

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang pada saat ini semakin modern menjadikan kita berada era globalisasi hal itu menuntut adanya Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkompeten, karena sumber daya manusia adalah yang menjadi ujung tombak suatu bangsa. Dimana suatu bangsa akan maju serta menjadi bangsa yang kuat, mandiri, berkarakter dan berdaya saing, jika kita membenahi generasi muda yang merupakan aset kita melalui sebuah pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam membangun suatu bangsa yang maju, karena sesuai dengan yang tertera dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 Nomor 20 tahun 2003, mengenai tujuan pendidikan adalah “mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Implikasi dari tujuan pendidikan itu sendiri, yaitu dapat terwujudnya ataupun dapat mengembangkan segala potensi yang ada pada diri manusia dalam berbagai konteks dimensi seperti moralitas, keberagaman, personalitas, sosialitas, keberbudayaan yang menyeluruh, dan terintegrasi. Segala bentuk tujuan tersebut diserahkan sebagai tanggung jawab kepada lembaga-lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan di Indonesia memiliki beberapa jenjang, dimulai dari Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP),

Sekolah Menengah Atas (SMA) hingga Perguruan Tinggi Lembaga pendidikan sendiri memiliki kurikulum sebagai pegangan dalam menjalankan sebuah pembelajaran. Dalam Undang-Undang RI tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, Bab I, Pasal 1 ayat 19, kurikulum diartikan, “Seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”.

Kurikulum yang berfungsi sebagai perangkat dan pengaturan tentunya memerlukan pemeran untuk melaksanakan proses pembelajarannya, disinilah guru menjalankan perannya sebagai pendidik yang memiliki peranan penting dalam mentransfer ilmu kepada siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran, karena pendidik secara langsung dapat memengaruhi, membina, mendidik dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa.

Dalam proses pembelajaran guru tentunya memerlukan perangkat lain sebagai alat untuk membantu terjadinya proses pembelajaran itu agar lebih mudah, namun pada kenyataan saat ini guru tidaklah menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi tetapi hanya pembelajaran secara konvensional, hal tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, seperti yang kita ketahui salah satu materi pelajaran yang dipelajari dalam pendidikan formal mulai tingkat Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi adalah Matematika. Matematika memegang peranan penting karena dengan belajar matematika secara benar, daya nalar siswa dapat terolah. Matematika identik dengan soal cerita, dimana pada soal cerita sangatlah diperlukan kemampuan pemecahan masalah didalamnya.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan baik UASBN untuk tingkat SD maupun UN untuk tingkat SMP dan SMA, dengan pembelajaran konvensional atau proses pembelajaran secara tradisional (biasa) belum mampu untuk mengembang kemampuan kemampuan pemecahan masalah siswa, karena pembelajaran secara konvensional menjadikan guru sebagai teacher centered dan menyebabkan siswa pasif dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SD Negeri Kondangjaya III bahwa pada setiap tingkat kelas, yaitu kelas satu sampai kelas enam pastilah ada soal cerita dalam matematika, namun pembelajaran yang dilakukan masih berupa pembelajaran secara konvensional, metode yang digunakanpun berupa metode ceramah, sehingga daya berpikir siswa belum terasah, daya berpikir siswa sangatlah diperlukan untuk membangun siswa agar mengembangkan kemampuan berpikirnya, terlebih lagi kemampuan pemecahan masalah yang sangat identik dengan soal cerita. Pembelajaran yang bervariasi sangat diperlukan agar siswa lebih terbangun dalam pengembangan berpikirnya. Salah satu cara pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan matematika siswa adalah pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME), yang diungkapkan oleh Treffler (dalam Wijaya, 2012 : 3) mengemukakan lima karakteristik *Realistic Mathematics Education* (RME), yaitu :

- (1) penggunaan kontekstual di awal pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterarikan siswa dalam belajar matematika;
- (2) penggunaan model untuk matematisasi progresif sebagai jembatan dari pengetahuan matematika konkret menjadi pengetahuan matematika tingkat formal;
- (3) pemanfaatan hasil kontruksi siswa untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa;
- (4) interaktivitas, dalam pembelajaran matematika bermanfaat dalam mengembangkan komampuan kognitif dan afektif siswa

secara stimulan; (5) keterkaitan antar konsep matematika untuk mengenalkan dan membangun lebih dari satu konsep matematika secara bersamaan.

Berdasarkan pemaparan yang telah disajikan, maka peneliti menginginkan agar meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran matematika dengan judul “Pengaruh Pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) untuk meningkatkan kemampuan Pemecahan Masalah siswa kelas III SD”.

B. Identifikasi Masalah

1. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa rendah.
2. Kurangnya pembelajaran yang bervariasi.
3. Pembelajaran masih berorientasi pada guru (*teacher center*)
4. Diperlukan pembelajaran yang merangsang kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, yaitu *Realistic Mathematics Education* (RME).

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, masalah yang dapat diangkat terlalu luas, oleh karena itu peneliti membatasi permasalahan pada kemampuan pemecahan masalah matematika dalam pokok pembelajaran pecahan bagi siswa kelas III SD Negeri Kondangjaya III dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME).

D. Rumusan Masalah Penelitian

Apakah terdapat perbedaan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran Matematika menggunakan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) dengan yang tidak menggunakan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME).

E. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui terdapat perbedaan pembelajaran menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika dengan pembelajaran yang tidak menggunakan *Realistic Mathematics Education* (RME).

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis.

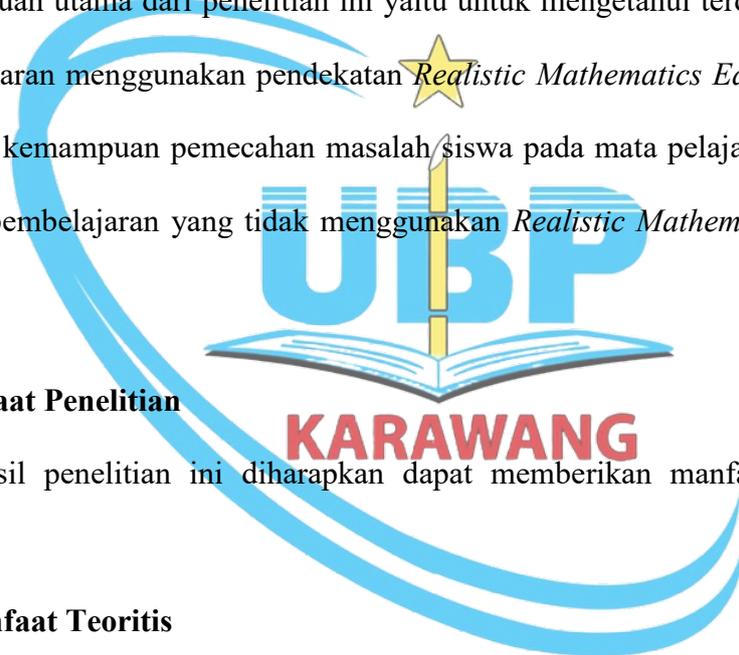
1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Guru

Penerapan pendekatan pembelajaran dapat jadi referensi untuk memberikan masukan dalam pembelajaran matematika, sehingga dapat memotivasi guru dalam memahami pembelajaran yang ada.

b. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.



2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman tentang pengajaran matematika. Sehingga bisa dijadikan bahan pertimbangan guru dalam mengajar pelajaran matematika agar lebih efektif dengan menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME).

b. Bagi Siswa

Memberikan kemudahan bagi siswa dalam penguasaan konsep pemecahan masalah soal cerita yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

c. Bagi Peneliti

Memperoleh wawaasan, pengetahuan, dan pengalaman tentang pengajaran matematika khususnya materi soal cerita dengan menggunakan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME).

d. Bagi SD Negeri Kondangjaya III

- 1) Meningkatkan keterampilan kemampuan pemecahan masalah siswa dan meningkatkan prestasi belajar siswa SD Negeri Kondangjaya III.
- 2) Menumbuhkan iklim belajar siswa aktif di sekolah dan di kelas.

