancang untuk membuat, memudahkan, mengatur dalam penyampaian materi pembelajaran dibidang apapun (Andi Firdaus et al., 2022). LMS dapat menyatukan semula aspek pembelajaran dan evaluasi dalam satu aplikasi. LMS memungkinkan guru memastikan bahwa siswa dapat mengakses materi pelajaran dan tugas yang telah diunggah. LMS juga memungkinkan guru memastikan bahwa siswa dapat dengan mudah mengakses materi pelajaran dan tugas yang telah diunggah oleh guru, dan memastikan bahwa tugas yang telah mereka selesaikan telah diterima dengan cepat. (Syahri et al., 2023). Hal senada dengan riset yang dilakukan oleh (Akhmalia et al., 2018) bahwa *Blended Learning* berbasis LMS meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa, pembelajaran berbasis LMS sangat efektif (Abdul Kadir, 2020). Pembelajaran tidak hanya di kelas saja namun guru bisa berinteraksi dengan siswa melalui LMS disini menciptakan pembelajaran yang bervariasi.

Implementasi model pembelajaran merupakan suatu upaya dalam memotivasi siswa dalam belajar matematika dan disini model pembelajaran yang di implementasikan adalah RME. Alasan model pembelajaran berbasis LMS ini merupakan tuntutan abad 21 dimana belajar bukan hanya tatap muka saja dan memberi materi, namun materi bisa disajikan pada LMS dan perkembangan jaman dan perkembangan IPTEK yang begitu pesat sehingga pembelajaran melalui dunia maya juga bisa dijadikan sebagai alternatif belajar.

Matematika merupakan pengetahuan yang dikonstruksi bukan ditemukan (Ernest, 2013). Ilmu matematika menyatu dalam sistem sistem dan struktur deduksi aksiomatiknya. Artinya untuk membuktikan kebenaran matematika

menggunakan penalaran deduktif lalu merangkai pembuktian menuju kepada kesimpulan akhir. Filosofi pendidikan memandang pendidikan sebagai proses memanusiakan peserta didik agar dapat mengembangkan dan mewujudkan dirinya dengan segala potensi asli yang dimilikinya. Berkaitan dengan Filsafat sangat berperan dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam dunia pendidikan dan kehidupan sehari-hari (Sadewo et al., 2022). Hal ini terlihat pada permasalahan awal yang disajikan oleh guru merupakan kondisi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yaitu Pak Tani lagi berladang dengan siswa menyelesaikan masalah yang disajikan guru, siswa seakan bisa menyelesaikan masalah nyata dalam kehidupan (*problem solving reel*) ini salah satu bentuk memanusiakan siswa.

Selanjutnya berkaitan dengan hasil angket yang telah direkapitulasi yaitu motivasi siswa untuk kelas VII sebanyak 32 orang bahwa persentasi jawaban sangat setuju (SS) dan Setuju (S) sebesar 70% dan untuk kelas VIII sebanyak 34 orang persentasinya sebesar 69,8%. Hal senada dengan penelitian (Hasan et al., 2020) ada interaksi pendekatan pembelajaran dengan motivasi belajar siswa, hal yang sama dengan (Anita Rahmatunisa, 2020) bahwa melalui penerapan RME pada perangkat pembelajaran berdampak terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara, siswa merasa senang pada pembelajaran berbantuan LMS-Canva. Pada gambar 4 siswa bersorak gembira, aktif serta ada komunikasi siswa-siswa, siswa guru dan terlihat akrab. Indikator-indikator yang ditemukan oleh penulis pada saat proses pembelajaran diantaranya yaitu siswa merasa tertarik, senang, saling berkomunikasi, serius mengerjakan tugas. Keadaan ini berbeda pada saat pertama penulis melakukan observasi pertama di kelas. Senada pada penelitian (Marini et al., 2017), (Putu Parastuti Lestari et al., 2022) model RME dan pembelajaran berbasis LMS bisa memotivasi siswa.

Beragam upaya yang dibuat oleh guru agar siswa bisa memiliki motivasi yang baik dalam belajar. Pada gambar 3 keseriusan guru meningkatkan kompetensi TI. Senada dengan penelitian (Arifin et al., 2021), (Tonra et al., 2023). Guru juga mendesain pembelajaran di luar kelas.

4. Simpulan dan Saran

Implementasi Model Pembelajaran RME Berbantuan LMS-Canva sebagai Upaya Memotivasi Siswa berperan penting Ditinjau dari Sudut Pandang Filsafat Matematika. Implementasi model pembelajaran sangat

membutuhkan waktu dan kinerja yang maksimal apalagi pada kelas yang kemampuan matematikanya rendah. Desain media yang akan disajikan pada saat proses pembelajaran agar berkesan kontekstual harus betul-betul dicermati sesuai dengan materi. Dibutuhkan kemampuan menggunakan TI dan guru harus berusaha belajar menggunakan TI dengan baik. Guru juga harus bisa menguasai kelas dengan baik agar suasana kelas lebih kondusif pada saat proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Abdul Kadir. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Edmodo Di Man Lhokseumawe. *Numeracy*, 7(2), 225–239. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v7i2.1198>
- Akhmalia, N. L., Suana, W., & Maharta, N. (2018). Efektivitas Blended Learning Berbasis LMS dengan Model Pembelajaran Inkuiri pada Materi Fluida Statis terhadap Penguasaan Konsep Siswa. *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah)*, 2(2), 56–64. <https://doi.org/10.30599/jipfri.v2i2.299>
- Alduraywish, Y., Patsavellas, J., & Salonitis, K. (2022). Critical success factors for improving learning management systems diffusion in KSA HEIs: An ISM approach. *Education and Information Technologies*, 27(1), 1105–1131. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10621-0>
- Andi Firdaus, M., Husain, A., & Dwi Puspitasari, A. C. D. (2022). Perancangan Learning Mangement System Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 10(02), 138–144. <https://doi.org/10.33884/jif.v10i02.6359>
- Anita Rahmatunisa, F. D. (2020). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Melalui Perangkat Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 3(2), 54–59. <https://doi.org/10.37150/jp.v3i2.787>
- Arifin, A. N., Ismail, Daud, F., & Azis, A. (2021). Pelatihan aplikasi canva sebagai strategi untuk meningkatkan technological knowledge guru sekolah menengah di kabupaten Gowa. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat 2021 “Penguatan Riset, Inovasi Dan Kreatifitas Penelitian Di Era Pandemi Covid-19,”* 5, 468–472.
- Atmaja, I. M. D. (2020). Filsafat Ilmu Sebagai Pembentuk Karakteristik Pengembangan Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 10(1), 20–26. <https://doi.org/10.36733/jsp.v10i1.693>
- Azizah, N., Fauzan, A., Lufri, & Arnawa, I. M. (2021). Developing Learning Model Base on PMR Approach at Senior High School to Improve Student’s Motivation. *Journal of Physics: Conference Series*, 1742(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1742/1/012044>
- Dalam, T., & Matematika, F. (2022). *Perkembangan Matematika Dalam Filsafat Dan Aliran Formalisme Yang Terkandung Dalam Filsafat Matematika*. 2(7), 2669–2680.
- Ernest, P. (2013). The philosophy of mathematics education. In *The Philosophy of Mathematics Education*. <https://doi.org/10.4324/9780203058923>
- Fairus, F., Dewi, I., & Simamora, E. (2023). Keterkaitan Filsafat Matematika dengan Model Pembelajaran Berbasis IT. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 538–549. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1921>
- Farah, N., & Rachmani, N. (2021). Pembelajaran Preprospec berbantuan TIK dengan Nuansa STEM dalam Pembelajaran Matematika. *Prisma*, 4, 381–385.
- Firma, I., & Dian, N. (2021). *Model Mathematics Realistic Education (RME) Pada Materi Pecahan di Sekolah Dasar*. 5(4), 1888–1899.
- Hafizhah, I., Wardana, I. A., & Setiabudi, D. I. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Quantum Learning Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan. 1(1), 11–21.
- Hasan, F., Pomalato, S. W. D., & Uno, H. B. (2020). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(1), 13–20. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i1.4547>
- Ismail, H. H., Dewi, I., & Simamora, E. (2022). Keterkaitan antara Filsafat Matematika dengan Model Pembelajaran Berbasis Budaya. *Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(2), 39–46.
- John W. Creswell. (2016). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif Kuantitatif Dan Campuran Ed.4* (4th ed.). PUSTAKA PELAJAR.
- Kemendikbud. (2019). Laporan Hasil Ujian Nasional: Kementerian Pendidikan Dan

- Kebudayaan. In *Diakses Agustus 12, 2020*.
- Khotimah, A. C., & Maret, U. S. (2023). *Perspektif Filsafat Pendidikan Kaitannya Dengan Proses*. January.
- Khotimah, N., Utami, C., & Prihatiningtyas, N. C. (2018). Penerapan Model Learning Cycle 7E Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa Kelas VIII Pada Materi Prisma. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 3(1), 15. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v3i1.457>
- Kusumawati, I. T., Soebago, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. *JURNAL MathEdu*, 5(1), 13–18.
- Majid, A. (2019). Implementasi Pendekatan Matematika Realistik dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(1), 17–24.
- Marini, As'ari, A. R., & Chandra, T. D. (2017). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME). *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 2(4), 470–477.
- Nadia Sabrina Siregar, Rifda Ramadina, Arya Tantri, Ryan Fazli Zulna, M., & Rizki Maulana, R. A. (2016). *Implementasi Perencanaan Pembelajaran Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan*. 1(1), 1–23.
- Nouri, J. (2016). The flipped classroom: for active, effective and increased learning – especially for low achievers. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0032-z>
- Nugroho, R., & Attin Warmi. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Smpn 2 Tirtamulya. *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 6(2), 407–418. <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v6i2.3627>
- Nurmuiza, I., Maonde, F., & Sani, A. (2015). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 1 Lawa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 170–181.
- OECD. (2017). PISA for development assessment and analytical framework: reading , mathematics and science. *OECD Publishing*, 1(1), 1–198.
- Olivia, J., & Nurfebiaraning, S. (2019). Pengaruh Video Advertising Tokopedia Versi “ Jadikan Ramadan Kesempatan Terbaik ” Terhadap Respon Afektif. *Jurnal Lontar*, 7(1), 16–24.
- Putu Parastuti Lestari, N., Made Ardana, I., & Putu Pasek Suryawan, I. (2022). Analisis Motivasi Belajar Matematika Beserta Alternatif Solusinya pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Denpasar di Masa Pandemi. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 16(1), 1858–0629.
- Ramadhani, R., Umam, R., Abdurrahman, A., & Syazali, M. (2019). The effect of flipped-problem based learning model integrated with LMS-google classroom for senior high school students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(2), 137–158. <https://doi.org/10.17478/jegys.548350>
- Ramadhanti, E., & Marlina, R. (2019). *Pembelajaran Realistic Mathematics Education (Rme) Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis*. 2017, 876–882.
- Sadewo, Y. D., Purnasari, P. D., & Muslim, S. (2022). Filsafat Matematika: Kedudukan, Peran, Dan Persepektif Permasalahan Dalam Pembelajaran Matematika. *Inovasi Pembangunan : Jurnal Kelitbangan*, 10(01), 15–28. <https://doi.org/10.35450/jip.v10i01.269>
- Simamora, Y. S. (2019). Integrasi IT Dalam Pembelajaran Matematika Di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 991–993.
- Sinaga, W., Parhusip, B. H., Tarigan, R., & Sitepu, S. (2021). Perkembangan Matematika Dalam Filsafat dan Aliran Formalisme Yang Terkandung Dalam Filsafat Matematika [The Development of Mathematics in Philosophy and the School of Formalism Contained in Mathematical Philosophy]. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 02(02), 17–22.
- Suratman, A., Afyaman, D., & Rakhmasari, R. (2019). Pembelajaran berbasis TIK terhadap hasil belajar matematika dan motivasi belajar matematika siswa. *Jurnal Analisa*, 5(1), 41–50. <https://doi.org/10.15575/ja.v5i1.4828>
- Syahri, A., Rejekiningsih, T., & Santosa, E. B. (2023). *Inovasi melalui Learning Management System (LMS) : Studi Awal di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM)*. 06(01), 8719–8729.
- Tonra, W. S., Angkotasari, N., Sari, D. P., & Ikhsan, M. (2023). Menjadi Guru Kreatif Melalui Aplikasi Canva. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 8(1), 126–133.

- Turnbull, D., Chugh, R., & Luck, J. (2021). Learning management systems: a review of the research methodology literature in Australia and China. *International Journal of Research and Method in Education*, 44(2), 164–178.
<https://doi.org/10.1080/1743727X.2020.1737002>
- Wulandari, E., & Azka, R. (2018). Menyambut Pisa 2018: Pengembangan Literasi Matematika Untuk Mendukung Kecakapan Abad 21. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–38.
<https://doi.org/10.36277/deferfat.v1i1.14>
- Yauma, A., Fitri, I., & Ningsih, S. (2020). Learning Management System (LMS) pada E-Learning Menggunakan Metode Agile dan Waterfall berbasis Website. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 5(3), 323.
<https://doi.org/10.35870/jtik.v5i3.190>
- Zalukhu, A., Berkat, D., Hulu, T., Surya, N., Zebua, A., & Naibaho, T. (2023). *Kedudukan dan Peran Filsafat dalam Pembelajaran Matematika*. 05(03), 6054–6062.