

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Matematika memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena banyak persoalan dalam kehidupan yang memerlukan pemecahan dengan kemampuan matematika, seperti mengukur, menghitung dan menimbang. Misalnya untuk menghitung banyaknya benda, mengukur jarak atau luas suatu benda sampai dengan menimbang berat benda tersebut. Menyadari akan pentingnya matematika dalam kehidupan maka belajar matematika selayaknya menjadi kebutuhan dan menjadi kegiatan yang menyenangkan. Namun, kenyataannya bahwa belajar matematika seakan menakutkan dan dianggap sulit bagi sebagian besar siswa sehingga, sebagian siswa menghindari pelajaran ini. Hal ini terjadi karena pembelajaran matematika selama ini cenderung hanya berupa menghitung angka-angka dan menghafal rumus-rumus, yang seolah-olah tidak ada makna dan kaitannya dalam kehidupan sehari-hari apalagi untuk memecahkan masalah yang terjadi di sekitarnya. Hal tersebut kian diperparah dengan Pengajaran matematika yang masih bersifat *verbalistic* dan kurang mengakomodasi minat siswa, banyaknya tugas PR yang harus dikerjakan dan adanya pemaksaan-pemaksaan guru terhadap siswa juga telah memicu keengganan para siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Pelaksanaan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) sekarang ini pada umumnya guru masih mendominasi kelas dengan metode mengajar yang konvensional, siswa cenderung pasif. Guru mengajarkan konsep matematika dan siswa menerima bahan jadi. Lebih parah lagi, mereka tidak menyadari tujuan belajar yang sebenarnya, tidak mengetahui manfaat belajar bagi masa depannya nanti.

Seringkali guru juga menanamkan konsep bahwa belajar hanya agar dapat lulus dengan nilai yang baik, sehingga siswa memandang belajar adalah suatu kewajiban yang dipikul atas perintah orang tua, guru atau lingkungannya. Belum memandang belajar sebagai suatu kebutuhan. Dampak dari kedua hal di atas, bagi siswa adalah tidak merasakan kenyamanan dalam belajar, belajar hanya sekedar melaksanakan kewajiban dan seringkali terlihat karena keterpaksaan. Ditambah dengan materi matematika abstrak.

Untuk menumbuhkan sikap aktif, kreatif, dan inovatif dari siswa tidaklah mudah. Fakta yang terjadi adalah guru dianggap sumber belajar yang paling benar. Proses pembelajaran yang terjadi memposisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru. Akibatnya proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas belajar.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka akan dilakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) dalam pembelajaran matematika. Kemajuan ilmu pengetahuan akan mempengaruhi cara belajar yang efektif,

sehingga perlu adanya cara berfikir secara terarah dan jelas. Dengan banyaknya permasalahan-permasalahan yang muncul, perlu adanya pembaharuan-pembaharuan di lingkungan pendidikan yang mengarahkan pembelajar agar dapat berfikir kritis. Banyak yang beranggapan bahwa untuk dapat berfikir kritis memerlukan suatu tingkat kecerdasan yang tinggi. Padahal berfikir kritis dapat dilatih pada semua orang untuk dipelajari. Disinilah peranan pendidikan memberikan suatu konsep cara belajar yang efektif.

Kemajuan ilmu pengetahuan akan mempengaruhi cara belajar yang efektif, sehingga perlu adanya cara berfikir secara terarah dan jelas. Dengan, banyaknya permasalahan-permasalahan yang muncul, perlu adanya pembaharuan-pembaharuan di lingkungan pendidikan yang mengarahkan pembelajar agar dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

Kegiatan pembelajaran matematika diharapkan mampu membuat siswa terampil dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya, baik dalam bidang matematika maupun dalam bidang lain yang terkait. Kegiatan pembelajaran matematika diharapkan mampu membuat siswa berkembang daya nalarnya sehingga mampu berfikir kritis, logis, sistematis, dan pada akhirnya siswa diharapkan mampu bersikap obyektif, jujur, dan, disiplin.

Keaktifan siswa dalam belajar matematika merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Keaktifan belajar matematika sangat diperlukan untuk tercipta pembelajaran yang interaktif dan hasil belajar yang baik. Dengan belajar aktif diharapkan memiliki

dampak positif pada siswa tentang apa yang dipelajari akan lebih lama bertahan dalam benak siswa. Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru merupakan suatu tindakan bahwa siswa tersebut aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas.

Rendahnya keaktifan dan hasil belajar matematika juga dialami siswa kelas IV SD Negeri Begalon 1, hal ini dapat dilihat dari rendahnya keaktifan belajar matematika sebelum tindakan, meliputi keberanian bertanya dan mengungkapkan ide 22,22 %, mengerjakan soal latihan di depan kelas 11,11%. Rendahnya hasil belajar karena kemampuan siswa dalam mengerjakan latihan mandiri dalam pembelajaran matematika dengan nilai kurang dari nilai KKM yaitu 65. Akar penyebab rendahnya keaktifan siswa kelas IV SD Negeri Begalon 1 adalah guru kelas yang kurang menarik dalam memberikan materi sehingga membuat siswa bosan dengan pelajaran matematika, kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, penyampaian materi cenderung monoton dan kurang bervariasi, dominasi guru dalam proses pembelajaran masih tinggi dan pengaruh siswa lain yang malas belajar. Akar penyebab rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Begalon 1 adalah rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Telah banyak model pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai langkah penciptaan lingkungan yang kondusif dalam proses belajar yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya adalah pembelajaran RME (*Realistic Mathematics Education*). Sejak tahun 2001

RME mulai merambah Indonesia. RME (*Realistic Mathematics Education*) adalah sebuah pembelajaran matematika yang menekankan pada penyelesaian masalah secara informal sebelum menggunakan cara formal. Cara informal ini bisa berupa permainan, lagu atau segala sesuatu yang dekat dengan peserta didik. Dekat dengan peserta didik disini berarti berhubungan dengan kehidupan peserta didik, sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik dan terjangkau oleh peserta didik. RME dimulai dari masalah yang kemudian diarahkan menuju pemecahan secara formal. Hasil belajar siswa biasanya dilihat melalui nilai post test atau nilai yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran. Nilai ini merupakan salah satu perwujudan hasil belajar siswa yang sangat dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dalam menyimpan, mengatur, dan mendapatkan atau menggunakan kembali informasi yang ada di dalam memori.

Model pembelajaran *realistic mathematic education* (RME) selain diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa juga sekaligus mengubah paradigma pengajaran matematika yang selama ini dilaksanakan dengan model pembelajaran konvensional. Sehingga dalam cara sajian pembelajaran maupun suasana pembelajaran menjadi lebih baik dan akomodatif pada potensi-potensi belajar yang dimiliki siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Begalon 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan tepat maka penelitian ini akan

dilaksanakan melalui pemberian tindakan kelas , dimana peneliti akan berkolaborasi dengan guru dan kepala sekolah.

B. Identifikasi Masalah

Kegiatan pendidikan terutama pendidikan formal tidak lepas dari proses belajar mengajar yang pada akhirnya berkaitan erat dengan hasil belajar yang merupakan penilaian dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang ada dalam penelitian ini, perlu dicermati tentang faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dari latar belakang diatas timbul beberapa masalah yang berkaitan dengan prestasi belajar matematika, pada penelitian ini penulis ingin mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada bidang studi matematika.
2. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional.
3. Banyak siswa yang menganggap pelajaran matematika tidak ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

C. Pembatasan Masalah

Agar dalam penelitian ini tidak menyimpang dari permasalahan yang dibahas maka perlu dibatasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah dengan pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)*.

2. Peneliti hanya meneliti siswa kelas 1V SDN Begalon 1 tahun ajaran 2011/2012

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

“Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa selama proses belajar matematika dengan materi bangun ruang melalui pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME)?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan peneliti ini untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD negeri Begalon 1 Surakarta melalui pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME)

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang : peningkatan hasil belajar siswa selama proses belajar matematika melalui pendekatan *Realistic Mathematic education* (RME).

2. Manfaat secara praktis

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut

a. Bagi Penulis

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam penerapan pembelajaran matematika melalui pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME).

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk memilih strategi dalam mengajar matematika.
- 2) Membantu guru dalam usaha mencari bentuk pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif.
- 3) Dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi guru sebagai salah satu alternatif pembelajaran.

c. Bagi Siswa

- 1) Bagi siswa terutama subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman secara langsung.
- 2) Memberikan masukan kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar matematika, agar lebih memahami konsep-konsep dalam belajar matematika dengan menerapkan kedalam situasi dunia nyata, sehingga belajar matematika lebih bermakna