BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran di sekolah berbagai macam bidang studi diajarkan seperti IPA, IPS, Bahasa, Matematika, dan lain sebagainya. Dengan mempelajari berbagai macam bidang studi tersebut peserta didik diharapkan menjadi pribadi yang berkarakter baik, dapat berdiri sendiri, memiliki keterampilan, dapat bertangung jawab pada masyarakat dan dapat mengalami perkembangan, semua itu merupakan hasil belajar yang akan dicapai peserta didik. Stephert dkk (Anni, 2004) mengemukakan bahwa belajar adalah suat proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Dikehidupan sehari-hari belajar terus kita lakukan dalam menjalankan aktivitas, baik ketika di rumah maupun di sekolah.

Hudojo (2003) mengungkapkan bahwa matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan atau menelaah bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan-hubungan di antara hal-hal itu. Untuk dapat memahami struktur-struktur serta hubungan-hubungan tentu saja diperlukan pemahaman tentang konsep-konsep yang terdapat di dalam matematika itu. Hal tersebut membuat sebagian besar peserta didik secara terang-terangan mengakui bahwa menjadi peserta didik yang dapat menguasai mata pelajaran matematika dengan baik, merupakan bukan hal yang mudah. Pada kondisi lain,

mata pelajaran matematika juga sudah terlanjur di anggap “menakutkan” oleh sebagian besar peserta didik.

Kegiatan belajar mengajar di sekolah akan sangat mempengaruhi peserta didik dalam keseharian, khususnya berpengaruh terhadap cara berpikir atau kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah. Bersikap tertutup terhadap teman, kurang memberi perhatian kepada teman sekelas, bergaul dengan orang tertentu, ingin menang sendiri, sikap inilah yang sering ada pada sebagian besar peserta didik terutama peserta didik yang bersekolah di sekolah swasta, terlebih jika lokasi sekolah terletak di pinggiran kota.

Berdasarkan observasi peneliti berbagai hambatan mungkin terjadi di lapangan pada sarana, lingkungan, serta aktivitas pembelajaran yang biasa dilakukan masih berpusat pada guru, peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan pembelajaran. Ruseffendi (dalam Anisa, 2014) berpendapat bahwa sesuatu aktivitas yang dilakukan dengan ceramah (mendengar) akan dapat diingat oleh peserta didik hanya 20%, apabila disampaikan melalui penglihatan dapat diingat oleh peserta didik 50%, dan apabila suatu kegiatan dilakukan dengan berbuat maka akan diingat oleh peserta didik sebesar 75%. Aktivitas yang paling sering dilakukan oleh guru biasanya adalah dengan metode pembelajaran dimana guru memberikan materi maka aktivitas peserta didik mendengarkan. Kemudian, guru menjelaskan contoh soal latihan maka aktivitas peserta didik melihat. Dilanjutkan memberikan latihan soal hampir sama dengan contoh atau soal rutin maka

aktivitas peserta didik berbuat. Proses aktivitas ini mengakibatkan terjadinya proses penghapalan prosedur atau konsep, apabila dihadapkan terhadap permasalahan yang tidak rutin atau kompleks maka peserta didik cenderung tidak dapat menyelesaikan masalah. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang mempunyai kesempatan untuk menggunakan caranya sendiri dalam memecahkan suatu masalah.

Pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Bahkan tercermin dalam konsep kurikulum berbasis kompetensi. Tuntutan akan kemampuan pemecahan masalah dipertegas secara eksplisit dalam kurikulum tersebut yaitu, sebagai kompetensi dasar yang harus dikembangkan dan diintegrasikan pada sejumlah pokok bahasan yang sesuai. Banyak interpretasi tentang pemecahan masalah dalam matematika. Di antaranya pendapat Polya (1985) yang banyak dirujuk pemerhati matematika. Polya mengartikan pemecahan masalah sebagai suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai suatu tujuan yang tidak begitu segera dapat dicapai. Langkah pemecahan masalah salah satunya adalah langkah pemecahan masalah Polya. Ratnaningsih (2003) menyatakan bahwa ”Polya memaparkan empat langkah yang dapat ditempuh dalam pemecahan masalah yaitu memahami masalah, merencanakan pemecahan, melakukan perhitungan dan memeriksa kembali hasil.”

Berkaitan dengan uraian tersebut, maka perlu dilakukan perubahan paradigma pembelajaran dengan menciptakan suasana yang membuat peserta didik antusias terhadap persoalan yang ada sehingga mereka mau mencoba

memecahkan masalah yang diberikan. Peserta didik diberikan masalah yang biasa mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, dan menyelesaikannya dalam kelompok. Guru lebih berperan sebagai fasilitator yang membantu aktivitas peserta didik untuk berpikir dalam pembentukan pengetahuannya. Hal ini dilakukan dengan membiarkan mereka berusaha menyelesaikan masalah yang diberikan. Cara belajar ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme.

Salah satu alternatif pembelajaran matematika yang dijiwai nilai konstruktivisme adalah Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Berbasis Pendidikan Karakter. Teori ini mengacu pada pendapat (Freudenthal, 1973) yang mengatakan bahwa matematika harus dikaitkan dengan realita dan matematika merupakan aktivitas manusia. Pendidikan Matematika Realistik Indonesia adanya keterkaitan antara konsep-konsep matematika, pemecahan masalah dan kemampuan berpikir untuk menyelesaikan soal-soal sehari-hari. Kemampuan-kemampuan peserta didik yang dapat diasah dalam pendidikan matematika realistik yaitu kemampuan pemecahan masalah. Dimana dalam kehidupan kita menemukan beberapa permasalahan dan permasalahan itu harus dipecahkan atau diselesaikan, begitu juga dalam pembelajaran matematika. Soedjadi (dalam Haji, 2005) Menyatakan bahwa pendidikan matematika realistik pada hakikatnya adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran matematika yang menggunakan realitas dan lingkungan yang dipahami peserta didik untuk memperlancar proses pembelajaran matematika sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan matematika secara lebih baik

daripada masa yang lalu.

Sarofah (2011) mengatakan bahwa pada pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik Indonesia peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Peserta didik bekerjasama dan berdiskusi dalam mengerjakan lembar kerja. Setiap peserta didik berusaha melaksanakan kerja kelompok sesuai dengan perintah yang harus dilakukan. Jika peserta didik kurang jelas, mereka segera bertanya kepada guru. Peserta didik juga aktif untuk maju dan menyampaikan hasil kerja kelompoknya. Rata-rata skor keaktifan peserta didik 3,56 dengan rata-rata presentase keaktifan 89,07%. Sesuai kriteria berarti peserta didik sangat aktif dalam pembelajran dengan model pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik Indonesia.

Kemampuan guru dalam menguasai model serta menerangkan materi pembelajaran yang masih kurang, mengakibatkan peserta didik mempunyai sifat yang kurang baik ketika proses pembelajaran. Cara mengatasi sifat peserta didik ketika proses pembelajaran yaitu guru harus menanamkan pendidikan karakter. Pendidikan karakter sendiri adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu. Melihat kondisi karakter peserta didik ketika proses pembelajaran di kelas yang mempunyai perilaku kurang menghargai materi yang disampaikan oleh guru, maka perlu menempatkan pendidikan karakter pada saat pembelajaran.

Kemendiknas (2010), Salah satu prinsip pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa yaitu proses pendidikan dilakukan peserta didik secara aktif dan menyenangkan, menyatakan bahwa proses pendidikan nilai

budaya dan karakter bangsa dilakukan oleh peserta didik bukan oleh guru. Guru menuntun peserta didik agar secara aktif. Hal ini dilakukan tanpa guru mengatakan kepada peserta didik bahwa mereka harus aktif, tapi guru merencanakan kegiatan belajar yang menyebabkan peserta didik aktif merumuskan pertanyaan, mencari sumber informasi, dan mengumpulkan informasi dari sumber, mengolah informasi yang sudah dimiliki, merekonstruksi data, fakta, atau nilai, menyajikan hasil rekonstruksi atau proses pengembangan nilai, menumbuhkan nilai-nilai budaya dan karakter pada diri mereka melalui berbagai kegiatan belajar yang terjadi di kelas, sekolah, dan tugas-tugas di luar sekolah.

Berdasarkan pengamatan dan informasi yang diperoleh, SMP Negeri 2 Dukuhwaru merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama di kabupaten Tegal. Hasil belajar matematika peserta didik masih tergolong rendah dengan ketuntasan belajar 69. Peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk pokok bahasan segitiga, model yang digunakan kurang bervariasi serta kurang menggunakan benda-benda konkrit. Model Pendidikan Matematika Realistik Indonesia berbasis pendidikan karakter diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, khususnya dalam belajar pokok bahasan segitiga.

Segitiga merupakan salah satu pokok bahasan yang ada pada matematika. Pokok bahasan ini di ajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar. Akan tetapi untuk lengkapnya, dikupas pada pokok bahasan segitiga di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tetapi tidak menutup kemungkinan juga

akan di ajarkan lagi di bangku kuliah, sebagaimana di tingkat Pendidikan Matematika. Pada penelitian pokok bahasan segitiga akan membahas keliling dan luas segitiga.

Model Pendidikan Matematika Realistik Indonesia berbasis pendidikan karakter diharapkan dapat mengembangkan karakter positif dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dilaksanakan penelitian dengan judul: "Penerapan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik kelas VII SMP Negeri 2 Dukuhwaru Pokok Bahasan Segitiga tahun ajaran 2015/2016".

B. Batasan Masalah

Penelitian ini perlu diberikan batasan masalah agar penelitian ini menjadi lebih terarah. Penelitian ini difokuskan untuk mengamati pengaruh pendidikan karakter peserta didik yang mengikuti model Pendidikan Matematika Realistik Indonesia dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada pokok bahasan keliling dan luas segitiga di kelas VII SMP Negeri 2 Dukuhwaru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Apakah rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Dukuhwaru setelah penerapan model Pendidikan

Matematika Realistik Indonesia berbasis pendidikan karakter dapat mencapai KKM?

2. Apakah rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Dukuhwaru dengan menggunakan model Pendidikan Matematika Realistik Indonesia berbasis pendidikan karakter lebih baik dari model Konvensional?
3. Apakah terdapat pengaruh pendidikan karakter pada model Pendidikan Matematika Realistik Indonesia terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Dukuhwaru?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui KKM rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Dukuhwaru setelah penerapan model Pendidikan Matematika Realistik Indonesia berbasis pendidikan karakter.
2. Mengetahui rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Dukuhwaru dengan menggunakan model Pendidikan Matematika Realistik Indonesia berbasis pendidikan karakter lebih baik dari model Konvensional.
3. Mengetahui apakah terdapat pengaruh pendidikan karakter pada model Pendidikan Matematika Realistik Indonesia terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Dukuhwaru.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
   a) Sebagai bahan rujukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya matematika.
   b) Menambah khasanah karya ilmiah mata pelajaran matematika.
2. Manfaat Praktis

   Manfaat praktis mencakup manfaat bagi peserta didik, pendidik, sekolah dan bagi peneliti.

   a. Bagi Peserta Didik
      1) Peserta didik merasa senang karena dilibatkan aktif dalam proses pembelajaran.
      2) Menumbuhkan kemampuan memecahkan masalah, dan mengembangkan karakter peserta didik.
      3) Semakin banyak peserta didik yang tidak lagi menganggap matematika itu sulit dan menakutkan, serta menambah minat kemampuan peserta didik dalam belajar matematika.
   b. Bagi Guru
      1) Sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran supaya dapat memanfaatkan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia berbasis pendidikan karakter seefektif mungkin dalam upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik.

2) Guru bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar.

3) Guru mantap untuk mempersiapkan diri dalam proses pembelajaran.

4) Menciptakan suasana lingkungan kelas yang saling menghargai nilai-nilai ilmiah dan termotivasi untuk mengadakan penelitian sederhana yang bermanfaat bagi perbaikan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan guru mata pelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pendekatan-pendekatan pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan peneliti, khususnya dalam menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran pendidikan matematika relalistik indonesia berbasis pendidikan karakter, agar pembelajaran yang berlangsung lebih menyenangkan dan lebih bermakna serta sebagai bahan pertimbangan bagi penelitian sejenis.