

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai hasil kajian yang terbagi menjadi empat yaitu: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan akan selalu berkaitan dengan lingkungan hidup manusia. Manusia dalam melaksanakan fungsi-fungsi kehidupannya tidak lepas dan tidak akan lepas dari pendidikan, karena pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik individu maupun kelompok, baik jasmani, rohani, spiritual, material maupun kematangan berpikir, dengan kata lain untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Berbagai usaha pembaharuan kurikulum, perbaikan sistem pembelajaran, peningkatan kualitas kemampuan guru, dan lain sebagainya merupakan suatu upaya ke arah peningkatan mutu pembelajaran. Banyak hal yang dapat ditempuh untuk mencapai tujuan tersebut, salah satunya adalah bagaimana cara menciptakan suasana belajar yang baik, mengetahui kebiasaan dan kesenangan belajar siswa agar siswa bergairah dan berkembang sepenuhnya selama proses belajar berlangsung. Untuk itu seharusnya guru mencari informasi tentang kondisi mana yang dapat meningkatkan pembelajaran di sekolah dasar.

Dari beberapa mata pelajaran yang di sajikan pada sekolah dasar, matematika adalah salah satu mata pelajaran yang menjadi kebutuhan. Menurut Van de Henwel-Panhuizen (Sundayana, 2013, hlm. 24), bila anak belajar matematika terpisah dari pengalaman mereka sehari-hari maka anak akan cepat lupa dan tidak dapat mengaplikasikan matematika. Berdasarkan pendapat tersebut pembelajaran matematika di kelas hendaknya ditekankan pada keterkaitan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman anak sehari-hari. Selain itu, menerapkan kembali konsep matematika yang telah dimiliki anak pada kehidupan sehari-hari atau pada bidang lainnya sangat penting dilakukan karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak dan hakikat matematika. Untuk itu diperlukan adanya jembatan yang dapat menetralsir perbedaan atau pertentangan tersebut.

Matematika bagi siswa Sekolah Dasar (SD) berguna untuk kepentingan hidup pada lingkungannya, untuk mengembangkan pola pikirnya, dan untuk mempelajari ilmu-ilmu yang kemudian.

Permasalahan dalam proses pembelajaran matematika terjadi di SDN X sebagaimana pada hasil observasi di kelas III bahwa siswa belum dapat menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan soal cerita. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga siswa kurang berpartisipasi dan membuat siswa kurang memahami materi matematika tersebut yang membuat siswa kurang mampu dalam menyelesaikan soal cerita. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru wali kelas mengenai proses pembelajaran dengan materi yang telah diajarkan guru mengakui bahwa siswa belum mampu menyelesaikan soal cerita yang diajukan. Hal tersebut diperkuat dengan data yang ada saat peneliti melakukan tes kemampuan awal siswa berkaitan dengan materi, masih sebagian siswa yang nilainya di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 65. KKM menurut Sunarti & Rahmawati (2014, hlm. 199) merupakan kriteria minimal untuk menentukan kelulusan peserta didik. Peneliti membuat 10 soal yang terdiri dari 5 soal biasa dan 5 soal cerita. dari tes tersebut diketahui bahwa siswa belum mampu mengerjakan soal cerita dengan selalu bertanya setiap soal kepada peneliti dan juga hasil yang diperoleh dari tes tersebut dari 30 siswa terdapat 53,3% atau 16 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM dan 46,7% atau 14 orang mendapat nilai di atas nilai KKM. 16 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM dari hasil kerjanya terlihat bahwa soal cerita yang banyak terjadi kesalahan. Hal itu membuktikan bahwa siswa kurang mampu menyelesaikan soal cerita dengan benar.

Masalah yang telah dikemukakan di atas, guru SDN X perlu melakukan perbaikan proses pengajaran. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa untuk mengembangkan potensi secara maksimal. Menurut teori belajar-mengajar (Ruseffendi, 2006, hlm: 177) menyatakan bahwa belajar itu pada hakikatnya merupakan suatu proses yang bermakna. Maksud bermakna disini adalah pembelajaran matematika itu dapat diaplikasikan oleh anak pada kehidupannya sehari-hari.

Model pembelajaran yang digunakan guru merupakan salah satu faktor dari luar diri siswa yang dapat meningkatkan pemahaman siswa untuk menyelesaikan soal yang diberikan. Penggunaan model pembelajaran yang cenderung membuat siswa pasif dalam proses belajar mengajar, dapat membuat siswa merasa bosan sehingga tidak tertarik lagi untuk mengikuti pelajaran tersebut, terlebih lagi pelajaran matematika berkaitan dengan konsep-konsep yang abstrak, sehingga pemahamannya membutuhkan daya nalar yang tinggi. Oleh karena itu dibutuhkan ketekunan, keuletan, perhatian, dan motivasi yang tinggi untuk memahami materi pelajaran matematika.

Model pembelajaran yang ditawarkan adalah model pembelajaran *Realistic Mathematic Education (RME)*. Hal ini didasari dengan teori belajar Bruner (Karso, 2008, hlm. 1.12) yang menekankan bahwa setiap individu pada waktu mengalami atau mengenal peristiwa atau benda di dalam lingkungannya, menemukan cara untuk menyatakan kembali peristiwa atau benda tersebut di dalam pikirannya, yaitu suatu model mental tentang peristiwa atau benda yang dialaminya atau dikenalnya. Menurut Bruner (Ruseffendi, 2006, hlm. 151), hal-hal tersebut dapat dinyatakan sebagai proses belajar yang terbagi menjadi tiga tahapan yaitu tahap kegiatan, tahap gambar, dan tahap simbolik. Oleh karena itu, model *RME* tepat digunakan karena model *RME* adalah salah satu model pembelajaran yang menempatkan realitas dan pengalaman siswa sebagai titik awal pembelajaran. Masalah-masalah realistik digunakan sebagai sumber munculnya konsep-konsep matematika, sehingga siswa belajar suatu ilmu dari hal yang paling dekat dengan kehidupan sehari-harinya atau bersifat kontekstual. Pembelajaran di sekolah dasar X ini telah menggunakan beberapa langkah yang ada dalam model *RME* akan tetapi kurang diperhatikan dengan baik. Ketika siswa memahami masalah kontekstual guru kurang memberikan pemahaman yang baik sehingga siswa tidak memahami dengan baik masalah kontekstual yang dipaparkan guru. Langkah berikutnya yaitu menjelaskan masalah kontekstual, penjelasan yang guru berikan sekedar memberi tahu tetapi tidak membuat siswa memahami masalah kontekstual. Siswa menyelesaikan masalah kontekstual sesuai dengan yang dipahaminya sehingga siswa banyak bertanya karena kebingunannya terhadap masalah yang diberikan. Pada saat observasi peneliti tidak melihat siswa

membandingkan jawabannya dengan teman sejawat sehingga langkah ini dianggap tidak digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Langkah terakhir dari *RME* adalah menyimpulkan, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan apa yang didapatnya dalam pembelajaran. Berdasarkan pemaparan mengenai langkah tersebut maka kemampuan pemecahan masalah siswa rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman siswa mengenai masalah yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran dengan model *RME* mendorong siswa untuk aktif bekerja bahkan diharapkan untuk mengkonstruksi atau membangun sendiri konsep-konsep matematika dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta mendorong terjadinya interaksi dan negosiasi. Dengan demikian model *RME* berpotensi untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita dalam pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan oleh Setyaningsih (2011, hlm. 78) dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita pecahan melalui model *RME*) pada siswa kelas IV SD Negeri 03 Jaten Karanganyer menurutnya terjadi peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita pecahan siswa. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata kelas yang terjadi peningkatan yaitu pada tes awal 47,18, siklus pertama 70,52; dan pada siklus kedua naik menjadi 81,54. Untuk ketuntasan klasikal (nilai ketuntasan 60) pada tes awal 33,33%, tes siklus pertama 71,79%, dan pada tes siklus kedua siswa belajar tuntas mencapai 87,18%.

Berdasarkan pemikiran tersebut, maka penulis mencoba melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Model *Realistic Mathematics Education* untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita dalam Pembelajaran Matematika”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan utama dalam penelitian ini adalah “bagaimana penerapan model *Realistic Mathematics Education* untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita dalam pembelajaran matematika”. Secara khusus dibuat dua pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menerapkan model *RME* untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita dalam pembelajaran matematika di kelas III?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan siswa menyelesaikan soal cerita melalui penerapan model *RME* dalam pembelajaran matematika di kelas III?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis “penerapan model *Realistic Mathematics Education* untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita dalam pembelajaran matematika. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk:

1. Menganalisis pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menerapkan model *RME* untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita dalam pembelajaran matematika di kelas III.
2. Menganalisis peningkatan kemampuan siswa menyelesaikan soal cerita melalui model *RME* dalam pembelajaran matematika di kelas III.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terdiri dari dua bagian, yaitu untuk kepentingan pengembangan teoritis, dan untuk kepentingan pihak-pihak yang berkenaan langsung dengan manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mmberikan manfaat teoritis, yaitu:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi peneliti sejenis.
- b. Memberi gambaran tentang penerapan model *RME* pada pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa:
 - 1) Meningkatkan kemampuan siswa untuk menyelesaikan soal cerita dalam pembelajaran matematika.

- 2) Memotivasi siswa untuk dapat mengaitkan konsep pembelajaran matematika dengan lingkungan hidupnya.
- b. Bagi Guru:
- 1) Mendapatkan pengalaman tentang model *RME* pada mata pelajaran matematika.
 - 2) Merupakan upaya peningkatan kemampuan profesi guru dalam model *RME*.
- c. Bagi Sekolah:
- 1) Sebagai informasi untuk memberikan keterkaitan tenaga kependidikan agar lebih menerapkan model pembelajaran yang aktif, efektif, dan inovasi serta tuntas.
 - 2) Memberikan sumbangan bagi peningkatan kualitas sekolah dalam melakukan inovasi pembelajaran matematika di sekolah dasar.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya
- 1) Dapat memberikan ilmu pengetahuan mengenai model *RME* untuk digunakan sebagai referensi.
 - 2) Memberikan gambaran mengenai model *RME* dalam menyelesaikan soal cerita dalam pembelajaran matematika.