

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah sebuah proses bagi peserta didik agar dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki dalam dirinya. Kemampuan tersebut dapat berupa kemampuan kognitif, kemampuan afektif serta kemampuan psikomotorik. Kemampuan kognitif yaitu untuk mengasah pengetahuan peserta didik, kemampuan afektif untuk mengasah kepekaan perasaan atau lebih ke sikap peserta didik sendiri, sedangkan kemampuan psikomotorik untuk mengasah keterampilan peserta didik. Dengan tiga kemampuan ini menurut Binyamin S. Bloom (dalam Ramadhani 2018:1) seorang peserta didik dapat dilepas untuk menjadi individu yang siap memasuki dunia luar sekolah. Melalui pendidikan, manusia dapat berkreaitivitas dan mengembangkan kemampuannya sehingga terbebas dari ketertinggalan.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1, pendidikan adalah usaha yang terencana dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang dapat membuat peserta didik bisa mengembangkan potensi yang dimiliki dalam dirinya agar mempunyai kepribadian yang cerdas, beragama, memiliki akhlak mulia serta pengetahuan dan keterampilan yang dapat berguna bagi dirinya dan juga orang lain.

Pernyataan di atas dapat menjelaskan bahwa pendidikan itu dilaksanakan agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya dengan mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan agar memiliki kemampuan kognitif,

afektif, psikomotorik serta memiliki kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam kehidupan bermasyarakat.

Di dalam dunia pendidikan, guru adalah orang yang mempunyai peranan penting dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didiknya. Proses pembelajaran menjadi perhatian yang serius bagi seorang guru. Karena pada proses pembelajaran inilah letak fokus utama tugas seorang guru. Guru akan berhasil jika mampu melaksanakan proses pembelajaran secara optimal, efektif, dan efisien (Ismail, dalam Rahman dkk 2019:324).

Belajar merupakan hal yang penting bagi peserta didik untuk mereka mendapat ilmu pengetahuan. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seorang individu yang berupaya untuk mencapai tujuan dari belajar atau bisa juga disebut dengan hasil belajar. Maka dengan itu dapat dikatakan bahwa belajar dan hasil belajar adalah dua hal yang saling berkaitan. Setelah peserta didik melakukan kegiatan belajar mengajar maka peserta didik akan mendapatkan hasil belajarnya melalui pembelajaran yang telah dilaluinya. Yang mana hasil belajar yang telah dilakukan oleh peserta didik akan mendapatkan nilai sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Salah satu mata pelajaran yang dianggap memiliki tingkat kesulitan bagi siswa adalah matematika (Sunaryo, dalam Rahman dkk 2019:324). Mata pelajaran matematika ini adalah salah satu mata pelajaran wajib yang ada di sekolah. Mata pelajaran matematika ini sudah dipelajari dari mulai sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi. Pelajaran matematika ini mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu agar dapat melatih daya pikir manusia dan salah satunya

adalah untuk melatih daya pikir peserta didik. Pembelajaran matematika bertujuan untuk melatih peserta didik bagaimana cara menghitung, mengukur dengan menggunakan rumus-rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai penjabaran tersebut bahwa mata pelajaran matematika harus sejak dini diajarkan kepada peserta didik agar dapat mengembangkan pengetahuannya di lingkungan.

Berdasarkan Kurikulum Depdiknas 2016 disebutkan bahwa standar kompetensi matematika bukanlah penguasaan, namun yang diperlukan yaitu dapat mengenal, menyikapi dan mengapresiasi ilmu yang di dapat, serta menanamkan kebiasaan berpikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif dan mandiri. Sampai saat ini, matematika diakui sebagai tolak ukur utama untuk mengukur tingkat kecerdasan seseorang.

Dengan itu pemerintah menetapkan mata pelajaran matematika di ikut sertakan sebagai salah satu mata pelajaran yang masuk ke dalam Ujian Nasional. Mata pelajaran matematika ini termasuk salah satu mata pelajaran yang menakutkan bagi peserta didik yang duduk di bangku sekolah dasar. Berdasarkan informasi yang peneliti baca di internet bahwa nilai UN matematika anak SD masih rendah dan dibawah rata-rata. Dalam hal ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi agar tercapainya hasil belajar siswa yang maksimal, yaitu dilihat dari kesiapan belajar siswa, kesiapan guru dan model pembelajaran yang digunakan.

Pelajaran matematika dikenal sebagai pelajaran yang sangat sulit bagi siswa. Karena pelajaran matematika jarang melibatkan pembelajaran pada dunia

nyata siswa atau kehidupan sehari-hari. Apabila siswa terhubung dengan konteks permasalahan sehari-hari, siswa dapat memahami apa yang mereka kerjakan, dan tidak perlu banyak menghafal konsep dan prosedur yang tidak bermakna bagi mereka.

Hal ini sering sekali terjadi pada siswa sekolah dasar. Suasana dalam kegiatan belajar mengajar dikelas menjadi tidak menyenangkan, pembelajaran yang dilakukan dikelas sangat membosankan karena siswa hanya dituntut untuk mendengarkan guru memberikan penjelasan materi didepan kelas dan siswa hanya diminta untuk tahu rumus-rumus yang dijelaskan tanpa siswa tahu konsepnya. Hal ini yang menyebabkan siswa menjadi tidak aktif, tidak kritis serta tidak dapat menuangkan ide-ide yang dimilikinya, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah. Jika hasil belajar siswa rendah guru hanya mengadakan remedial dan memberikan tugas atau soal sebagai penambah nilai siswa.

Tetapi masih belum bisa untuk mengatasi hal ini. Karena memang setiap siswa memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami setiap pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan guru salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Karena guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional dan hanya ceramah saja.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan penulis dengan cara menganalisis hasil-hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik di tingkat SD, bahwa fenomena di sekolah menunjukkan beberapa kekurangan diantaranya guru tidak menggunakan variasi model pembelajaran, guru kurang memanfaatkan media untuk menunjang pembelajaran, serta guru kurang memperhatikan siswa yang

kurang mampu dalam menguasai materi pembelajaran. Sementara siswanya kurang antusias, kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, dan cenderung pasif serta sibuk dengan aktivitas sendiri. Hal ini menyebabkan materi yang diberikan guru kurang dapat diterima oleh siswa dengan baik, sehingga berdampak pada kurangnya pemahaman mengenai konsep matematika dan menyebabkan hasil belajar kurang optimal. Kesimpulan ini di peroleh dari hasil penelitian oleh Rizma Vira Artika, dkk (2019).

Pada hasil penelitian selanjutnya oleh Endang Susilowati (2018) bahwa dalam proses pembelajaran matematika di kelas IV siswa cenderung pasif karena kurang dilibatkan dalam mencari penyelesaian masalah matematika. Pembelajaran menjadi kurang bermakna karena pengetahuan yang diperoleh siswa hanya sebatas pada materi yang disampaikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran memfokuskan siswa untuk menghafal rumus daripada menanamkan konsep. Kurangnya penggunaan media atau alat peraga dalam pembelajaran matematika. Akibatnya, hasil belajar siswa menjadi rendah.

Kondisi yang demikian menjadikan pembelajaran matematika tidak menarik, tidak menyenangkan, sehingga tidak optimal dalam membantu siswa untuk memperoleh konsep-konsep matematika.

Seharusnya guru dapat menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya pikir peserta didik menjadi aktif, kreatif serta berpikir kritis terhadap pembelajaran matematika ini. Karena pada pembelajaran matematika peserta didik tidak hanya di tuntut untuk menghafal rumus saja, tetapi peserta didik harus dapat menemukan konsep dari materi yang dipelajarinya. Sehingga peserta

didik tidak mudah lupa dengan pembelajaran yang di berikan guru karena peserta didik menemukan atau memecahkan sendiri masalah yang diberikan padanya.

Model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* adalah salah satu model pembelajaran yang dikembangkan untuk mendekatkan matematika kepada siswa. Masalah-masalah nyata dari kehidupan sehari-hari digunakan sebagai titik awal pembelajaran matematika untuk menunjukkan bahwa matematika sebenarnya dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* sekurang-kurangnya dapat membantu matematika lebih menarik, relevan, bermakna, tidak terlalu formal dan tidak terlalu abstrak, serta mempertimbangkan tingkat kemampuan siswa karena pembelajaran menekankan pada “*learning by doing*” (Rahman dkk, 2019:325).

Pembelajaran matematika realistik pada dasarnya adalah pemanfaatan realita dan lingkungan yang dipahami peserta didik untuk memperlancar proses pembelajaran matematika sehingga mencapai tujuan pendidikan matematika secara lebih baik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian studi kepustakaan dengan judul “*Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*”.

## 1.2 Batasan Masalah

Untuk menghindari perluasan masalah yang dimungkinkan terjadi selama penelitian berlangsung, dan untuk lebih fokus maka penelitian ini dibatasi pada “Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar”.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa Sekolah Dasar?
2. Bagaimana model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa Sekolah Dasar?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa sekolah dasar.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Manfaat teoritis

Secara umum hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan dunia pendidikan dan sumbangan pengetahuan bagi guru dan calon guru tentang hubungan hasil belajar siswa di dalam kelas. Selain itu dapat menambah wawasan dan informasi untuk dapat menerapkan model pembelajaran, khususnya model *Realistic Mathematics Education (RME)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Matematika.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peserta Didik

1. Membantu peserta didik untuk memahami konsep serta prinsip matematika dalam proses belajar mengajar sehingga menumbuhkan rasa semangat dan lebih aktif pada peserta didik dalam pembelajaran Matematika.
2. Sebagai bahan masukan bagi peserta didik untuk meningkatkan latihan, menambah motivasi belajar melalui *Realistic Mathematics Education (RME)*.
3. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Guru

1. Sebagai bahan masukan bagi guru untuk mencoba menerapkan Model Pembelajaran *Realistic Mathematic Education (RME)* pada mata pelajaran Matematika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Menjadi bahan evaluasi bagi guru untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas serta menambah kemampuan guru dalam menerapkan model-model pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk alternatif dalam mengembangkan model pembelajaran dan untuk perbaikan kualitas pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

Menjadi salah satu model pembelajaran yang akan digunakan ketika menjadi seorang guru.

e. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pengembangan ilmu pendidikan dan masukan untuk melakukan penelitian lebih lanjut.