

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam suatu lembaga pendidikan ada beberapa kriteria yang harus dicapai untuk meningkatkan kualitas lembaga tersebut. Khususnya di sekolah, biasanya kualitas sekolah terlihat dari proses pembelajaran yang dilaksanakan dan kualitas siswa yang dihasilkan. Kualitas siswa biasanya terlihat dari prestasi yang mereka miliki, baik secara akademik maupun non-akademik. Secara akademik umumnya prestasi siswa dapat terlihat dari hasil proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah.

Ketercapaian kompetensi dasar merupakan salah satu ciri ketuntasan dalam proses pembelajaran. Dalam suatu kompetensi dasar guru dapat menilai beberapa aspek dari siswa, seperti : pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Apabila siswa mencapai ketuntasan dalam proses pembelajaran maka sudah dapat dipastikan bahwa siswa sudah menguasai suatu kompetensi dasar.

Menurut Permendiknas dalam “Kriteria dan Indikator Keberhasilan Pembelajaran” secara umum kriteria keberhasilan pembelajaran adalah : (1) keberhasilan siswa menyelesaikan serangkaian tes, baik tes formatif. Tes sumatif, maupun tes ketrampilan yang mencapai tingkat keberhasilan rata-rata 60%; (2) setiap keberhasilan tersebut dihubungkan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditetapkan oleh kurikulum, tingkat ketercapaian kompetensi ini ideal 75%; dan (3) ketercapaian keterampilan vokasional atau praktik bergantung pada tingkat resiko dan tingkat kesulitan. Ditetapkan idealnya sebesar 75%.

Menurut kriteria keberhasilan pembelajaran diatas, dapat kita lihat bahwa pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa dapat menguasai suatu kompetensi dasar yang dapat dilihat dari hasil belajar berupa tes formatif maupun tes sumatif. Kriteria ideal pencapaian indikator adalah minimal 75%.

Menurut PP 19/2005 pasal 7, mata pelajaran yang wajib diberikan disekolah salah satunya adalah kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi, yang salah satu contoh mata pelajarannya yaitu matematika. Dikutip dari buku

“Model Pembelajaran Matematika” mengatakan bahwa pelajaran matematika merupakan ilmu terstruktur yang terorganisasikan. Maksudnya adalah matematika merupakan suatu ilmu yang dimulai dari : (1) unsur-unsur yang tidak dapat didefinisikan; (2) unsur-unsur yang didefinisikan; (3) aksioma dan postulat; dan (4) dalil atau teorema. Dari penjabaran pembelajaran matematika diatas dapat disimpulkan bahwa pelajaran matematika dimulai dari suatu yang abstrak. Pembelajaran matematika yang abstrak kadang membuat siswa susah memahami maksud dari unsur-unsur matematika. Terlebih lagi untuk siswa berusia 7-11 tahun yang masih pada tahap pembelajaran kongkrit. Maka dari itu, guru harus mengkonkritkan unsur-unsur matematika yang abstrak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pada mata pelajaran matematika ada beberapa KD yang harus dikuasai oleh para siswa. Berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan 2006 (depdiknas) standar kompetensi pelajaran matematika terbagi dalam 4 kemahiran, yaitu : bilangan, geometri, pengukuran, dan pengelolaan data. Keempat materi matematika tersebut dapat dijumpai di SD dalam bentuk soal hitungan maupun soal cerita. Penyajian soal dalam bentuk cerita merupakan suatu usaha menciptakan suatu cerita untuk menerapkan konsep yang sedang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Maka dari itu soal cerita penting untuk dapat siswa pecahkan agar teori yang mereka peroleh menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan disalah satu SD, ditemukan banyak siswa yang belum dapat memecahkan soal berbentuk cerita. Hal ini dapat diketahui dari hasil evaluasi yang dilakukan pada KD Menyelesaikan masalah yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka. Hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru mengungkapkan bahwa banyak siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Data menyebutkan bahwa sebanyak 10 siswa atau sebesar 46% siswa sudah mampu mencapai nilai KKM, tetapi sebanyak 12 siswa atau sebesar 54% siswa belum mampu mencapai nilai KKM dengan rata-rata nilai kelas 57. Pembelajaran didalam kelas terbilang sudah kondusif. Sebanyak 60% siswa aktif mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat dari antusiasme siswa ketika diminta guru untuk

menyelesaikan soal didepan. Walaupun tidak sedikit siswa yang masih belum kondusif sehingga mengganggu teman-temannya yang lain.

Dari data diatas dapat kita lihat walaupun suasana kelas tidak terlalu pasif, tetapi pada saat evaluasi masih banyak siswa yang belum memahami dengan benar mengenai KD Menyelesaikan masalah yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan bilangan 2 angka, karena guru cenderung memberikan pengetahuannya tanpa memberikan pengalaman langsung kepada para siswa. Rendahnya hasil evaluasi pada KD ini diketahui karena terdapat beberapa siswa yang masih keliru dalam penjumlahan dan pengurangan, tetapi lebih banyak siswa yang belum dapat menyelesaikan soal cerita dengan cara yang tepat. Hal ini mengakibatkan rendahnya nilai siswa. Terdapat kesenjangan yang cukup jauh antara siswa dengan nilai tertinggi dengan siswa dengan nilai terendah.

Peningkatan pemahaman siswa dalam pelajaran matematika yang abstrak dapat dilakukan oleh guru dengan cara mengkonkritkan masalah matematika. Menurut Treffers (1987 : 21) pembelajaran tidak diharuskan berupa konteks masalah dunia, namun bisa juga menggunakan permainan, penggunaan alat peraga, situasi lain selama hal tersebut bermakna dan bisa dibayangkan oleh siswa. Bukan hanya sekedar mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, tetapi siswa juga diajak terlibat dalam proses pembelajaran. Sedangkan pembelajaran di sekolah masih bersifat konvensional. Guru lebih sering memberi latihan soal dan langsung membahas tanpa membuat siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Sehingga masih banyak siswa yang belum dapat menyelesaikan soal cerita dengan cara yang benar.

Perlu adanya perbaikan dalam KD menyelesaikan masalah yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan bilangan 2 angka untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Fokusnya adalah pada cara siswa dalam menyelesaikan atau memecahkan soal cerita tersebut. Dengan siswa mampu memecahkan suatu soal cerita berarti siswa dapat menerapkan teori matematika yang dia miliki di kehidupan nyata mereka. Perbaikan dilakukan dengan cara menggunakan pendekatan pembelajaran matematika yang menggunakan masalah sehari-hari agar pembelajarannya lebih

bermakna. Selain itu pembelajaran yang dilakukan juga dapat langsung dirasakan oleh siswa.

Pada permendiknas RI Nomor 40 Tahun 2007 tentang Standar Proses mengamanatkan bahwa proses pembelajaran sebaiknya dilakukan melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Ke tiga macam proses tersebut merupakan karakteristik dari Pendidikan Matematika Realistik/ *Realistic Mathematic Education (RME)*. Selain ketiga karakteristik tersebut Pendidikan Matematika Realistik/ *Realistic Mathematic Education (RME)* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengjongkritkan/ me-real-kan konsep matematika yang abstrak. *Realistic Mathematic Education (RME)* juga merupakan suatu pendekatan yang menekankan pada pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti berupaya melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Pendekatan *Realistic Mathematic Education* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Cerita”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka penelitian ini akan difokuskan pada permasalahan pokok seperti berikut :

1. Bagaimanakah penerapan pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran matematika dalam menyelesaikan soal cerita materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas I sekolah dasar?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* pada pembelajaran matematika dalam menyelesaikan soal cerita materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas I sekolah dasar?

C. Tujuan PTK

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika dalam menyelesaikan soal cerita

melalui penerapan pendekatan Matematika Realistik/ *Realistic Mathematic Education (RME)* dikelas I SD.

2. Tujuan khusus
 - a. Keefktifan pelaksanaan pendekatan Matematika Realistik/ *Realistic Mathematic Education (RME)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas I SD.
 - b. Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan pendekatan Matematika Realistik/ *Realistic Mathematic Education (RME)* pada siswa kelas I SD

D. Manfaat PTK

1) Manfaat Teoritis

Penerapan pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* membantu siswa dalam pemahaman konsep matematika, melalui pembelajaran real yang dirasakan siswa. Dalam penyelesaian soal cerita pada materi penjumlahan dan pengurangan.

2) Manfaat praktis

- a. Bagi siswa kelas I diharapkan dapat memecahkan soal cerita pada materi penjumlahan dan pengurangan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dalam pelajaran matematika.
- b. Bagi guru kelas I diharapkan mendapatkan pengalaman mengenai pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)*.
- c. Bagi sekolah diharapkan dapat menambah informasi dalam meningkatkan hasil belajar dalam pelajaran matematika.