

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoritis**

##### **2.1.1 Hasil belajar**

###### **2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Susanto (2016:5) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar dipertegas lagi oleh K. Ibrahim (dalam Susanto, 2016:5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang di dapat oleh siswa yang telah mempelajari suatu materi disekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor dari hasil tes yang telah dilakukan pada materi pelajaran yang telah ditentukan. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional serta memperoleh skor yang telah ditentukan.

Berdasarkan teori Gestalt (Susanto, 2016:12) bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan keluarga dan lingkungan.

Hamalik (dalam Astuti, 2018:53) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

Kunandar (dalam Susilowati, 2018:49) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Sudjana (dalam Astuti, 2018:53) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Purwanto (dalam Astuti, 2018:53) bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi dikatakan bahwa hasil belajar dapat dilihat berupa perubahan dalam aspek penguasaan, sikap atau tingkah laku dan keterampilan yang dikembangkan setelah mendapatkan pembelajaran.

Agar seseorang dapat mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki maka dapat dialakkukan dengan evaluasi. Karena evaluasi merupakan salah satu proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program pembelajaran telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau

penilaian dapat dijadikan umpan balik sebagai tindak lanjut, agar dapat mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan hasil belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan siswa tersebut. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilannya yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa, (Susanto, 2016).

#### **2.1.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Gestalt (dalam Susanto, 2016:12) hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, yaitu :

1. Faktor internal, yaitu :
  - a. Intelektual/kecerdasan yaitu kemampuan intelegensi anak terhadap cepat atau lambatnya dalam menerima informasi atau dalam memecahkan masalah.
  - b. Motivasi yaitu keinginan atau dorongan yang timbul dari diri siswa untuk belajar.
  - c. Minat yaitu kegairahan atau keinginan yang besar terhadap suatu pembelajaran.
  - d. Kesiapan siswa yaitu keadaan yang ada pada diri siswa baik jasmani ataupun rohaninya.

2. Faktor eksternal, yaitu :

- a. Sarana dan prasarana yaitu bentuk fasilitas yang digunakan sebagai penunjang keberhasilan belajar.
- b. Kompetensi guru yaitu guru yang menguasai dengan baik bahan ajarnya dan metode yang digunakannya dalam pembelajaran.
- c. Kreativitas guru yaitu kemampuan guru dalam mengembangkan pembelajaran didalam kelas.
- d. Sumber-sumber belajar yaitu segala sarana yang digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- e. Keluarga yaitu cara keluarga dalam mendidik anak.
- f. Lingkungan yaitu teman bergaul anak serta kegiatan anak yang dilakukan di masyarakat.

Menurut Oemar Hamalik (dalam Ramadhani, 2018:19) adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut :

1. Faktor internal yaitu :

- a. Faktor motivasi (jasmaniah) yang berhubungan dengan keadaan fisik siswa tersebut. Seperti kondisi kesehatan dan kondisi normal fisik (tidak mempunyai cacat tubuh).
- b. Faktor psikologi (rohaniah) yang berhubungan dengan kondisi mental siswa tersebut. Seperti intelegensi, minat, bakat serta motivasi siswa yang bersangkutan.

2. Faktor eksternal yaitu :

- a. Faktor keluarga yang berhubungan dengan bagaimana cara orang tua dalam mendidik, bagaimana hubungan antar anggota keluarga, dan keadaan ekonominya.
- b. Faktor sekolah yaitu yang berhubungan dengan metode mengajar guru, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah serta kelengkapan fasilitas sekolah.
- c. Faktor masyarakat yang berhubungan dengan kegiatan siswa dalam bermasyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Sedangkan menurut Bimo Walgito (dalam Astuti, 2018:54) dalam belajar agar dapat mencapai hasil yang sebaik-baiknya maka harus memperhatikan faktor-faktor seperti berikut ini.

1. Faktor anak atau individu yang belajar, yaitu terdiri dari:
  - a) Faktor fisik
  - b) Faktor psikhis, antara lain: motif, minat, konsentrasi, *natural curiosity* (keingintahuan dari diri sendiri), *balance personaly* (pribadi yang seimbang), *self discipline* (disiplin diri), *self confidence* (percaya diri), *intelegensi* , dan ingatan.
2. Faktor lingkungan, antara lain: Tempat, alat-alat untuk belajar, suasana, waktu, pergaulan.
3. Faktor bahan yang dipelajari: belajar secara keseluruhan lebih baik dari pada belajar secara bagian-bagian,

- a) Sebagai waktu belajar disediakan untuk mengadakan ulangan (*reception*),
- b) Apa yang dipelajari diadakan ulangan sesering mungkin,
- c) Dalam mengulangi pelajaran hendaknya “*spesial reception*”(menerima secara khusus)
- d) Penggunaan cara belajar dunia nyata.

## **2.1.2 Model Pembelajaran**

### **2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Menurut pendapat Joyce & Weil (dalam Rusman, 2014:133) model pembelajaran adalah rencana yang digunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran yang akan disajikan di kelas. Model pembelajaran merupakan bentuk umum dari pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah diterapkan. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai suatu pilihan, artinya guru dapat memilih dan menggunakan model-model pembelajaran yang memang sesuai dengan materi pelajaran yang akan di sampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Menurut Susan Ellis (dalam Sundari, 2015:109) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah seperangkat langkah-langkah dan tindakan yang dilakukan guru dan siswa, sebagai sistem pendukung pembelajaran dan metode evaluasi atau sistem penilaian perkembangan belajar siswa. Model pembelajaran hakikatnya menggambarkan keseluruhan yang terjadi dalam pembelajaran mulai

awal, pada saat belajar, maupun akhir pembelajaran tidak pada hanya guru tetapi juga siswa.

Model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengolahannya. Soekamto (dalam Shoimin, 2019:23) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah susunan yang dapat menggambarkan langkah-langkah yang sistematis dalam mengatur pengalaman belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas dalam belajar mengajar. Hal ini berarti model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

Menurut Khosim (2017:5) model pembelajaran adalah suatu cara yang dapat digunakan sebagai bentuk pengimplementasian rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Mifahul Huda (dalam Sundari, 2015:109) mengemukakan bahwa model pembelajaran didefinisikan sebagai gambaran keseluruhan pembelajaran yang kompleks dengan berbagai teknik dan prosedur yang menjadi bagian pentingnya. Didalam kompleksitas model pembelajaran terdapat, metode, teknik dan prosedur yang saling bersinggungan satu dengan lainnya. Sehingga model pembelajaran adalah satu perangkat pembelajaran yang kompleks yang menaungi metode, teknik dan prosedur.

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan bagi para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model pembelajaran yang akan digunakan oleh pengajar atau guru dalam

pembelajaran menentukan alat peraga atau media belajar yang akan digunakan dalam menyampaikan pembelajaran tersebut.

Menurut Kardi dan Nur (dalam Shoimin, 2019:24) model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus, yaitu :

1. Bersifat rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Sebagai langkah awal untuk mengetahui tentang apa dan bagaimana siswa dalam belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
3. Perilaku pengajar dalam kegiatan belajar mengajar yang diperlukan agar model pembelajaran yang digunakan tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
4. Lingkungan belajar juga dapat berpengaruh dalam penerapan model pembelajaran yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Sementara itu tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, karena setiap pelajaran memiliki target dan tujuan satu sama lainnya, pola urutannya, urutan materi pelajaran perlu diperhatikan karena untuk materi-materi tertentu ada pula yang bisa tidak runtut, untuk materi yang runtut merupakan prasyarat untuk melangkah pada materi selanjutnya dan sifat lingkungan belajar.

### 2.1.3 Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)*

#### 2.1.3.1 Pengertian Model *Realistic Mathematics Education (RME)*

*Realistic Mathematics Education RME* merupakan salah satu model pembelajaran matematika yang berorientasi pada siswa, bahwa matematika adalah aktivitas manusia dan matematika harus dihubungkan secara nyata terhadap konteks kehidupan sehari-hari siswa ke pengalaman belajar yang berorientasi pada hal-hal yang real atau nyata, (Susanto, 2016:205).

Shoimin (2019:147) mengemukakan bahwa *Realistic Mathematics Education (RME)* pertama kali diperkenalkan dan dikembangkan di Belanda pada tahun 1970 oleh Institut Freudenthal yaitu Prof. Hans Freudenthal yang mengatakan bahwa matematika harus dikaitkan dengan realitas dan matematika merupakan aktivitas manusia. Ini berarti harus dekat dengan anak dan relevan dengan situasi sehari-hari. Matematika sebagai aktivitas manusia maksudnya manusia harus diberikan kesempatan untuk menemukan kembali ide dan konsep matematika. Suatu prinsip utama dari *Realistic Mathematics Education (RME)* adalah siswa harus berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Siswa harus diberi kesempatan untuk membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri.

Konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak perlu adanya perubahan agar menjadi hal-hal yang bersifat real bagi siswa. Dalam pendidikan matematika realistik, matematika disajikan sebagai suatu proses, sebagai kegiatan manusia. Bahan pelajaran disajikan melalui bahan yang sesuai dengan lingkungan siswa. *Realistic Mathematics Education (RME)* menekankan kepada konstruksi dari

konteks benda-benda konkret sebagai titik awal bagi siswa guna memperoleh konsep matematika.

Menurut Sudarman (dalam Sucitra, 2019:3) menyatakan bahwa model *Realistic Mathematics Education (RME)* adalah model yang menggunakan masalah situasi dunia nyata sebagai titik tolak dalam belajar matematika.

Oleh karena itu, menurut Suherman (dalam Susanto, 2016:206) dalam pembelajaran matematika yang menggunakan model *Realistic Mathematics Education (RME)* ini memiliki karakteristik, sebagai berikut :

1. Dipengaruhi oleh masalah-masalah dalam situasi nyata, melayani dua hal yaitu sebagai sumber dan sebagai terapan konsep matematika.
2. Perhatian diberikan kepada pengembangan model-model, situasi, skema, dan simbol-simbol.
3. Sumbangan dari pada siswa, sehingga dapat membuat pelajaran menjadi konstruktif dan produktif.
4. Interaktif sebagai karakteristik dari proses pembelajaran matematika.
5. *Intertwining* (membuat jalinan) antartopik atau antarpokok bahasan.

Menurut Treffers (dalam Sucitra, 2019:4) menyatakan bahwa karakteristik *Realistic Mathematics Education (RME)* ada 5 yaitu :

1. Konteks dunia nyata, penggunaan real konteks sebagai titik tolak belajar matematika.
2. Model-model yang menekankan penyelesaian secara informal sebelum menggunakan cara formal atau rumus.

3. Produksi dan konstruksi siswa, mengaitkan sesama topik dalam matematika.
4. Interaktif, penggunaan metode interaktif dalam belajar matematika.
5. Keterkaitan, menghargai ragam jawaban dan kontribusi siswa.

### 2.1.3.2 Langkah-langkah model *Realistic Mathematics Education (RME)*

Menurut Hobri (dalam Apriyani, 2017:34) mengemukakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* sebagai berikut :

1. Langkah 1 : Memahami masalah kontekstual  
Guru memberikan masalah kontekstual dan siswa memahami permasalahan tersebut.
2. Langkah 2 : Menjelaskan masalah kontekstual  
Guru menjelaskan situasi dan kondisi dengan memberikan petunjuk/saran yang belum dipahami siswa.
3. Langkah 3 : Menyelesaikan masalah kontekstual  
Siswa secara individu/kelompok menyelesaikan masalah kontekstual dengan cara mereka sendiri dan guru memberikan motivasi.
4. Langkah 4 : Membandingkan dan mendiskusikan jawaban  
Guru menyediakan waktu pada siswa untuk membandingkan dan mendiskusikan jawaban dari soal secara berkelompok.
5. Langkah 5 : Menyimpulkan  
Guru mengarahkan siswa menarik kesimpulan terhadap permasalahan yang disajikan.

Sedangkan langkah-langkah penerapan model *Realistic Mathematics Education (RME)* di kelas menurut Ulfha (2019:22) sebagai berikut:

1. Memperkenalkan masalah yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran matematika realistik, sebelum belajar matematika dalam sistem yang formal, siswa dibawa ke dalam situasi informal terlebih dahulu.
2. Siswa mengidentifikasi permasalahan yang di alami. Serta menemukan cakupan model (sistem belajar) berdasarkan pengalaman sebelumnya. Dalam mengidentifikasi masalah, siswa dapat bekerja sendiri atau kelompok. Secara bertahap siswa menerjemahkan masalah matematika realistik ke dalam matematika abstrak.
3. Dengan bimbingan guru menerjemahkan kembali masalah matematika ke dalam konteks dunia nyata.

### 2.1.3.3 Kelebihan dan kekurangan model *Realistic Mathematics Education (RME)*

Menurut Sumantri (dalam Apriyani, 2017:18) kelebihan dan kekurangan penerapan *Realistic Mathematics Education (RME)* dalam pembelajaran sebagai berikut :

Kelebihan:

- 1 Melalui *Realistic Mathematics Education (RME)* pengetahuan yang dibangun oleh siswa akan terus tertanam dalam diri siswa.
- 2 Memberikan pengertian yang jelas kepada siswa tentang adanya keterkaitan matematika dengan kehidupan sehari- hari.

- 3 Pembelajaran tidak berorientasi kepada memberi informasi dan memakai matematika yang siap pakai untuk memecahkan masalah.

Kekurangan:

1. Situasi masalah perlu diusahakan benar-benar kontekstual atau sesuai dengan pengalaman siswa karena *Realistic Mathematics Education* (RME) menggunakan masalah realistik sebagai pangkal tolak pembelajaran.
2. Pemilihan alat peraga harus cermat agar alat peraga yang dipilih bisa membantu proses berpikir siswa sesuai dengan tuntutan *Realistic Mathematics Education* (RME).
3. Upaya mendorong siswa agar bisa menemukan cara untuk menyelesaikan tiap soal merupakan tantangan tersendiri.

Menurut Wijaya (dalam Apriyani, 2017:18) kelebihan dan kekurangan dari model *Realistic Mathematics Education* (RME) sebagai berikut :

Kelebihan :

1. Memberikan pengertian yang jelas dan bermanfaat kepada siswa tentang keterkaitan antara matematika dengan kehidupan sehari-hari.
2. Suasana dalam proses pembelajaran menyenangkan karena menggunakan realitas kehidupan, sehingga siswa tidak cepat bosan untuk belajar matematika.
3. Siswa merasa dihargai dan semakin terbuka.
4. Memupuk kerjasama dalam kelompok dan melatih keberanian siswa.
5. Melatih siswa untuk terbiasa berpikir dan mengemukakan pendapatnya.

Kekurangan :

1. Pemilihan alat peraga harus cermat agar alat peraga yang dipilih bisa membantu proses berpikir siswa sesuai dengan tuntutan *Realistic Mathematics Education (RME)*.
2. Penilaian (assesment) dalam *Realistic Mathematics Education (RME)* lebih rumit daripada dalam pembelajaran konvensional.
3. Membutuhkan waktu yang lama.

#### 2.1.4 Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Defnisi matematika secara etimologi, matematika berasal dari bahasa Latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari”, sedangkan dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang semuanya berkaitan dengan penalaran atau cara berpikir untuk menemukan suatu konsep matematika.

Menurut Susanto (2016:187) bahwa pembelajaran matematika suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap matematika.

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar peserta didik mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu juga, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penataran nalar dalam penerapan matematika.

Menurut Susanto (2016:190), tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonse, dan mengaplikasikan konsep dan algoritme.
2. Menggunakan pemikiran yang sesuai dengan pola dan sifat yang telah ditetapkan, melakukan manipulasi matematika dalam membentuk gagasan atau simpulan umum pada hal-hal yang dilihat oleh siswa, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan masalah dengan menggunakan model sendiri, dan menjelaskan solusi yang diperoleh.
4. Menyampaikan gagasan yang telah didapat dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari hari.

Pembelajaran matematika di SD berbeda dengan pembelajaran matematika di SMP dan SMA. Sumantri (2015:154) mengemukakan bahwa siswa SD memiliki beberapa karakteristik diantaranya, (1) senang bermain, (2) senang bergerak, (3) anak senang bekerja dalam kelompok, (4) senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Maka dengan itu sebaiknya pembelajaran matematika di SD dilaksanakan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa dan ciri-ciri dari pembelajaran

matematika di SD. Mengacu pada kedua pertimbangan tersebut, diharapkan tujuan dari pelaksanaan pembelajaran matematika dapat tercapai secara efektif.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran matematika tersebut, seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya.

## 2.2 Kerangka Teoritis

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil kegiatan belajar peserta didik meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Dengan hasil belajar suatu pembelajaran dapat diukur apakah sudah tercapai atau belum tercapai. Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah melakukan atau melalui kegiatan belajar untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Sehingga hasil dari belajar siswa dapat dinyatakan dengan nilai yang berupa angka.

Sebagai guru, untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Karena evaluasi merupakan salah satu proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program pembelajaran telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian dapat dijadikan umpan balik sebagai tindak lanjut, agar dapat mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan hasil belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan siswa tersebut.

Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilannya yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Dalam proses belajar mengajar ada faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Maka sebagai seorang guru harus bisa melihat situasi yang terjadi pada peserta didik. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik ada faktor internal dan faktor eksternal, kedua faktor ini saling mempengaruhi serta saling berinteraksi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Artinya kedua faktor tersebut dapat mempengaruhi seseorang yang sedang belajar. Kedua faktor tersebut dapat mendorong dan juga dapat menghambat seseorang dalam belajar. Maka dari itu guru harus lebih mempunyai persiapan dalam mengajar agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang maksimal.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau rancangan yang digunakan oleh guru dalam menyajikan bahan pelajaran baik secara individu maupun kelompok agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran juga salah satu faktor yang paling berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Padahal sudah banyak model pembelajaran yang telah dikembangkan oleh guru yang pada dasarnya untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami dan menguasai suatu pengetahuan atau pelajaran tertentu. Pengembangan model pembelajaran sangat tergantung dari karakteristik mata pelajaran ataupun materi yang akan diberikan kepada siswa sehingga tidak ada model pembelajaran tertentu yang diyakini sebagai model pembelajaran yang

paling baik. Semua tergantung situasi dan kondisinya. Maka dengan itu, guru harus mampu mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik termasuk salah satunya harus menyesuaikan dengan kemampuan peserta didik.

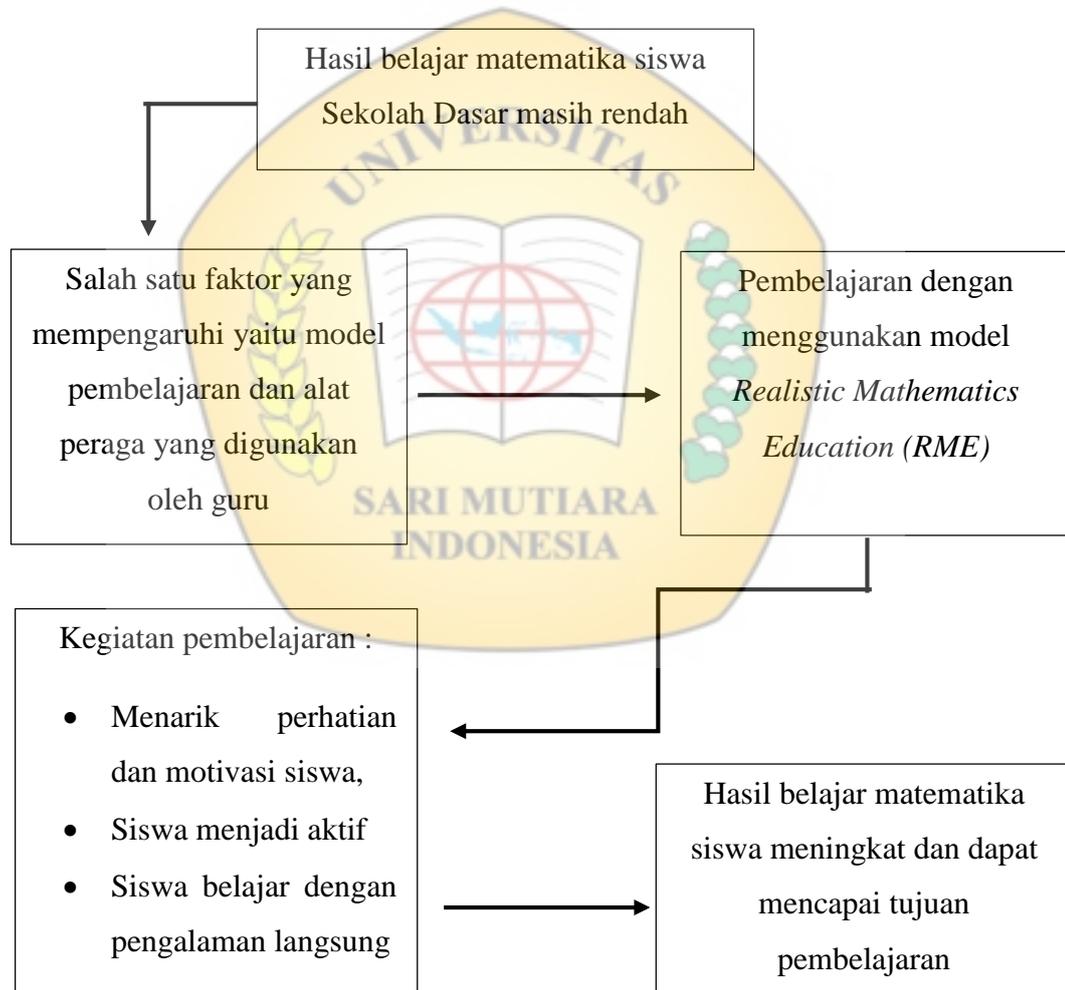
Salah satu fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan hal-hal apa saja yang akan dipakai dalam pembelajaran tersebut.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar adalah model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)*. Karena model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* merupakan model pembelajaran matematika yang bertitik tolak dari hal-hal yang real bagi siswa yang menekankan pada keterampilan proses dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Model pembelajaran yang menggunakan benda-benda nyata yang akrab dengan kehidupan sehari-hari siswa dijadikan sebagai alat peraga dalam pembelajaran matematika.

Model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* ini menuntut siswa untuk aktif membangun sendiri pengetahuannya dengan menggunakan dunia nyata untuk mengembangkan ide dan konsep pembelajaran matematika yang telah dipelajarinya.

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk pada model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) ini. Berdasarkan pendapat dikajian teori diatas peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan dalam penggunaan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) adalah mengaitkan pembelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari siswa sehingga pengetahuan yang didapat siswa akan lebih mudah diingat.

Adapun kerangka teoritis tersebut dapat dilihat pada diagram berikut :



**Gambar 2.1 Kerangka Teoritis**