

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangatlah penting untuk kehidupan manusia, dimanapun manusia itu berada karena melalui pendidikan manusia akan mampu untuk mengembangkan dirinya. Pendidikan bukanlah hal baru dalam dunia, karena pendidikan sudah ada sejak dahulu. Pendidikan juga merupakan kebutuhan semua orang. Pendidikan juga di gunakan untuk peningkatan kualitas sumber daya manusia yang berada di Indonesia.

Fungsi pendidikan di Indonesia adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa agar menjadi bangsa yang memiliki adab yang baik. Pendidikan sudah di rancang oleh pemerintah sebagai sebuah instrumen untuk memajukan bangsa Indonesia agar menjadi lebih baik. Sebagaimana telah ada di Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang menyebutkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Maka dari itu pendidikan sangat mempengaruhi maju mundurnya suatu bangsa karena melalui pendidikan dapat membuat manusia yang berkompeten dan beradab. Bukan hanya itu pendidikan bisa mencetak warga negara yang bermutu.

Pendidikan memiliki taraf atau jenjang yang selalu meningkat. Tingkatan dalam pendidikan yang mempengaruhi setiap tingkah laku manusia. Sekolah Dasar atau yang disebut SD merupakan tingkatan pendidikan yang sangat berpengaruh bagi manusia karena siswa menempuh pendidikan di SD selama 6 tahun lamanya. SD merupakan langkah awal siswa untuk mencari jati diri dan mengenal diri mereka masing-masing. Dalam proses perkembangan jati diri tersebut tidak terlepas dari proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran harus berorientasi pada semua aspek yang telah dimiliki siswa. Belajar merupakan semua kegiatan yang dilakukan siswa antara siswa dengan guru, siswa dengan temannya ataupun siswa dengan lingkungannya. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 7) belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks sehingga belajar tidak hanya tentang materi saja tapi juga berhubungan dengan tingkahlaku siswa. Sehingga dapat berpengaruh pada perilaku dalam kehidupan nyata sehingga dalam proses pembelajaran siswa harus bisa menemukan sendiri dalam lingkungannya sehingga siswa di beri kesempatan untuk mengeksplor pemahamannya. Sepertihalnya teori yang di kemukakan oleh Ausubel yang dikenal sebagai teori belajar bermakna dimana pelajaran yang diajarkan harus cocok dengan kemampuan siswa dan harus relevan dengan struktur kognitif yang dimiliki siswa. Teori yang dikemukakan Ausubel juga hampir sama dengan teori yang dikemukakan oleh Gagne bahwa belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu diri sendiri dan lingkungannya. Gagne mengemukakan bahwa belajar adalah proses pengelolaan informasi dalam otak manusia. Dalam teori ini belajar di pengaruhi

lingkungannya juga artinya belajar juga memerlukan lingkungan untuk menemukan informasi.

Di sekolah siswa akan belajar mata pelajaran matematika. Matematika salah satu mata pelajaran yang di jadikan momok bagi kebanyakan siswa SD. Kusmaryono (2013: 103) memandang bahwa matematika ilmu yang mendasari perkembangan teknologi, sebagaimana dikemukakannya bahwa:

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, matematika memiliki peran penting dalam berbagai disiplin dan mengembangkan daya pikir manusia. Standar kompetensi dan kompetensi dasar matematika dalam hal ini disusun sebagai landasan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Oleh karena itu matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus di fahami siswa agar siswa dapat mengembangkan daya pikirnya. matematika menjadi suatu disiplin ilmu yang menurut kebanyakan siswa sangatlah sulit, sehingga membuat siswa menjadi malas.

Proses belajar mengajar pada mata pelajaran matematika mendapat waktu yang lebih banyak di bandingkan mata pelajaran lainnya namun itu tidak menjadi kemungkinan bahwa siswa akan menyukai mata pelajaran matematika, karena kenyataannya masih banyak siswa yang mendapatkan nilai kurang baik pada mata pelajaran matematika. Matematika salah satu mata pelajaran yang di ujikan ketika UN dan US jadi matematika harus di buat mudah agar siswa mudah memahaminya. Di SD Negeri Kalisari 1 matematika menjadi beban tersendiri bagi kelas V.

Hasil wawancara dari guru kelas Bu Titin Nurbaiti S.Pd, dan Tuminah, S.Pd, SD Negeri Kalisari 1 menyatakan bahwa nilai matematika siswa sangat rendah dan siswa kurang antusias saat guru menjelaskan materi hal ini dapat dilihat saat

pelajaran matematika dimulai banyak siswa yang bermain sendiri ada juga yang tidak membawa buku. Padahal matematika bukanlah mata pelajaran baru yang baru di pelajari di kelas V tapi matematika sudah di pelajari sejak kelas satu. Hasil wawancara dengan siswa kelas V langsung menyatakan bahwa matematika pelajaran yang sulit. Guru hanya menjelaskan saja tanpa menggunakan Metode yang dapat membuat siswa menjadi tidak jenuh. Guru masih menggunakan metode ceramah yang hanya terpacu pada guru (*teacher center*).

Kejenuhan siswa yang menyebabkan nilai siswa menjadi kurang bagus dan keaktifan siswa menjadi berkurang. Untuk itu dibutuhkan sebuah Metode di mana siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi dan menjadi siswa yang aktif saat poses belajar mengajar di kelas. Metode tersebut harus mampu membuat siswa mengimplementasikan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Data hasil belajar siswa dari ulangan harian siswa kelas VA mendapatkan rata-rata nilai matematika 50 dan rata-rata nilai matematika kelas VB adalah 57,1212 tersebut menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa. Dengan KKM 65 siswa belum mampu mencapainya hanya beberapa siswa saja yang mencapai KKM dari kelas VA dari 33 siswa hanya 5 siswa yang mencapai KKM artinya hanya 15,1515% siswa yang mencapai KKM. Sedangkan dari VB dari 33 siswa hanya 12 siswa yang mencapai KKM dengan presentase 36,36%. Seharusnya guru mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode yang lebih menyenangkan dan dapat mengkaitkannya dalam kehidupan nyata. Sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang berupa naiknya nilai rata-rata siswa. Pengaruh yang ditunjukkan siswa bukan hanya dari hasil belajar yang berupa

aspek kognitif saja tapi juga aspek belajar yang berupa afektif sehingga siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru saja tetapi juga berpusat pada keduanya, sehingga pembelajaran dapat membuat siswa dan guru lebih dekat.

Sebagaimana menurut Lestari dan Yudhanegara (2015: 40) mengemukakan bahwa matematika sekolah yang di laksanakan dengan menempatkan realitas dan pengalaman siswa sebagai titik awal pembelajaran. Artinya matematika di kaitkan dengan kehidupan nyata sehingga siswa mampu untuk memahami konsep yang telah di berikan guru, karena melalui pengalamannya siswa akan mudah untuk menelaah pembelajaran. *Realistic Mathematic Education* juga memberikan pengalaman yang menarik bagi siswa karena siswa di dorong untuk menyelesaikan masalah dan mencari masalah yang di alami dalam kehidupan yang berkaitan dengan matematika.

Maka dari itu di harapkan dengan Metode *Realistic Mathematic Education* (RME) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari mulai aspek kognitif, afektif dan psikomotor. *Realistic Mathematic Education* (RME) merupakan sebuah Metode di mana siswa akan mampu untuk mengembangkan pembelajaran matematika dengan mengkaitkan pembelajaran pada kehidupan sehari-hari. Metode RME mengajarkan siswa untuk menelaah masalah yang ada di kehidupan mereka sehari-hari dan memecahkannya dengan materi atau teori yang telah di ajarkan guru.

Metode *Realistic Matematic Education* (RME) suatu Metode yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena Metode RME ini Metode yang di

khususkan agar memudahkan siswa memahami matematika. Untuk membuktikan pengaruh Metode RME dengan matematika maka di buktikan penelitian yang lebih lanjut. Untuk itu penulis mengambil judul “Pengaruh Metode Realistic Mathematics Education Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri Kalisari 1”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat di identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa yang menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*).
3. Guru jarang memberi tahu pengaplikasian matematika pada kehidupan nyata.
4. Pembelajaran yang diberikan guru membuat siswa jenuh.
5. Rata-rata siswa yang masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah di parkan diatas, maka dalam pembatasan masalah hanya akan memfokuskan pada hal-hal sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini yang dikaji adalah pengaruh metode pembelajaran Realistic Matheamtic Education (RME) terhadap hasil belajar siswa dengan metode ceramah.
2. Hasil belajar yang dikaji dalam penelitian ini adalah hasil kognitif dan afektif. Hasil belajar kognitif dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pemahaman

siswa mengenai materi penjumlahan dan pengurangan pecahan setelah pembelajaran RME, hasil belajar afektif dimaksud untuk menilai motivasi siswa dalam belajar matematika.

3. Materi yang dikaji dalam penelitian ini adalah pengurangan dan penjumlahan pecahan.
4. Pengaruh yang digunakan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan rata-rata yang lebih tinggi pada metode RME dari pada metode ceramah.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas telah di tentukan rumusan masalah. Adapun rumusan masalahnya adalah.

1. Apakah nilai belajar siswa dengan metode pembelajaran *Realistic Mathematic Education* lebih baik dari pada nilai belajar siswa dengan menggunakan metode ceramah pada kelas V SD N Kalisari 1?
2. Apakah motivasi belajar siswa dengan metode pembelajaran *Realistic Mathematic Education* lebih baik dari pada motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode ceramah pada kelas V SD N Kalisari 1?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka dapat di uraikan tujuan penelitian adalah.

1. menganalisis nilai belajar siswa dengan metode pembelajaran *Realistic Mathematic Education* lebih baik dari pada hasil belajar siswa dengan menggunakan metode ceramah pada kelas V SD N Kalisari 1.

2. menganalisis motivasi belajar siswa dengan metode pembelajaran *Realistic Mathematic Education* lebih baik dari pada hasil belajar siswa dengan menggunakan metode ceramah pada kelas V SD N Kalisari 1.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi semua pihak. Adapun manfaat yang dapat di peroleh dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai referensi dan bahan kajian untuk menambah wawasan guru dalam memperbaharui kegiatan pembelajaran.
 - b. Sebagai sumbangan peningkatan pemahaman dan mutu belajar bagi dunia pendidikan.
 - c. Sebagai masukan metode pembelajaran yang inovatif untuk mata pelajaran matematika yaitu dengan menerapkan metode *Realistic Mathematic Education*.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi Siswa
 - 1) Membantu siswa menerapkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari sehingga pelajaran mudah diingat.
 - 2) meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode RME.
 - 3) membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran.
 - b. Bagi Guru
 - 1) Dijadika sebagai referensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - 2) memodifikasi pembelajaran dengan metode RME.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar.
- 2) Memberikan pengetahuan baru untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah khususnya dalam belajar matematika.
- 3) Meningkatkan kualitas pendidikan sekolah yang semakin maju.
- 4) Dijadikan acuan sebagai inovasi metode pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Penulis

- 1) Memberikan wawasan dan pengetahuan baru untuk terus mencari inovasi-inovasi pembelajaran.
- 2) Memperkaya cara meningkatkan kualitas belajar siswa dalam pembelajaran di sekolah.

