

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tidak mengherankan jika pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Selain itu dilihat dari porsi jam pelajarannya, matematika diberikan lebih banyak dibanding pelajaran yang lain.

Sebagaimana dikemukakan oleh Wahyudin (2008: 29) menyatakan bahwa “matematika sebagai mata pelajaran adalah suatu sistem yang sangat teratur dan terstruktur dengan teliti dan tersusun dari ide-ide yang saling berkaitan” Dengan demikian, perkembangan suatu konsep matematika seringkali mengungkap fondasi subkonsep-subkonsep yang bersifat hierarkis.

Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika.

Orientasi pendidikan kita mempunyai ciri cenderung memperlakukan siswa berstatus sebagai obyek, guru berfungsi sebagai pemegang otoritas tertinggi keilmuan dan indoktriner, materi bersifat *subject-oriented* dan manajemen bersifat sentralis. Orientasi pendidikan yang demikian menyebabkan praktik pendidikan kita mengisolir diri dari kehidupan nyata yang ada di luar sekolah, kurang relevan antara apa yang diajarkan di sekolah dengan kebutuhan pekerjaan, terlalu terkonsentrasi pada pengembangan intelektual yang tidak sejalan dengan pengembangan individu sebagai satu kesatuan yang utuh dan berkepribadian.

Dengan demikian, tidak berlebihan kiranya apabila pemecahan masalah seyogyanya dikembangkan dalam kegiatan belajar-mengajar di sekolah-sekolah. Sesuatu yang menjadi masalah adalah bagaimana kemampuan pemecahan masalah itu dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar matematika. Ketrampilan memecahkan masalah harus dimiliki oleh siswa dan ketrampilan ini akan dimiliki siswa apabila guru mengajarkan dan menstimulus kemampuan siswa untuk dapat menyelesaikan masalah dalam pembelajaran matematika.

Pembelajaran sejauh ini masih didominasi oleh guru, siswa kurang dilibatkan sehingga terkesan monoton dan timbul kejenuhan pada siswa. Akibatnya, ketika siswa kelas IV SDN 02 Cangakan diberi *post test*, dari 10 soal matematika berbentuk pilihan ganda tentang bangun ruang, diperoleh hasil hanya 7 siswa yang mampu mengerjakan soal

dengan jawaban benar 8 soal dan lainnya hanya dapat mengerjakan tidak lebih dari 4 soal saja. Dengan demikian diperoleh kenyataan bahwa siswa kelas IV SDN 02 Cangakan mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika.

Masalah-masalah seperti ini, hendaknya segera diatasi oleh pihak-pihak yang secara langsung berhadapan dengan dunia siswa, yaitu guru. Guru harus memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang cocok dengan situasi dan kondisi peserta didik. Karena jika seorang guru salah dalam menerapkan strategi pembelajaran yang cocok, maka akan mengakibatkan kegagalan serupa pada bidang studi ilmu-ilmu lainnya.

Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) adalah suatu teori dalam pendidikan matematika yang dikembangkan pertama kali di negeri Belanda. Teori ini berdasarkan pada ide bahwa matematika adalah aktivitas manusia dan matematika harus di hubungkan secara nyata terhadap konteks kehidupan sehari-hari siswa sebagai suatu sumber pengembangan dan sebagai area aplikasi melalui proses matematisasi baik horizontal maupun vertikal. Dunia riil adalah segala sesuatu di luar matematika. Ia bisa berupa mata pelajaran lain selain matematika atau bidang ilmu yang berbeda dengan matematika atau pun kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar kita. Dunia riil diperlukan untuk mengembangkan situasi kontekstual dalam menyusun materi kurikulum. Materi kurikulum yang berisi rangkaian soal-soal

kontekstual akan membantu proses pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Dalam PMR, proses belajar mempunyai peranan penting. Rute belajar (*learning route*) dimana siswa mampu menemukan sendiri konsep dan ide matematika, harus dipetakan, sebagai kesempatan kepada siswa untuk memberikan kontribusi terhadap proses belajar mereka. Teori PMR sejalan dengan teori belajar yang berkembang saat ini, seperti konstruktivisme dan pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning, disingkat CTL). Namun, baik pendekatan konstruktivis maupun CTL mewakili teori belajar secara umum, PMR adalah suatu teori pembelajaran yang dikembangkan khusus untuk matematika.

Dari uraian tersebut, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model PMR Berbasis Media Pada Siswa Kelas IV SDN 02 Cangakan Kec. Karanganyar Kabupaten Karanganyar”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa kelas IV SDN 02 Cangakan yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika.

2. Kurang tepatnya metode yang dipakai guru dalam pembelajaran, sehingga menimbulkan kebosanan pada saat pembelajaran.
3. Pada waktu pembelajaran matematika, guru kurang memperhatikan respon siswa terhadap pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah, mendalam dan tidak terlalu luas jangkauannya, maka penelitian ini difokuskan pada:

1. Pembelajaran matematika dalam penelitian ini diterapkan melalui model PMR/ Pembelajaran Matematika Realistik berbasis media.
2. Pembelajaran matematika dalam penelitian ini menekankan pada aspek kemampuan pemecahan masalah oleh siswa.

D. Perumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka perumusan masalah adalah:

“Apakah melalui PMR berbasis media akan mampu meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SDN 02 Cangakan?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: Untuk mengetahui upaya dalam meningkatkan hasil belajar matematika melalui PMR berbasis media siswa kelas IV SDN 02 Cangakan.

F. Manfaat Penelitian

1. Untuk siswa

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Secara praktis dari penelitian ini diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran matematika dengan model PMR berbasis media.

2. Untuk guru

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menyangkut pemahaman konsep matematika. Secara praktis penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan yang dapat digunakan sebagai pijakan bagi guru sekolah dasar untuk mengajarkan konsep matematika yang lebih mudah dipahami oleh siswa.