

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern sehingga matematika mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit (Pitajeng 2006: 2).

Mata pelajaran matematika yang diberikan kepada semua siswa perlu ditingkatkan mutu proses pembelajarannya mulai dari sekolah dasar, untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Aisyah 2007: 1-3). Kemampuan tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki keterampilan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Dalam menghadapi kehidupan ini pendidik sering dihadapkan kepada suatu permasalahan, sehingga dituntut untuk menyelesaikannya. Untuk itu lembaga pendidikan harus dapat menyelesaikannya, sebagai bekal untuk mempersiapkan sumber daya manusia pada masa yang akan datang.

Kenyataan yang ada di sekolah, mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang menjadi momok bagi sebagian siswa. Sebagian siswa menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit sehingga tidak menyenangkan bagi mereka. Hal ini diketahui melalui proses wawancara dengan siswa yang dilakukan pada saat mencari informasi di sekolah tentang pelajaran matematika dan juga dibuktikan dengan data hasil belajar siswa. Tidak sedikit siswa yang memandang matematika sebagai suatu mata pelajaran yang sangat membosankan, menyeringkan, bahkan menakutkan, sehingga banyak siswa berusaha menghindari mata pelajaran tersebut. Anggapan tersebut muncul diduga karena ada sebagian guru yang tidak menerapkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) dalam pembelajarannya.

Marpaung dalam Musrimin (2005:4) mengemukakan bahwa faktor yang menyebabkan nilai matematika rendah adalah paradigma proses pembelajaran matematika di kelas dengan karakteristik: a) guru yang aktif menyampaikan sejumlah informasi; b) siswa “dipaksa” belajar, tidak menumbuhkan kesadaran makna belajar; c) pembelajaran berfokus kepada guru; d) ketergantungan siswa pada guru; e) kompetensi siswa kurang diperhatikan dan dikembangkan; f) pemahaman materi yang dipelajari hanya/cenderung diukur melalui tes objektif; g) kesempatan siswa melakukan refleksi dan negosiasi melalui interaksi kurang dikembangkan, dan h) pemahaman siswa cenderung pada pemahaman instrumental bukan pada pemahaman relasional. Akibatnya: siswa tidak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan ide-ide kreatif, kurang berkembang daya nalar, dan kurang kreativitas dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan wawancara antara peneliti dengan guru matematika kelas V SD Negeri 5 Margototo Kecamatan Metro Kibang dan melihat data hasil belajar siswa

pada tes sebelumnya serta observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh data bahwa 60% dari siswa kelas yang bersangkutan sulit memahami soal cerita pada pembelajaran matematika. Hal ini diduga dari berbagai aspek, di antaranya: 1) siswa tidak mampu membangun sendiri konsep matematika melalui pemahamannya; 2) siswa tidak terfokus pada pembelajaran atau melakukan kegiatan *out of task*; 3) siswa cenderung pasif dalam pembelajaran; 4) siswa beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit sehingga tidak menyukai pelajaran matematika; 5) situasi dan kondisi kelas yang kurang terkontrol, dan masih banyak aspek lainnya.

Untuk mengetahui berbagai kendala tersebut, maka proses pembelajaran matematika harus dilakukan dengan prioritas utama menyenangkan bagi siswa. Untuk mengatasi permasalahan di atas, perlu dicari suatu pendekatan yang dapat mendukung proses pembelajaran matematika, yaitu pembelajaran yang menyenangkan dan bukan menyeramkan, yang dapat meningkatkan motivasi sekaligus mempermudah pemahaman siswa dalam belajar matematika, pengajarannya berangkat dari persoalan dalam dunia nyata, dengan pendekatan matematika realistik. Melihat permasalahan di atas, penulis merasa penting untuk melakukan penelitian tentang "Penerapan Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Tentang Soal Cerita Pada Siswa Kelas V SD Negeri 5 Margototo Kecamatan Metro Kibang".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, masalah penelitian ini dirumuskan seperti berikut:

1. “Bagaimanakah penerapan pendekatan matematika realistik dapat meningkatkan proses belajar siswa kelas V SD Negeri 5 Margototo pada pelajaran matematika soal cerita?”.
2. “Bagaimanakah penerapan pendekatan matematika realistik dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 5 Margototo pada pelajaran matematika soal cerita?”.

C. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas

1. Untuk meningkatkan proses belajar siswa dengan penerapan pendekatan matematika realistik pada materi soal cerita mata pelajaran Matematika di kelas V SD Negeri 5 Margototo Kecamatan Metro Kibang.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan pendekatan matematika realistik pada materi soal cerita mata pelajaran Matematika di kelas V SD Negeri 5 Margototo Kecamatan Metro Kibang.

D. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Berkembangnya wawasan serta pengetahuan tentang inovasi pembelajaran matematika tentang penerapan Pendekatan Matematika Realistik.
 - b. Berkembangnya profesionalisme dalam melaksanakan pembelajaran matematika.
 - c. Ikut berperan aktif dalam pengembangan pengetahuan dan keterampilan.

- d. Tumbuh rasa percaya diri yang kuat dalam memecahkan masalah pembelajaran.

2. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan proses dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika.
- b. Meningkatkan cara berpikir siswa dalam membangun konsep pembelajaran matematika.
- c. Menjadi model bagi siswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasinya.

3. Bagi Sekolah

- a. Berkembangnya sekolah dalam hal mutu pembelajaran di kelas.
- b. Meningkatnya kualitas pendidikan di sekolah.

4. Dinas Pendidikan

- a. Memiliki sebuah sekolah yang dapat dijadikan sampel bagi sekolah-sekolah lain untuk memperbaiki proses pembelajaran.
- b. Dapat menjalin kerjasama dengan sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan pada daerah tersebut.

5. Teori

- a. Menambah teori tentang pembelajaran matematika.
- b. Refrensi bagi para pembaca untuk melaksanakan pembelajaran.

6. Bagi Peneliti

- a. Menambah pengetahuannya tentang Penelitian Tindakan Kelas.
- b. Menambah pengetahuan tentang keterampilan mengajar dengan menggunakan pendekatan matematika realistik.
- c. Meningkatkan kreativitas dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas.