

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang, dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika sejak dini.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah tidak pasti dan selalu kompetitif.

Tetapi pada kenyataannya masih ada siswa yang mengatakan bahwa matematika itu sulit, adapun kesulitan yang dihadapi oleh sebagian siswa ada pada soal cerita, hal ini disebabkan mereka kurang cermat membaca dan kurang memahami kalimat demi kalimat, kemudian bagaimana cara menyelesaikan soal cerita secara cepat dan benar. Sejumlah siswa memahami topik matematika secara teoritis, memahami kesulitan ketika bentuk soal yang disajikan dalam bentuk cerita, Padahal pada kurikulum 1994 fungsi pengajaran matematika adalah mempersiapkan

anak didik agar dapat menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari melalui latihan yang praktis, variasi dan aplikasi.

Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. sifat abstrak ini menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam matematika. Prestasi matematika siswa baik secara nasional maupun internasional belum mengembirakan. *Third International Mathematics and Science Study* (TIMSS) melaporkan bahwa rata-rata skor matematika siswa tingkat 8 (tingkat II SLTP) Indonesia jauh di bawah rata-rata skor matematika internasional dan berada pada ranking 34 dari 38 negara (TIMSS, 1999). Rendahnya prestasi matematika siswa disebabkan oleh faktor siswa yaitu mengalami masalah secara komprehensif atau secara parsial dalam matematika. Selain itu, belajar matematika siswa belum bermakna, sehingga pengertian siswa tentang konsep sangat lemah.

Jenning dan Dune (1999) mengatakan bahwa kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan matematika dalam situasi kehidupan real. Hal lain yang menyebabkan sulitnya matematika bagi siswa karena pembelajaran matematika yang kurang bermakna. Guru dalam pembelajarannya dikelas tidak mengaitkan dengan skema yang telah dimiliki oleh siswa dan siswa kurang diberi kesempatan untuk menemukan kembali dan mengkonstruksi ide-ide matematika. Mengaitkan kehidupan nyata anak dengan ide-ide matematika dalam pembelajaran dikelas penting dilakukan agar pembelajaran bermakna (Soejadi, 2000, Price, Zamroni, 2000). Menurut Van de Henvel-Panhuizen (2000), bila anak belajar matematika terpisah dari

pengalaman mereka sehari-hari maka anak akan cepat lupa dan tidak dapat mengaplikasikan matematika.

Berdasarkan pendapat diatas , pembelajaran matematika dikelas ditekankan pada keterkaitan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman anak sehari-hari. Selain itu, perlu menerapkan kembali konsep matematika yang telah dimiliki anak pada kehidupan sehari-hari atau pada bidang lain sangat perlu dilakukan .

Salah satu pembelajaran matematika yang berorientasi pada matematisasi pengalaman sehari-hari (mathematize of everyday experience) dan menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari adalah pembelajaran matematika Realistik (MR). Pembelajaran MR pertama kali dikembangkan dan dilaksanakan di Belanda dan dipandang sangat berhasil untuk mengembangkan pengertian siswa.

Melalui uraian latar belakang masalah diatas, peneliti akan mencoba menggunakan pendekatan Matematika Realistik (MR) untuk memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal cerita . Penelitian ini diharapkan siswa dapat memahami masalah (mengidentifikasi unsur yang diketahui dan ditanyakan) membuat model matematika,memiliki strategi penyelesaian model matematika,melaksanakan model penyelesaian matematika dan menyimpulkannya.

B. Rumusan Masalah

Berangkat dari permasalahan yang ada selanjutnya dirumuskan dalam penelitian ini yaitu “ bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan matematika realistik

untuk memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal cerita bagi siswa kelas III SD Darul Hikam.

Setelah peneliti membatasi permasalahan

4

didas, selanjutnya masalah itu dirumuskan dengan harapan akan menjadi lebih jelas dan mempermudah pelaksanaan penelitian. Adapun inti permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Aktivitas apa saja yang dapat ditimbulkan pada pembelajaran soal cerita dengan menggunakan pendekatan matematika realistik pada siswa kelas III.
2. Bagaimana prestasi belajar siswa dalam menyelesaikan soal cerita dengan menggunakan pendekatan matematika realistik

C. Hipotesa Tindakan

Hipotesa tindakan yang diajukan atas dasar permasalahan yang dihadapi adalah:

1. Proses pembelajaran akan lebih menarik dengan menyampaikan pembelajaran soal cerita melalui pendekatan matematika realistik
2. Penggunaan pendekatan matematika realistik dapat membantu siswa memahami konsep soal cerita sehingga prestasi belajar siswa menjadi lebih meningkat.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui aktivitas yang ditimbulkan dari pengaruh penggunaan pendekatan matematika realistik.

2. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa dalam menyelesaikan soal cerita dengan menggunakan pendekatan matematika realistik

5

b. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa SD, hasil penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi siswa yang bermasalah dikelas, juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pelajaran matematika.
2. Bagi guru SD, dengan dilaksakannya PTK ini guru dapat mengetahui strategi pembelajaran yang relevan yang dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran dikelas, sehingga permasalahan-permasalahan yang dihadapi baik oleh guru maupun siswa, serta materi pembelajaran dapat dikurangi.
3. Bagi SD, dengan adanya penelitian tindakan kelas ini akan terbiasa melakukan ptk yang tentunya bermanfaat bagi perbaikan pembelajaran

E. Definisi Istilah

1. Soal cerita

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka,1999) “Soal adalah apa yang menuntut jawaban, “Cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal atau peristiwa”. Sedangkan soal cerita (Word Problem) dalam pembelajaran matematika merupakan bentuk soal yang membutuhkan pengerjaan atau jawaban melalui pemecahan masalah.

Dalam penyelesaian soal cerita, membutuhkan ketelitian karena diperlukan pemahaman akan apa yang diketahui, apa yang ditanyakan dan bagaimana cara penyelesaiannya (Imas 2004).

2. Pendekatan Matematika Realistik adalah teori belajar mengajar dalam pendidikan matematika. Teori RME pertama kali dikemukakan dan dikembangkan di Belanda pada tahun 1970 oleh institute Freudenthal. Teori ini mengacu pada pendapat



Freudenthal yang mengatakan bahwa matematika harus dikaitkan dengan realita dan matematika merupakan aktivitas manusia.

F. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan untuk menjawab masalah yang telah dirumuskan menggunakan metode penelitian deskriptif dengan model penelitian tindakan kelas

Penelitian deskriptif lebih menekankan pada pemecahan masalah yang aktual dengan menggunakan teknik-teknik pengumpulan data untuk mengumpulkan data yang akan dianalisis. Pada tahap terakhir dari penelitian deskriptif ini adalah kesimpulan-kesimpulan yang didasarkan atas data penelitian.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Tindakan yang dilaksanakan adalah tindakan kelas yang terdiri dari beberapa siklus yang melalui tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Banyaknya siklus disesuaikan dengan kebutuhan.

