

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Rasa takut terhadap pelajaran Matematika seringkali terlintas di benak siswa Sekolah Dasar (SD). Beberapa penyebabnya adalah penekanan berlebihan pada penghafalan, penekanan pada kecepatan berhitung, kurangnya variasi dalam proses belajar mengajar, dan penekanan berlebihan pada prestasi individu. Padahal matematika bukanlah pelajaran yang sulit, tetapi mudah untuk dimengerti. Agar siswa menjadi cermat, teliti dan cepat dalam berhitung, siswa harus dilatih secara terus menerus. Untuk itu diperlukan kemampuan berhitung dan memahami materi secara optimal. Matematika dapat menjadi sesuatu yang menarik bagi siswa dengan cara melibatkan secara intensif kemampuan intelektual siswa dan menantanginya untuk berfikir.

Pada dasarnya siswa mampu mencapai tingkat kepandaian yang optimal dalam berhitung, apabila mampu berfikir secara cepat dan tepat dengan adanya konsentrasi yang tinggi. Tujuan pembelajaran di sekolah diantaranya adalah untuk meningkatkan hasil belajar. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada siswa adalah penggunaan model, atau pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Ada berbagai pendekatan untuk belajar Matematika secara efektif, misalnya dengan metode *sempoa*. Selain itu ada beberapa alat peraga yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung Matematika.

Adapun tujuan mata pelajaran Matematika untuk semua jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah agar siswa mampu: (1) Memahami konsep matematika,

menjelaskan keterkaitan antarkonsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah, (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; dan (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (Depdiknas, 2006).

Berdasarkan pada penjelasan di atas, maka diadakan pemilihan dan penyesuaian materi Matematika, sehingga dapat diberikan kepada siswa SD. Pelajaran Matematika yang tercantum dalam kurikulum SD adalah Matematika yang telah dipilih dan disederhanakan, serta disesuaikan dengan perkembangan berfikir siswa SD. Siswa pun diharapkan dapat mengerti bagaimana konsep Matematika, dan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Bagi guru, mengajarkan Matematika kepada siswa SD sebenarnya tidaklah sulit. Hal penting dalam menarik minat siswa untuk belajar Matematika adalah menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajarannya.

Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar Matematika adalah, memasukan materi pembelajaran dalam suasana permainan. Siswa pun dituntut ikut aktif dalam proses permainan pembelajaran

tersebut. Selain itu, keberhasilan dalam proses pembelajaran merupakan tujuan utama dari guru, sebagai pelaksanaan pendidikan di sekolah. Dalam proses pembelajaran, komponen utamanya adalah guru dan guru, sedangkan komponen lainnya, seperti alat peraga adalah sebagai komponen pendukung. Jika ditinjau dari komponen siswa, keberhasilan dalam proses pembelajaran ditentukan oleh kemauan siswa dalam berlatih, juga materi awal yang diterima sebelumnya. Kenyataannya, ketidakberhasilan siswa dalam proses pembelajaran seringkali disebabkan oleh kemampuan berlatih yang sangat kurang, dan minimnya materi awal yang diterima.

Seringkali matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang diminati atau bahkan dihindari oleh sebagian siswa. Padahal siswa seharusnya bisa menyadari bahwa kemampuan berpikir logis, rasional, kritis, cermat dan efektif yang merupakan ciri dari Matematika sangat dibutuhkan. Oleh sebab itu, kreativitas dalam mengajarkan Matematika merupakan faktor utama agar Matematika menjadi pelajaran yang menarik di kelas.

Siswa kelas II SDN Nagasari 1, masih mengalami kesulitan dalam pelajaran Matematika. Kesulitan terletak pada kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal pembagian bilangan cacah. Hal ini bisa dilihat pada pekerjaan siswa (rata-rata hasil ulangan harian) dalam 3 tahun terakhir yaitu dibawah 6,50.

Tabel 1.1
Nilai Rata-Rata Hasil Ulangan Harian 3 Tahun Terakhir

Tahun Ajar	Nilai
2017/2018	61
2016/2017	59
2015/2016	60

Data diatas menunjukkan bahwa nilai pada mata pelajaran Matematika dibawah 6,50. Dalam penelitian tindakan kelas ini, penulis memilih metode *Realistic Mathematics Education* (RME) sebagai cara pembelajaran pada matematika tersebut. RME juga bertujuan pada pemecahan masalah pada matematika. Dari setiap tahapannya dapat terlihat pemecahan masalahnya.

Realistics Mathematic Education merupakan suatu pendekatan pada pembelajaran yang cenderung pada pemikiran siswa dalam menyelesaikan masalah yang bersifat realistik serta dapat mengembangkan pola pikir praktis, logis, kritis, dan jujur.

Dalam menyelesaikan materi pembagian, haruslah dikaitkan dengan kegiatan sehari-hari siswa dalam situasi nyata. Seperti misalnya, menggunakan alat bantu yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti menyiapkan satu bungkus permen yang kemudian dibagikan kepada siswa. Permen tersebut adalah salah satu media untuk pembelajaran Matematika realistik. Dalam pembagian, siswa diminta langsung untuk mempraktekan langsung cara pembagian dengan permen. Hal tersebut, akan menstimulus siswa untuk berpikir secara *practic, realistic, logis*, dan jujur.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang telah dikemukakan oleh penulis bahwa dapat di identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Rendahnya kemampuan hasil belajar peserta didik
2. Proses pembelajaran kurang optimal.

3. Kurangnya variasi mengajar yang dilakukan oleh guru.
4. Guru tidak menggunakan pendekatan atau metode pembelajaran.

C. Pembatas Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas. Peneliti membantasi ruang lingkup dan fokus masalah yang diteliti yaitu: Pembelajaran Matematika tentang pembagian di kelas II SDN Nagasari 1 Karawang Barat

D. Rumusan Masalah

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pelaksanaan tindakan dalam pembelajaran Matematika menggunakan *Realistics Mathematics Education* di kelas II SDN Nagasari 1 Karawang Barat ?
2. Bagaimana hasil belajar dalam pembelajaran Matematika tentang pembagian di kelas II SDN Nagasari 1 Karawang Barat ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran Matematika menggunakan *Realistics Mathematics Education* SDN Nagasari 1 Karawang Barat.
2. Mengetahui hasil belajar siswa Sekolah Dasar Nagasari 1 Karawang Barat pokok bahasan pembagian.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika, utamanya pada upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui Pendekatan *Realistic Mathematic Education*. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai pijakan mengembangkan penelitian-penelitian sejenis untuk mencapai hasil.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa,

Pendekatan Realistic Mathematic Education bisa digunakan sebagai media dalam memahami konsep matematika yang bersifat abstrak.

b. Bagi Guru,

Sebagai sistem informasi untuk memilih suatu ketepatan dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *Realistic Mathematic Education* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti,

Sebagai tambahan wawasan dan pengalaman dalam bagian pembinaan pada diri sebagai mana peneliti menjadi seorang calon pendidik, penelitian ini juga diharapkan sehingga berguna sebagai pedoman untuk peneliti selanjutnya.

d. Bagi Sekolah

Bagi sekolah agar meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD Negeri Nagasari 1 Karawang Barat.

