

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika memiliki peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan. Banyak permasalahan dalam kehidupan kita yang harus diselesaikan dengan menggunakan ilmu matematika seperti menghitung, mengukur, pemecahan masalah dan lainnya. Menyadari akan peran penting matematika dalam kehidupan, maka matematika selanjutnya merupakan kebutuhan dan menjadi kegiatan yang menyenangkan terutama bagi siswa Sekolah Dasar. Hal tersebut sesuai dengan apa yang diamanatkan oleh Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses yang menyebutkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran harus dilaksanakan sebagai berikut:

Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi (Permendiknas, 2007).

Apabila dalam pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan yang diungkapkan di atas dijalankan dengan benar, maka hasil belajar siswa bisa tercapai.

Apa yang di pelajari pada pelajaran matematika sebenarnya hal yang dekat dan dilakukan setiap saat oleh siswa oleh karena itu pembelajaran matematika harus di sampaikan secara menarik dan menantang siswa sehingga siswa dapat menyelesaikan masalah dengan rasa senang dan tidak merasa terbebani sehingga hasil belajarnya meningkat. Di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2006 tentang Standar Isi menyebutkan:

Dalam setiap kesempatan, pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*). Dengan mengajukan masalah kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing

untuk menguasai konsep matematika. Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya (Permendiknas, 2006).

Ini sejalan dengan Teori belajar menurut Bruner (Sinaga, 2012) yang mengatakan bahwa: Belajar matematika akan lebih berhasil jika proses pengajaran di arahkan kepada konsep-konsep dan stuktur yang termuat dalam pokok bahasan yang diajarkan dan dengan menggunakan alat peraga serta diperlukannya keaktifan siswa tersebut.

Apabila kita mencermati tujuan mata pelajaran matematika tersebut, terlihat bahwa dalam pengajaran matematika haruslah dimulai dari hal-hal yang dekat dengan kehidupan siswa, mempelajari matematika dimulai dari hal-hal yang kongkrit menuju ke abstrak agar anak merasa senang dan termotivasi dengan pengajaran matematika. Pengajaran yang demikian telah dikembangkan di negara Belanda dengan sejak tahun 1960-an dengan istilah pendekatan realistik atau *Realistic Mathematics Education (RME)* yang mengarahkan pada orientasi pembelajaran mekanik menuju pembelajaran aktivitas rekonstruktif. Menurut Treffers dan Streefland (Wahyudin, 2012) mendokumentasikan bahwa siswa-siswa yang menggunakan RME mencapai keberhasilan terutama dalam pemecahan masalah dan penalaran tingkat yang lebih tinggi dibandingkan dengan para siswa yang menerima pembelajaran yang lebih tradisional. salah satunya bertujuan untuk kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*). Keberhasilan pembelajaran matematika salah satunya dapat dilakukan dengan merancang pendekatan pembelajaran RME, hal tersebut dapat dilakukan melalui latihan membuat keputusan dan kesimpulan dari suatu permasalahan atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efisien dan efektif. Namun tujuan ideal pembelajaran matematika menurut Permendiknas di atas tidak diikuti dengan kenyataan di sekolah. Berdasarkan hasil survai Global Institute (Hidayat, 2013) menyatakan bahwa: Hasil survai internasional tentang kemampuan siswa Indonesia salah satunya adalah "*Trends in International Math and Science*" oleh Global Institute pada tahun 2007. Menurut survai ini, hanya 5 persen siswa

Indonesia hanya mampu mengerjakan soal berkategori tinggi yang memerlukan penalaran. Sebagai perbandingan, siswa Korea yang sanggup mengerjakan mencapai 71 persen. Sebaliknya, 78 persen siswa Indonesia dapat mengerjakan soal berkategori rendah yang hanya memerlukan hapalan.

Dengan kondisi tersebut, guru lebih banyak berbicara dibandingkan siswa (siswa pasif). Hampir semua guru memberikan soal rutin dan kurang menantang, sehingga siswa tidak terbiasa mengerjakan soal-soal tidak rutin. Kebanyakan guru sangat bergantung dan sangat mempercayai buku teks yang mereka pakai, dan sebagian besar guru belum menguasai keterampilan bertanya yang sifatnya melacak (*probing*).

Kurangnya motivasi siswa dalam belajar serta dalam pemecahan masalah pada pelajaran matematik diantaranya disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru yang konvensional, guru sebagai pusat belajar guru aktif menyampaikan informasi sedangkan siswa pasif menerimanya, pengajaran bersumber pada buku teks, independensi berpikir siswa kurang dikembangkan pemahaman siswa cenderung pada pemahaman instrumental bukan pada pemahaman rasional dan daya nalar siswa. Praktek pembelajaran diatas jelas tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide-ide kreatif, kurang melatih daya nalar, tidak terbiasa melihat alternatif lain yang mungkin dapat dipakai dalam menyelesaikan masalah sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajarnya. Sebagaimana diungkapkan oleh Purwanto (2011) bahwa “ Tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu”.

Dalam pengamatan penulis selama enam bulan dalam studi pendahuluan yang dilakukan penulis di beberapa sekolah di Kecamatan Pulosari Kabupaten Pandeglang, umumnya pembelajarannya masih konvensional dalam pembelajaran matematik guru memulai pelajaran dengan contoh-contoh soal yang dituangkan dalam buku paket lalu dikerjakan bersama sama dalam papan tulis, setelah beberapa contoh dikerjakan guru dan siswa kemudian siswa disuruh mengerjakan soal-soal latihan untuk dikerjakan seperti contoh di papan tulis

sementara guru asik duduk manis di kursi. Setelah dianggap cukup waktu siswa mengerjakan soal kegiatan diakhiri dengan pembahasan soal-soal yang dikerjakan siswa, kegiatan ini masih ada saja dilakukan guru. Siswa dijadikan robot yang selalu patuh pada tuannya, akibatnya siswa akan merasa jenuh dan kurang termotivasi pada pembelajaran yang dilakukan terlebih-lebih pada pelajaran matematika, dan dampak lain yang terungkap yaitu ketika siswa menghadapi soal-soal yang berbeda rumusnya (non rutin) siswa merasa kebingungan dan tidak tahu harus bagaimana cara menyelesaikannya.

. Dari hasil temuan ulangan formatif pada pelajaran matematika di kelas V di SDN Karyawangi 1 Kecamatan Pulosari Kabupaten pada materi menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas bangun datar hasil siswa kurang memuaskan. Dari 30 siswa yang mendapat nilai 60 keatas sebanyak 13 siswa, sisanya 17 siswa mendapat nilai kurang dari 60, artinya dibawah rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan pada kelas V SDN Karyawangi 1 sebesar 60. Sebagai seorang pendidik tentu tidak boleh memponis kegagalan hasil belajar itu dilihat sebelah mata, hanya memandang dari segi kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, banyak faktor yang mempengaruhi belajar siswa, menurut Suryosubroto (2009) menyatakan bahwa keberhasilan dan kegagalan suatu pendidikan atau pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan sangat dipengaruhi oleh seluruh komponem yang ada, baik itu pendidik, peserta didik, bahan ajar, proses pembelajaran, tempat dan waktu belajar, dan kelengkapan sarana dan pra sarana.

Kondisi diatas perlu penanganan lebih lanjut yang berkaitan dengan penggunaan pendekatan pembelajaran agar pembelajaran lebih bermakna, dalam rangka mewujudkan harapan itu maka perlu dilakukan upaya secara terpadu dengan penggunaan pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) terhadap pemecahan masalah (*Problem Solving*) dan perkembangan motivasi belajar siswa supaya kemampuan siswa dalam hasil belajarnya pada pelajaran matematika dapat meningkat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dapat meningkatkan Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar?” untuk lebih terarahnya penelitian, rumusan masalah tersebut penulis jabarkan dalam beberapa pertanyaan antara lain:

1. Apakah pendekatan pembelajaran RME dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa Sekolah Dasar kelas V pada pelajaran matematika?
2. Apakah terdapat interaksi antara kemampuan pemecahan masalah matematika dalam pembelajaran RME dilihat dari tingkat kemampuan siswa (tinggi, sedang dan rendah)?
3. Apakah pendekatan pembelajaran RME berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar kelas V pada pelajaran matematika?
4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan pembelajaran RME pada konsep bangun datar dikelas V?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang tingkat peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar.dengan penggunaan pendekatan RME sebagai salah satu pendekatan pembelajaran matetematika. Adapun secara khusus penelitian ini bertujuan antara lain untuk:

1. Mengetahui pendekatan pembelajaran RME dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa Sekolah Dasar kelas V pada pelajaran matematika.
2. Mengetahui interaksi antara pendekatan pembelajaran RME dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dilihat dari tingkat kemampuan siswa (tinggi, sedang dan rendah).
3. Mengetahui pengaruh pembelajaran RME terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar kelas V pada pelajaran matematika.

4. Mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran matematika dengan pendekatan pembelajaran RME.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, bagi siswa, bagi sekolah dan bagi peneliti lain, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Sebagai bahan pertimbangan alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar pada pelajaran matematika khususnya.
 - b. Meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas melalui pendekatan RME, dan juga memaksimalkan pemahaman diri siswa khususnya dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah
 - c. Sebagai bagian dari upaya pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar
2. Bagi Siswa
 - a. Sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika.
 - b. Dengan pendekatan pembelajaran RME, siswa lebih termotivasi untuk belajar matematika.
 - c. Menyelenggarakan RME secara efektif dapat membuat siswa bergairah dalam belajar.
3. Bagi Sekolah

Memberikan informasi tentang pengaruh pembelajaran RME terhadap kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar.
4. Bagi Peneliti lain

Sumbangan pemikiran bagi pengembangan penelitian pengajaran matematika lebih lanjut.

E. Struktur Organisasi Tesis

Dalam penulisan tesis ini, penulis mengacu kepada pedoman penulisan karya ilmiah UPI (2012) yang memuat struktur isi tesis antara lain meliputi:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab I memuat antara lain: Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat hasil penelitian dan Struktur organisasi tesis.

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

Pada bab II memuat tentang: Kajian pustaka yang berisikan tentang konsep dasar atau teori tentang: Kemampuan pemecahan masalah matematik siswa, Motivasi belajar siswa, Pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)*, Penelitian yang relevan dan Hipotesis penelitian.

BAB III. METODE PENELITIAN

Bab III merupakan uraian yang berkenaan dengan langkah-langkah atau metode yang digunakan dalam penelitian ini yang meliputi: Lokasi dan subjek penelitian, Desain penelitian, Metode penelitian, Definisi operasional, Instrumen penelitian dan Pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisikan tentang pengolahan data untuk menghasilkan temuan yang berkaitan dengan penelitian. jawaban atas permasalahan, pertanyaan penelitian, hipotesis dan tujuan penelitian serta pembahasan hasil temuan.

BAB V. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini berisikan tentang simpulan yang merupakan akhir dari sebuah tulisan yang memaknai terhadap analisis temuan sebuah penelitian, serta rekomendasi atau saran atas hasil yang telah diteliti untuk penelitian berikutnya yang berminat melakukan penelitian selanjutnya.