

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu pembelajaran yang selalu ada mulai dari jenjang TK, SD, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi. Bahkan matematika selalu ada dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Muhsetyo dalam Desi, dkk (2017:2) menyatakan pembelajaran matematika merupakan proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik tentang bahan yang dipelajari, dengan pemberian matematika meningkatkan penalaran siswa untuk digunakan sehari-hari. Selain berperan penting pembelajaran matematika memiliki tujuan menurut Depdiknas dalam Andary (2016: 1–2) matematika memiliki tujuan, yaitu: 1) Melatih cara berpikir dan bernalar dalam bentuk menarik kesimpulan, 2) Mengembangkan aktifitas yang melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan dengan mengembangkan rasa ingin tahu, 3) Mengembangkan memecahkan masalah serta, 4) Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi mengkomunikasikan gagasan. Dengan pembelajaran matematika, siswa diharapkan memahami konsep pembelajaran dengan baik sehingga dapat menghasilkan hasil pembelajaran yang memuaskan. Fauhah (2021: 323) bahwa hasil belajar adalah penguasaan yang sudah didapat seseorang atau siswa selepas siswa menyerap pengalaman belajar. Dengan demikian hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada perilaku seseorang yang dapat diukur perubahannya dari hasil proses pembelajaran seperti perubahan kognitif, efektif dan psikomotorik. Adapun indikator hasil belajar taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl dalam Amaliah (2021: 161-170) terbagi menjadi tiga yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Terdapat enam kategori kognitif yaitu *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (mengaplikasikan), *analyzing* (menganalisis), *evaluating* (mengevaluasi), *creating* (mencipta/membuat). Pada ranah afektif yaitu *receiving* (menerima),

responding (menanggapi), *valuing* (menghargai), *organization* (mengatur diri), dan *characterization* (pengalaman). Pada ranah psikomotorik dibedakan menjadi 5 tahap yaitu, *imitation* (meniru), *manipulation* (menyusun), *precision* (melakukan dengan akurat), *articulation* (melakukan dengan baik dan tepat), dan *naturalization* (melakukan dengan tindakan secara baik dan alami).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan bahwa hasil belajar siswa kelas III SDN Bahagia 05 masih rendah. Hal ini disebabkan proses belajar tidak berjalan secara efektif dikarenakan 1) Siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan daya ingat pembelajaran siswa masih rendah, 2) Pemahaman siswa pada materi pembelajaran matematika pecahan yang telah dipelajari masih rendah, pada saat guru menjelaskan materi pelajaran, beberapa siswa tampak sibuk dengan urusan pribadi dan kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan, 3) Ketika guru memberikan contoh soal serta meminta siswa untuk mengerjakannya, masih ada siswa yang tidak langsung merespons atau menunjukkan minat dalam menyelesaikan tugas tersebut, 4) ketika diberi soal/tugas dalam bentuk cerita maupun esai siswa belum mampu menganalisis soal yang diberi seperti cara penyelesaiannya. 5) Selanjutnya hasil belajar siswa masih rendah, setelah diadakan PTS dengan KKM 65, masih banyak siswa yang tidak mencapai KKM yang diinginkan, dari 31 siswa hanya 42% (13 siswa) yang tuntas dan 58% (18 siswa) belum tuntas/ tidak mencapai KKM 65) Siswa belum dapat membuat/menggambarkan pecahan senilai dari soal yang telah diberikan. Mengatasi masalah di atas, perlu adanya suatu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam motivasi belajar siswa dan hasil belajar matematika kelas III, Oleh karena itu guru harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan tidak membosankan dengan menggunakan metode atau model diharapkan siswa bisa tertarik untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang memanfaatkan masalah kontekstual dan menghubungkan matematika dalam konteks dunia nyata (dialami oleh siswa) yaitu model pembelajaran tipe RME (*Realistic Mathematic Education*).

Model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) merupakan pendekatan yang menjadikan realitas dan pengalaman siswa sebagai landasan awal dalam proses belajar. Sedangkan menurut Herawaty (2018: 3) menyatakan bahwa masalah kontekstual dalam RME bersifat realistik, sehingga siswa dapat dengan mudah membayangkan permasalahan yang disajikan karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dalam pendekatan ini, guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa diberikan kebebasan untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan kemampuan dan potensinya. Masalah kontekstual tersebut menjadi titik tolak dalam pembelajaran matematika.

Model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) memiliki kelebihan dan juga kelemahan menurut Shoimin (2016: 151), Beberapa kelebihan dari model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) adalah: (1) membantu siswa memahami hubungan antara matematika dan kehidupan sehari-hari, (2) memberi pemahaman kepada siswa bahwa matematikam merupakan bidang studi yang dapat dikonstruksi dan dikembangkan oleh siswa itu sendiri, dan (3) dalam pembelajaran matematika yang realistik, siswa diberikan kebebasan untuk menemukan cara penyelesaian soal yang berbeda-beda, di mana setiap individu dapat menggunakan pendekatan yang sesuai dengan pemahamannya. (4) Dalam pembelajaran matematika yang realistik, proses pembelajaran menjadilah yang sangat penting, di mana siswa diharapkan untuk menjalani proses dan berusaha menemukan konsep-konsep matematika secara mandiri dengan bimbingan guru. Namun, terdapat beberapa kelemahan dalam model *Realistic Mathematics Education* (RME), yaitu: (1) bagi guru, tidaklah mudah untuk mendorong siswa agar dapat menemukan berbagai cara dalam menyelesaikan soal atau memecahkan masalah, dan (2) memberikan bantuan kepada siswa agar mereka dapat menemukan kembali konsep-konsep matematika yang telah dipelajari juga bukan hal yang mudah bagi guru.

Hal tersebut di atas diperkuat oleh penelitian Fanti (2019) “Penerapan model RME Dengan Media Pizza Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas III SD Geneng 1”. Diperoleh kesimpulan bahwa

hasil belajar Pengurangan Penjumlahan Pecahan melalui model *Realistic Mathematic Education* (RME) nilai rata-rata sebelum penelitian tindakan kelas adalah 57,14% dan nilai rata-rata siklus kedua adalah dengan ketuntasan belajar sebesar 87,50%. Dengan demikian terjadi peningkatan secara klasikal tercapai di kelas III SDN Geneng 1.

Mengacu pada solusi yang pernah ditawarkan sebelumnya yaitu dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, namun pada materi matematika pecahan, hasil yang dicapai belum maksimal. Hal ini disebabkan oleh ketidakefektifan model PBL dalam pembelajaran matematika. Model PBL menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sementara peran guru adalah untuk membimbing dan mengarahkan jalannya proses pembelajaran. Namun siswa pada usia sekolah dasar masih dalam tahap berpikir kongkrit sehingga akan lebih mudah dalam pembelajaran konteks dikaitkan dengan realitas atau kehidupan nyata, dan siswa masih kesulitan mengumpulkan data yang relevan dan melakukan percobaan untuk penyelesaian masalah, siswa juga kesulitan dalam menerapkan konsep atau pemecahan masalah, yang diperoleh untuk menyelesaikan permasalahan lain yang berbeda, Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa siswa masih belum terbiasa dengan pendekatan pembelajaran yang berbasis pada pemecahan masalah. Maka dari itu model RME akan lebih efektif karena siswa akan dapat lebih memahami konsep materi pecahan. Pada model RME siswa akan mengkonstruksikan sendiri pengetahuannya dengan cara mengamati dan melakukan percobaan yang berkaitan dengan dunia nyata, dan guru disini sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator dalam siswa menemukan pengetahuan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis memberikan alternatif solusi kepada guru yakni menerapkan model *Realistic Mathematic Education* (RME) sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas III di sekolah SDN bahagia 05 Bekasi. Melalui model *Realistic Mathematic Education* (RME). Penulis berharap dapat menumbuhkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Oleh karenanya, penelitian ini berjudul

“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar Pada Materi Pengurangan dan Penjumlahan Pecahan Melalui Model *Realistic Mathematic Education* (RME) Kelas III SDN Bahagia 05 Bekasi”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan dalam daya ingat siswa tentang materi penjumlahan pecahan masih rendah.
2. Siswa belum mengerti konsep materi pecahan matematika.
3. Siswa masih sulit menerapkan cara penyelesaian masalah materi pembelajaran.
4. Siswa belum mampu menganalisis soal yang telah diberikan serta cara penyelesaiannya.
5. Hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Bahagia 05 masih tergolong rendah dan masih banyak siswa belum mencapai KKM 65.
6. Siswa belum dapat menggambarkan pecahan dari soal yang sudah diberikan.

C. Batasan Masalah

Dari berbagai identifikasi masalah di atas, peneliti melakukan batasan dalam masalah agar penanganannya tidak melebar, maka penelitian ini hanya dibatasi pada permasalahan kurangnya hasil belajar matematika pada materi pecahan dan penggunaan model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika sekolah dasar pada materi pengurangan dan penjumlahan siswa kelas III SDN Bahagia 05 Bekasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah penggunaan model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika sekolah dasar pada materi pengurangan dan penjumlahan siswa kelas III SDN Bahagia 05 Bekasi”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “Dapat meningkatkan hasil belajar Matematika sekolah dasar pada materi pengurangan dan penjumlahan siswa kelas III SDN Bahagia 05 Bekasi”.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

- a. Dapat dijadikan sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, khususnya dalam memperbaiki pemahaman dan hasil belajar Matematika serta mata pelajaran lainnya.
- b. Mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif di sekolah.

2. Bagi Guru

- a. Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bahwa model pembelajaran RME (*Realistic Mathematics Education*) dalam pembelajaran Matematika dapat menjadi salah satu alternatif dalam kegiatan belajar mengajar Matematika.
- b. Meningkatkan kreativitas guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai.

3. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan perolehan prestasi mereka ke tingkat yang lebih baik.
- b. Membantu tercapainya pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa.
- c. Meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

- a. Memberikan pengalaman langsung mengenai proses pembelajaran menggunakan model *Realistic Mathematic Education* (RME).
- b. Sebagai referensi tugas akhir yang berkaitan dengan hasil belajar di sekolah dasar.

G. Definisi Operasional

Untuk memberikan gambaran pada judul penelitian, berikut ini sedikit uraian dari judul penelitian :

1. Hasil Belajar

Berdasarkan pemaparan di atas, yang dimaksud hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat di ukur melalui tingkat keberhasilan atau penguasaan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah pada aspek kognitif.

Adapun hasil belajar matematika adalah pengukuran yang menyatakan seberapa jauh keberhasilan pembelajaran matematika yang dicapai oleh peserta didik dalam menerima pembelajaran melalui pengalaman belajar yang diukur dengan tes pada setiap akhir siklus.

Pengukuran hasil belajar ini pada ranah kognitif yaitu mengingat (C1) mengingat yaitu, mengingat kembali pengetahuan, fakta, dan konsep dari yang telah di pelajari, memahami (C2) pemahaman yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pembelajaran yang disampaikan guru, penerapan/aplikasi (C3) yaitu menggunakan ide dan konsep yang dipelajari untuk memecahkan masalah, menganalisis (C4) yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi dari materi yang telah dipelajari, mengevaluasi (C5) menilai suatu objek, suatu benda atau informasi dengan kriteria tertentu, membuat/ mencipta (C6) yaitu menggunakan ide dan konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah.

2. Model *Realistic Mathematic Education* (RME)

Model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* RME adalah model matematika yang menempatkan kehidupan nyata atau pengalaman siswa sehingga dapat terbayang sebagai titik awal pembelajaran dalam memahami konsep pembelajaran. Langkah-langkah model pembelajaran sebagai berikut 1) Persiapan (Menentukan masalah

kontekstual yang sesuai dengan pokok bahasan yang akan diajarkan dan mempersiapkan model atau alat peraga yang dibutuhkan), 2) Pembukaan (memberikan masalah kontekstual/realita kepada siswa dan meminta siswa menyelesaikan masalah dengan cara mereka sendiri), 3) Proses pembelajaran (mempersiapkan kegiatan siswa baik secara individu ataupun kelompok memberi bantuan jika diperlukan memberi kesempatan kepada siswa untuk menyajikan hasil kerja mereka dan mengomentari hasil kerja temannya mengarahkan siswa untuk mendapatkan strategi terbaik untuk menyelesaikan masalah), 4) Penutup mengajak siswa menarik kesimpulan tentang apa yang telah pada mata pelajaran Matematikamereka lakukan dan pelajari dan memberi evaluasi berupa soal matematika dan pekerjaan rumah.