

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di dalam mempelajari matematika selalu berkaitan dengan memecahkan masalah. Menurut Soraya (2022) kemampuan dalam menyelesaikan masalah merupakan keterampilan yang memiliki peranan krusial bagi peserta didik. Keterampilan memecahkan masalah membentuk peserta didik tumbuh menjadi percaya diri, berpikir kritis, kreatif, dan mandiri sehingga peserta didik dapat memahami suatu masalah dengan menemukan penyelesaiannya sendiri. Guru perlu memfokuskan pada lima elemen utama dalam mengimplementasikan pembelajaran meliputi, pemecahan masalah, koneksi, komunikasi, representasi, dan penalaran. Oleh karena itu, guru sebaiknya terlibat aktif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik melalui pengembangan metode pembelajaran.

Bentuk dari pemecahan masalah dapat berupa soal cerita dengan mengenai pengalaman yang dialami oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya mengaitkan materi dengan kemampuan pemecahan masalah matematis dalam konteks kehidupan sehari-hari untuk memanfaatkan pengetahuan yang diperoleh selama proses pembelajaran di kelas. Keberhasilan guru bergantung pada efektivitas proses pembelajaran yang dimulai dengan menciptakan lingkungan yang mendukung bagi peserta didik (Ardiniawan, dkk., 2022). Dalam pendekatan RME, objek dan benda yang dikenal dalam kehidupan sehari-hari peserta didik dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran matematika.

Menurut Pambudi (2020) bahwa dengan menerapkan berbagai pendekatan dan metode, guru dapat mencegah rasa bosan peserta didik terhadap pembelajaran matematika dan mengubah persepsi bahwa matematika merupakan pelajaran yang menyenangkan yang tidak selalu menggunakan rumus. Pendekatan dikatakan baik dan tepat sasaran ketika dapat memudahkan dalam pencapaian peserta didik pada tujuan pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dipakai dalam pembelajaran matematika adalah pendekatan *Realistics Mathematic Education*.

Pendekatan RME memanfaatkan situasi kehidupan sehari-hari sebagai titik awal dalam pembelajaran matematika. Menurut Aprilia (2019) bahwa salah satu tantangan yang dihadapi oleh peserta didik dalam hal matematika yaitu bagaimana cara peserta didik menyelesaikan pemecahan masalah matematis khususnya di jenjang sekolah dasar yang masih berpikir secara konkret, sehingga ketika peserta didik diberikan soal yang bersifat abstrak maka peserta didik merasa gelisah atau bertanya-tanya untuk menyelesaikan soal tersebut. Sedangkan menurut Deaniera dan Nitta (2021) menegaskan bahwa kesalahan yang sering terjadi oleh peserta didik ketika menyelesaikan masalah cerita pada aspek pemahaman masalah adalah kesalahan interpretasi bahasa dan model matematika.

Fakta diperkuat dan dirasakan ketika mengikuti Program Kampus Mengajar di Indramayu serta data diperoleh melalui kegiatan wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas II di salah satu SD Kecamatan Sumedang bahwa dalam proses pembelajaran matematika masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita bilangan pecahan. Ketika pembelajaran matematika seringkali peserta didik mengalami kekeliruan dalam proses penyelesaian, rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami soal, dan ketika peserta didik tidak dapat menyelesaikan soal masalah maka lembar jawabannya dikosongkan. Kesulitan menyelesaikan masalah bersumber dari beberapa faktor yaitu seringkali peserta didik kurang teliti dalam membaca dan kurang terampil dalam menyelesaikan masalah matematis.

Masalah yang terjadi di salah satu SD di Kecamatan Sumedang sejalan dengan kemampuan peserta didik di Indonesia dalam pemecahan masalah matematis masih kurang memadai. Menurut Deaniera dan Nitta (2021), faktor-faktor yang menyebabkan peserta didik membuat kesalahan saat menyelesaikan masalah cerita di antaranya, peserta didik masih kesulitan menuliskan pengetahuannya sehingga seringkali mengalami kekeliruan proses penyelesaian, malas untuk mengerjakan soal cerita disebabkan harus membaca terlebih dahulu, tidak semuanya peserta didik memiliki daya ingat yang kuat, dan seringkali peserta didik terburu-buru ketika mengerjakan soal cerita.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu diterapkan suatu pendekatan pembelajaran dengan kerangka berpikir baru yang dapat berbagi keterampilan peserta didik dalam pemecahan masalah matematis khususnya materi bilangan pecahan. Soal cerita pada penelitian ini menggunakan soal matematika berbentuk soal tulisan dan gambar yang berhubungan dengan masalah yang dialami peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan menerapkan pendekatan RME yang dibantu oleh media *puzzle*. Pendekatan *Realistics Mathematics Education* merupakan pendekatan matematika yang diperkenalkan oleh Hans Freudenthal di Belanda yang di mana disebut sebagai pembelajaran matematika yang bersifat realistik dalam realita kehidupan.

Bersumber pada penelitian sebelumnya, Jeherman (2019) menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan RME telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah matematika. Penelitian ini sesuai dengan yang dilakukan oleh Bani dan Kedang (2021) terdapat perbedaan yang signifikan terhadap prestasi belajar dalam menyelesaikan masalah operasi hitung pecahan di kelas VI.

Meskipun telah banyak penelitian yang membahas mengenai pendekatan RME, terdapat perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini adalah terletak pada fokus materi pelajaran, subjek penelitian, dan media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, penelitian terdahulu mengenai konsep bilangan pecahan dan menerapkannya rata-rata di kelas tinggi. Sehingga masih sedikit yang meneliti mengenai keterampilan menyelesaikan masalah matematis berlandaskan tahapan Polya dengan bantuan media *puzzle* dalam pembelajaran pendekatan RME khususnya di kelas rendah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan pendekatan RME dengan bantuan media *puzzle* terhadap keterampilan menyelesaikan masalah matematis pada materi pecahan di kelas II.

Dengan adanya pendekatan RME berbantuan media *puzzle* membawa inovasi dengan memperkenalkan masalah-masalah yang berkaitan dengan realita sehari-hari sebagai landasan pembelajaran. Peserta didik diberikan kesempatan untuk terlibat aktif dalam berbagai kegiatan seperti melakukan diskusi atau beragumen dengan teman-temannya, mengembangkan dan memperkuat

pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya pembelajaran menggunakan pendekatan RME berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan memecahkan masalah matematis dapat memberikan dampak yang positif kepada peserta didik terutama dalam menyelesaikan masalah matematis.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan penjelasan mengenai latar belakang dan identifikasi masalah penelitian, maka rumusan masalah yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana pengaruh pendekatan RME berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas II?
- 1.2.2 Bagaimana pengaruh pendekatan konvensional berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas II?
- 1.2.3 Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara pendekatan RME berbantuan media *puzzle* dan pendekatan konvensional berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas II?

1.3 Tujuan Penelitian Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Mengetahui pengaruh pendekatan RME berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas II.
- 1.3.2 Mengetahui pengaruh pendekatan konvensional berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas II.
- 1.3.3 Mengetahui perbedaan pengaruh antara pendekatan RME berbantuan media *puzzle* dan pendekatan konvensional berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas II.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat untuk Peserta Didik

Melalui pendekatan RME berbantuan media *puzzle*, membantu peserta didik untuk memahami konsep matematika dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematika melalui situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu juga, pendekatan RME berbantuan media *puzzle* membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik, memotivasi, dan mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

1.4.2 Manfaat untuk Guru

Sebagai referensi guru dalam memilih pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif, sehingga guru dapat mengembangkan keterampilan pengajaran yang membangun koneksi lebih kuat antara konsep matematika dengan dunia nyata.

1.4.3 Manfaat untuk Peneliti Selanjutnya

Temuan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk peneliti berikutnya yang memiliki minat pada pendekatan RME berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Semua kekurangan yang teridentifikasi di penelitian ini memiliki peluang untuk diperbaiki oleh peneliti selanjutnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Beberapa struktur penulisan yang sesuai Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah UPI Tahun Akademik 2021 sebagai berikut.

Bab I pendahuluan, bab ini mencakup penjelasan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Pada bagian pendahuluan mencakup fenomena yang berhubungan dengan penelitian yang dilengkapi literatur. Rumusan masalah disusun untuk membahas aspek yang akan diselidiki dalam penelitian ini. Tujuan penelitian berperan sebagai sarana untuk mengilustrasikan hasil akhir dari penelitian yang telah disesuaikan dengan rumusan masalah. Adapun manfaat dari penelitian ini mencakup harapan akan hasil yang mungkin memberikan dampak langsung bagi peserta didik, guru, dan peneliti. Sedangkan struktur organisasi mencakup kronologi penyajian skripsi yang dimulai dari bab I hingga bab V.

Bab II kajian pustaka, bab ini mencakup kajian teori yang mendasari penelitian berdasarkan variabel penelitian. Dasar teori yang disajikan dalam kajian pustaka yaitu hakikat pembelajaran matematika di sekolah dasar, media *puzzle*, pendekatan RME, soal cerita matematika, kemampuan pemecahan masalah matematika, pembelajaran konvensional, penelitian terdahulu sebagai acuan dalam penelitian ini dan dilengkapi dengan kerangka berpikir sebagai alur jalannya penelitian, serta munculnya hipotesis penelitian untuk memprediksi hubungan antar variabel yang diteliti.

Bab III metode penelitian, bab yang mencakup penjelasan metode dan desain penelitian sebagai dasar dalam pelaksanaan penelitian. Bab ini menguraikan rancangan yang dimulai dari populasi dan sampel sebagai sasaran penelitian, lokasi dan waktu yang digunakan dalam penelitian, variabel penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian sebagai pedoman dan alat penelitian, pengembangan instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data yang telah disesuaikan dengan variabel penelitian.

Bab IV temuan dan pembahasan, bab ini mencakup temuan dan pembahasan yang dilaksanakan mengenai pendekatan RME berbantuan media *puzzle* dan pengaruh dari adanya kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik, serta pendekatan konvensional berbantuan media *puzzle* dan pengaruh dari adanya kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Pemaparan temuan yang menjadi pembahasan disesuaikan dengan rumusan masalah yang telah dibuat.

Bab V simpulan, implikasi, dan rekomendasi, bab ini berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Simpulan disajikan dalam bentuk rangkuman yang disesuaikan dengan rumusan masalah. Adapun untuk implikasi membahas mengenai pendekatan RME dan media *puzzle* yang dirasakan oleh peserta didik dan guru. Rekomendasi berisi perbaikan dan saran yang ditujukan untuk peserta didik, guru, dan peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian yang lebih baik.

1.6 Luaran Penelitian

Luaran penelitian berbentuk artikel yang dipublikasikan dan terakreditasi Sinta 5 pada Jurnal BASICEDU (*Research & Learning in Elementary Education*) pada volume 8 Nomor 3 Juni 2024 <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7693>. Tujuan publikasi artikel ini adalah untuk menyebarkan manfaat dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan mempermudah akses pembaca terhadap informasi tersebut.