

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hasil belajar yang dicapai siswa tidak terlepas dari proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di kelas. Berdasarkan pengamatan dilapangan dan perbincangan dengan guru kelas 4 SDNegeri 1 Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Bandar Lampung, menunjukkan bahwa aktifitas belajar masih rendah,hal ini dikarenakan siswa kelas 4 masih belum memiliki kesadaran untuk beraktifitas jika tidak diciptakan kondisi yang membuat siswa untuk aktif. Umumnya siswa mau memperhatikan dan mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru apabila guru menjelaskan materi pelajaran terlebih dahulu, sehingga komunikasi di kelas terjadi satu arah (antara guru dan siswa) dan didomimansi oleh guru.

Dalam proses pembelajaran yang terjadi di kelas 4 SDNegeri 1 Sepang Jaya, jarang sekali siswa bertanya baik kepada guru maupun kepada temannya,bila menghadapi soal-soal latihan yang memerlukan tingkat kemampuan berpikirtingkat tinggi, hanya sebagian kecil siswa yang tertantang untuk menyelesaikannya, sedangkan siswa lainnya menunggu guru menyelesaikan soal-soal tersebut atau melihat hasil pekerjaan temannya, selain itu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih konvensional yaitu dengan ceramah dan tanya jawab. Kondisi-kondisi ini menunjukkan bahwa umumnya siswa

bersifat pasif dan motivasi belajar mereka masih rendah, untuk mencapai hasil belajar yang optimal maka aktifitas siswa dalam proses pembelajaran perlu ditingkatkan dengan menggunakan media manipulatif.

Pembelajaran matematika selama ini dipengaruhi pandangan bahwa matematika adalah alat yang siap pakai. Pandangan ini mendorong guru bersikap cenderung memberi tahu konsep/ sifat/ teorema dan cara menggunakannya. Guru cenderung mentransfer pengetahuan yang dimiliki ke pikiran anak dan anak menerimanya secara pasif dan tidak kritis. Seharusnya siswa disiapkan untuk menemukan konsep matematika melalui aktifitas menyelesaikan lembar aktifitas siswa yang di dalamnya memuat ketrampilan bertanya/menjawab pertanyaan, berinteraksi dengan teman, mendemonstrasikan, dan mengeluarkan pendapat, hal ini sesuai dengan harapan kurikulum 2006, yaitu pembelajaran berpusat pada siswa, berorientasi pada proses, guru sebagai fasilitator, materi dikembangkan dan berfokus pada berpikir tingkat tinggi.

Perubahan cara berpikir yang perlu sejak awal diperhatikan ialah bahwa hasil belajar siswa merupakan tanggung jawab siswa sendiri, artinya bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi secara langsung oleh karakteristik siswa sendiri dan pengalaman belajarnya. Tanggung jawab langsung guru sebenarnya pada penciptaan kondisi belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang baik. Pengalaman belajar yang baik harus melalui aktifitas siswa yang dihadapkan dengan contoh-contoh masalah realistik, hal ini sesuai dengan pendapat Zulkardi yang menyatakan bahwa :

“Pengalaman belajar akan terbentuk apabila siswa ikut terlibat dalam pembelajaran yang bermakna dengan mengkaitkannya dalam kehidupan nyata sehari-hari yang bersifat realistik. Siswa disajikan masalah-masalah kontekstual, yaitu masalah-masalah yang berkaitan dengan situasi realistik. Kata realistik disini dimaksudkan sebagai suatu situasi yang dapat dibayangkan oleh siswa atau menggambarkan situasi dalam dunia nyata” (Zulkardi 2007: 3).

Pada proses pembelajaran, guru melalui tiga tahapan yang harus dilakukan, yaitu: (1) perencanaan pembelajaran, (2) pelaksanaan pembelajaran, dan (3) penilaian pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dikelas IV SD Negeri Sepang Jaya Kecamatan Kedaton pada tanggal 12 Oktober 2009, dokumen perencanaan pembelajarannya bukan dibuat oleh guru kelas itu sendiri, melainkan menyalin/mengkopi dari sekolah lain. Selain itu pelaksanaan pembelajarannya masih berpusat pada guru, dimana guru lebih banyak menjelaskan sedangkan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan cenderung pasif. Oleh karena itu, masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami konsep yang diberikan oleh guru, termasuk dalam materi pecahan, hal ini dibuktikan dengan data hasil UAS matematika semester ganjil tahun pelajaran 2009/2010, kelas 4A siswa yang belum tuntas 17 (56,66%) rata-rata nilainya 58, kelas 4B siswa yang belum tuntas 13 (43,44%) rata-rata nilainya 57 (Dokumen UAS, Semester Ganjil Matematika kelas 4, 2009/2010 SDN 1 Sepang Jaya). Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa siswa yang belum mencapai KKM 6,0 lebih banyak dibandingkan siswa yang sudah mencapai KKM.

Diketemukan pula bahwa kemampuan guru melaksanakan evaluasi pembelajaran melalui tes maupun non tes belum maksimal. Menurut Hudoyo (2000:6) ada beberapa faktor yang mempengaruhi penyebab rendahnya hasil belajar matematika, yaitu :

1. faktor siswa (kemampuan menguasai materi prasarat, daya tilik ruang, sikap dan minat),
2. faktor guru (kemampuan substansi, motivasi, cara memilih metode/pendekatan dan model pembelajaran, serta sistem evaluasi)
3. faktor sarpras (fasilitas belajar, ruang kelas, sumber belajar, media/alat peraga)

Oleh karena itu, untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan langkah-langkah diantaranya melalui model pembelajaran dengan pendekatan yang dapat melibatkan siswa beraktifitas secara maksimal misalnya pendekatan matematika realistik. Dalam penelitian ini, untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan media manipulatif pada pendekatan matematika realistik pada pokok bahasan pecahan, hal ini sesuai dengan pendapat Muhsetyo (dalam Modul Pembelajaran Matematika Sekolah Dasartahun 2007) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media manipulatif sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan guru yang mengalami kesulitan dalam membelajarkan materi pecahan dan geometri tentang jaring-jaring kubus dan balok di kelas 4 (Muhsetyo, dkk, 2007: 4.23)

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa rendah.
2. Aktivitas belajar siswa masih rendah.

3. Kemampuan mendesain RPP belum maksimal.
4. Guru belum menggunakan media manipulatif pada pendekatan matematika realistik.
5. Kemampuan siswa menguasai materi prasarat rendah.
6. Pembelajaran berpusat pada guru.
7. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran belum maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka tidak semua masalah tersebut akan diteliti dalam penelitian ini. Masalah yang akan diteliti dibatasi pada:

1. Kemampuan mendesain RPP belum maksimal.
2. Aktivitas belajar siswa masih rendah.
3. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran belum maksimal.
4. Hasil belajar siswa rendah.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah mendesain RPP yang dapat diimplementasikan dalam materi pecahan melalui pendekatan matematika realistik dengan memanfaatkan media manipulatif pada konsep pecahan di kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Sepang Jaya Bandar Lampung?

2. Bagaimanakah aktivitas belajar siswa melalui pendekatan matematika realistik dengan memanfaatkan media manipulatif pada konsep pecahan di kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Sepang Jaya Bandar Lampung?
3. Bagaimanakah kualitas soal menggunakan pendekatan matematika realistik dengan memanfaatkan media manipulatif pada konsep pecahan di kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Sepang Jaya Bandar Lampung?
4. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa melalui pendekatan matematika realistik dengan memanfaatkan media manipulatif pada konsep pecahan di kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Sepang Jaya Bandar Lampung?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendesain RPP yang dapat diimplementasikan kedalam materi pecahan melalui pendekatan matematika realistik dengan memanfaatkan media manipulatif pada konsep pecahan di kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Sepang Jaya Bandar Lampung.
2. Meningkatkan aktivitas belajar melalui pendekatan matematika realistik dengan memanfaatkan media manipulatif pada konsep pecahan di kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Sepang Jaya Bandar Lampung.
3. Meningkatkan pelaksanaan evaluasi pembelajaran melalui pendekatan matematika realistik dengan memanfaatkan media manipulatif pada konsep pecahan di kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Sepang Jaya Bandar Lampung.

4. Meningkatkan hasil belajar melalui pendekatan matematika realistik dengan memanfaatkan media manipulatif pada konsep pecahan di kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Sepang Jaya Bandar Lampung.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung pengembangan kawasan Teknologi Pendidikan khususnya kawasan desain dan pemanfaatan media pembelajaran matematika dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

1.6.2. Secara praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi siswa, guru, sekolah.

Bagi Siswa:

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa
2. Meningkatkan hasil belajar siswa

Bagi Guru:

1. Menambah kemampuan guru dalam mendesain RPP serta dalam melaksanakan sistem evaluasi pembelajaran
2. Menambah kemampuan dalam membuat dan memilih media pembelajaran.

Bagi Sekolah:

Bagi sekolah diharapkan dapat meningkatkan mutu lulusan yang dihasilkan sehingga meningkatkan kualitas sekolah.