

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan hingga merupakan sarana efektif karena tanpa pendidikan anak akan tertinggal dalam perkembangan, kecanggihan teknologi. Kepribadian seorang anak akan dibentuk melalui proses pendidikan. Pendidikan tidak hanya disekolah, tetapi dilaksanakan dilingkungan sekitar. Keberhasilan harus kurikulum. Kurikulum suatu tujuan agar tercapainya kompetensi dasar. Tanpa kurikulum pendidikan akan sulit untuk dicapai sesuai yang diharapkan.

Pembelajaran adalah suatu aktifitas peserta didik untuk membantu memperoleh pengetahuan, belajar secara optimal. Ada beberapa mata pelajaran yang penting antara lain yaitu Matematika. Pendidikan Matematika adalah suatu di butuhkan oleh peserta didik. Pada dasarnya, pelajarannya sangat perlu kejelasan atau kesungguhan agar anak benar-benar menguasai ini. Mata pelajaran ini nantinya sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia, dalam pembelajaran diperlukan kesungguhan agar anak benar-benar menguasai pelajaran matematika, dengan memberi rangsangan dan dorongan kepada siswa.

Salah satu yang di tanamkan pada pelajaran matematika yaitu kerja keras. “kerja keras adalah usaha dengan giat dalam mengatasi berbagai hambatan agar mencapaisesuatu yang diinginkan”. Namun, sebagian besar kerja keras

yang di tunjukan oleh siswa di kelas atau di sekolah masih belum optimal. Misalnya, ada sebagian siswa yang kurang bersungguh-sungguh dan teliti dalam mengerjakan soal dari guru. Peserta didik hanya melakukan sesuatu keinginannya sendiri dan tidak mempunyai semangat dalam belajar. Jika kegiatan belum diselesaikan bisa rasa malas dan tidak bersungguhsungguh dalam belajar.

Saat melakukan observasi di kelas IV pada hari kamis tanggal 29 Desember 2016 tahun ajaran 2016/2017 dengan guru kelas IV yaitu Bapak Nurmat Rois S. Pd. SD beliau mengatakan bahwa siswa yang memperhatikan guru saat proses belajar belum tampak, sebagian perilaku anak kurang mencerminkan kerja keras. Perilaku tersebut ditunjukan seperti halnya pada saat guru menerangkan pelajaran, siswa tidak memperhatikan dalam proses pembelajaran. Saat anak diminta untuk mencari buku dari sumber lain, siswa tidak mencarinya, mengerjakan tugas juga setelah selesai tidak diteliti kembali, tetapi langsung dikumpulkan kepada guru. Berdampak pada prestasi belajar. Prestasi belajar siswa masih rendah dibuktikan nilai ulangan tengah semester ganjil kelas IV SDN 3 Karangsono. Masih banyak yang belum tuntas, sekolah menentukan yaitu 63. dari 26 anak hanya 15 murid tuntas, 11 tidak tuntas, hanya 58% materi pembelajaran yang tuntas.

Prestasi belajar masih kurang bukan hanya dipengaruhi oleh sikap kerja keras siswa saja, penggunaan seperti model dan media menfokuskan kepada pendidik sehingga kurang aktif dalam pembelajaran. Sebagian guru hanya menekankan penguasaan materi, mengakibatkan siswa hanya mengejar nilai

tinggi tanpa mengembangkan perilaku baik sesuai karakter, tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam mengajar dapat memanfaatkan alat peraga pada permainan domino.

Merujuk dari permasalahan media yang belum maksimal, harus model dan media pelajaran matematika, dengan melibatkan anak dalam proses belajar. Agar kerja keras dan perestasi belajar untuk mencapai tujuannya. Dengan menerapkan model RME berbantuan media kartu permainan *domino*.

Pembelajaran matematika realistik ini diawali dengan permasalahan nyata, peserta didik bisa mengingat dari kejadian nyata yang pernah dilakukan, kemudian siswa bisa mengaitkan pada pelajaran matematika untuk mengembangkan pola pikirnya. Model ini menerapkan pendidikan karakter yaitu kerja keras. Misalnya pada saat guru memberikan tugas individu untuk mengerjakan soal di kelas, maka siswa dapat mengerjakannya dengan teliti, berusaha atas apa yang dipahami, mencari informasi sumber dari buku lain dan tidak mencontek jawaban teman.

Penggunaan media juga sangat penting karena media pembelajaran berperan sebagai alat yang bisa merangsang pengetahuan siswa. Salah satu medianya adalah kartu permainan domino. Cara permainan kartu ini sama persis seperti permainan kartu domino, akan tetapi bentuk kartunya dan isinya yang berbeda, jika kartu permainan domino warnanya menarik dan simbolnya berupa angka dan gambar berguna membantu anak dan guru dalam proses belajar. Metode RME dengan media domino diharapkan meningkatkan kerja keras dan prestasi belajar siswa di kelas IV Negeri 3 Karangsono.

B. Rumusan Masalah

- 1) Apakah kerja keras dapat ditingkatkan melalui model RME berbantuan media kartu domino pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Karangsono pada mata pelajaran matematika?
- 2) Apakah prestasi belajar dapat ditingkatkan melalui medel pembelajaran *Realistic Mathematics Education* berbantuan media kartu permainan domino pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Karangsono pada mata pelajaran matematika?

C. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk dapat meningkatkan kerja keraas siswa kelas IV SD Negeri 3 Karangsono menggunakan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* berbantuan media kartu domino pada pelajaran matematika.
- 2) Untuk meningkatkan perestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Karangsono menggunakan model *Realistic Mathematics Education* berbantuan media kartu domino pada mata pelajaran matematika.