

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya untuk membantu manusia agar mampu mewujudkan diri sesuai dengan kodrat dan martabat kemanusiannya, atau mampu melaksanakan berbagai tugas dan perannya sesuai dengan nilai dan norma yang diakui. Dalam definisi di atas tersirat bahwa pendidikan merupakan usaha untuk memanusiakan manusia dan bersifat normatif sehingga harus dapat dipertanggungjawabkan. Agar pendidikan berjalan sesuai fungsi dan sifatnya, maka harus dilaksanakan secara disadari sehingga dapat diketahui landasan dan tujuan pendidikan.

Keberhasilan dalam dunia pendidikan tidaklah lepas dari proses belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dengan murid. Dalam proses pembelajaran guru mempunyai peranan yang sangat penting. Guru tidak hanya dituntut untuk memiliki pengalaman secara teoritis tetapi juga harus memiliki pengalaman praktis juga. Kedua pengalaman tersebut sangat penting karena seorang guru dalam pembelajaran bukan hanya bertugas untuk menyampaikan materi saja tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar materi yang disampaikan oleh guru mudah dipahami oleh murid dan menjadikannya pengalaman pembelajaran.

Apabila guru dalam menyampaikan materi tidak tepat dan menarik bagi siswa, maka akan menimbulkan kesulitan belajar sehingga mengakibatkan ketidaktuntasan belajarnya. Kesulitan belajar yang banyak dialami siswa yaitu pada mata pelajaran matematika. Kebanyakan orang menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang membosankan, tidak menarik dan sulit untuk dipahami. Meskipun banyak yang beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit namun, mata pelajaran ini masih saja diajarkan di sekolah. Hal ini dikarenakan agar pemahaman terhadap permasalahan matematika dapat membantu peserta didik hidup mandiri dalam kehidupan sehari-hari.

Anggapan bahwa matematika sulit dipahami dikarenakan kurangnya kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan soal atau masalah matematika. Mereka hanya menghafalkan rumus-rumus yang telah diajarkan oleh gurunya, namun dalam pengaplikasian untuk menyelesaikan soalnya masih kesulitan. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan model pembelajaran konvensional yakni ceramah, tanya jawab, pemberian tugas dan pembelajarannya masih didominasi oleh guru dan sedikit sekali melibatkan siswanya.

Pengajaran matematika yang masih menggunakan model pembelajaran matematika akan mengakibatkan siswa bekerja secara prosedural dan memahami matematika tanpa penalaran sehingga penanaman konsepnya masih kurang. Selain itu interaksi antara siswa pada saat proses pembelajaran juga akan kurang. Untuk itu dibutuhkan strategi pembelajaran

yang kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan minat dan kreativitas siswa dalam belajar matematika. Strategi pembelajaran inovatif yang digunakan harus sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan sehingga siswa lebih bersemangat saat pembelajaran berlangsung. Kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal atau masalah matematika juga dapat tergali dengan sendirinya.

Adanya permasalahan di atas perlu dilakukan terhadap proses pengajarannya. Salah satu caranya yaitu dengan menerapkan pendekatan yang lebih menekankan pada kreativitas belajar siswa untuk mengembangkan potensinya secara maksimal melalui penelitian tindakan kelas. Pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran matematika yaitu pendekatan RME (*Realistic Mathematic Education*), karena dengan menggunakan pendekatan ini guru dapat membangkitkan kreativitas belajar siswa agar dapat meningkatkan hasil belajarnya. Dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan RME siswa didorong untuk aktif bekerja dan diharapkan siswa dapat mengkonstruksi atau membangun konsep-konsep matematika sendiri, dengan demikian pendekatan RME dapat berpotensi dalam meningkatkan kreativitas belajar matematika.

Permasalahan dalam pembelajaran juga terjadi di SD Negeri 04 Jaten. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 04 Jaten bahwa sebagian besar siswa di SD Negeri 04 Jaten kreativitas belajarnya rendah terutama kreativitasnya dalam menyelesaikan masalah pada materi penyelesaian soal cerita matematika. Rendahnya kreativitas belajar

matematika ini terbukti jika diadakan tes atau ulangan tentang soal cerita matematika siswa sering mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal karena siswa kurang kreatif dalam menerapkan rumus terhadap penyelesaian soal sehingga hasil belajarnya kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Pelajaran Matematika Melalui Pendekatan *Realistic Mathematic Education* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 04 Jaten Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2012/2013”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat didefinisikan permasalahan yang muncul yaitu:

1. Siswa menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang membosankan, tidak menarik dan sulit untuk dipecahkan
2. Pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional
3. Rendahnya kreativitas belajar siswa dalam menyelesaikan soal terutama soal cerita matematika

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada masalah peningkatan kreativitas belajar siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada pelajaran matematika melalui pendekatan *Realistic Mathematic Education* pada siswa kelas V SD Negeri 04 Jaten.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

“Apakah dengan menggunakan pendekatan *Realistic Mathematic Education* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas V SD Negeri 04 Jaten Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2012/2013?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan penelitian ini yaitu “Untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada pelajaran matematika melalui pendekatan *Realistic Mathematic Education* pada siswa kelas V SD Negeri 04 Jaten Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar tahun ajaran 2012/2013”

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Menemukan teori, pengetahuan dan metode pembelajaran baru dan inovatif yang dapat mendukung peningkatan kualitas dan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran di masa yang akan datang
 - b. Sebagai dasar penelitian yang relevan
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa
 - 1) Meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa sehingga hasil belajarnya akan meningkat
 - 2) Membiasakan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran
 - 3) Meningkatkan rasa tanggung jawab dalam melaksanakan tugas
 - b. Bagi guru

Sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran dan dapat mengoptimalkan penggunaan pendekatan-pendekatan yang inovatif dalam pembelajaran matematika

c. Bagi sekolah

- 1) Memberikan informasi kepada kepala sekolah mengenai variasi metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa
- 2) Meningkatkan kreativitas belajar siswa juga akan meningkatkan citra sekolah dimata masyarakat

d. Bagi peneliti

- 1) Pengalaman yang berharga untuk melaksanakan tugas yang akan datang
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman lapangan tentang penerapan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan-pendekatan yang inovatif dalam pembelajaran matematika dan menambah pengalaman mengajar