

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Matematika Realistik

Untuk mengukur kemampuan siswa dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang mereka pelajari salah satunya dengan pendekatan pembelajaran yang sejalan dengan tujuan *Programme For International Student Assessment* (PISA). Penerapan konsep matematika sebagai aspek penting dalam matematika adalah pendidikan matematika realistik. Pendidikan matematika realistik adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dilandasi oleh pandangan Hans Freudenthal yaitu menempatkan matematika sebagai suatu bentuk aktivitas manusia. Pendidikan matematika realistik tidak hanya bermanfaat untuk kemampuan penalaran matematika, namun juga bisa mengembangkan kreativitas dan mengembangkan komunikasi siswa

1. Metode Pembelajaran Matematika

Metode, menurut Sagala (2003), adalah cara yang digunakan oleh guru/ siswa dalam mengolah informasi yang berupa fakta, data, dan konsep pada proses pembelajaran yang mungkin terjadi dalam suatu strategi. Dalam pembelajaran, metode yang dapat digunakan banyak sekali ragamnya. Sebagai guru hendaknya Anda pandai menggunakan atau memilih metode yang tepat dan sesuai dengan materi dan kondisi siswa.

Dalam proses pembelajaran terdapat hubungan yang erat antara strategi dan metode. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat . Pada saat menetapkan strategi yang

digunakan, guru harus cermat memilih dan menetapkan metode yang sesuai. Perlu Anda ketahui bahwa terdapat 2 kategori strategi. Pertama, strategi yang terpusat pada aktivitas guru. Dalam strategi ini guru cenderung aktif, dan sebaliknya siswa cenderung pasif. Strategi ini disebut ekspositorik. Kedua, strategi yang terpusat pada aktivitas siswa. Dalam strategi yang disebut heuristik ini, siswa aktif dalam pembelajaran, sementara guru sekedar memberi stimulus yang dapat direspon siswa. Tujuan pembelajaran akan dapat tercapai secara optimal jika pemilihan strategi dan metodenya tepat.

2. Pembelajaran Matematika Realistik (PMR)

Pembelajaran Matematika Realistik (PMR), dikembangkan berdasarkan pemikiran Hans Freudenthal ia adalah seorang penulis, pendidik, dan matematikawan berkebangsaan Jerman/Belanda yang berpendapat bahwa “Matematika merupakan aktivitas insani (*human activities*) dan harus dikaitkan dengan realitas”. Berdasarkan pemikiran tersebut, PMR mempunyai ciri antara lain, bahwa dalam proses pembelajaran siswa harus diberikan kesempatan untuk menemukan kembali (*to reinvent*) matematika melalui bimbingan guru (Gravemeijer, 1994), dan bahwa penemuan kembali (*reinvention*) ide dan konsep matematika tersebut harus dimulai dari penjelajahan berbagai situasi dan persoalan “dunia riil” (de Lange, 1995).

Dunia riil adalah segala sesuatu di luar matematika. Ia bisa berupa *mata pelajaran* lain selain matematika, atau *bidang ilmu* yang berbeda dengan matematika, ataupun *kehidupan sehari-hari* dan *lingkungan sekitar* kita (Blum & Niss, 1989). Dunia riil diperlukan untuk mengembangkan situasi kontekstual dalam menyusun materi kurikulum. Materi kurikulum yang berisi rangkaian

soal-soal kontekstual akan membantu proses pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Dalam PMR, proses belajar mempunyai peranan penting. Rute belajar (*learning route*) di mana siswa mampu menemukan sendiri konsep dan ide matematika, harus dipetakan (Gravemeijer, 1997). Sebagai konsekuensinya, guru harus mampu mengembangkan pengajaran yang interaktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan kontribusi terhadap proses belajar mereka.

Teori PMR sejalan dengan teori belajar yang berkembang saat ini, seperti konstruktivisme dan pembelajaran kontekstual (*cotextual teaching and learning*, disingkat *CTL*). Namun, baik pendekatan konstruktivis maupun CTL mewakili teori belajar secara umum, PMR adalah suatu teori pembelajaran yang dikembangkan khusus untuk matematika.

Hasil studi di Puerto Rico menyebutkan bahwa prestasi siswa yang mengikuti program pembelajaran matematika dengan pendekatan matematika realistik berada pada persentil ke-90 ke atas (Turmudi, 2004; Haji, 2005), suatu prestasi yang sangat fantastis untuk mata pelajaran matematika yang banyak dipandang siswa sebagai mata pelajaran yang sangat menakutkan dan membosankan.

Di Indonesia, beberapa hasil penelitian, antara lain yang dilakukan Fauzan (2002), menemukan bahwa hasil pembelajaran geometri siswa kelas IV dan V SD dengan pendekatan matematika realistik pada tes akhir lebih tinggi daripada pembelajaran secara tradisional. Menurut Turmudi (2004), pembelajaran matematika dengan pendekatan matematika realistik sekurang-kurangnya telah mengubah minat siswa menjadi lebih positif dalam belajar matematika. Hal ini berarti bahwa pendekatan matematika realistik dapat

mengakibatkan adanya perubahan pandangan siswa terhadap matematika dari matematika yang menakutkan dan membosankan ke matematika yang menyenangkan sehingga keinginan untuk mempelajari matematika semakin besar.

Ruseffendi (2001), berpendapat bahwa untuk membudayakan berpikir ilmiah serta bersikap kritis dan kreatif proses pembelajaran dapat dilakukan dengan pendekatan realistik. Selanjutnya dikatakan, jika kita (guru) rajin memperhatikan lingkungan dan mengaitkan pembelajaran dengan lingkungan maka besar kemungkinan berpikir ilmiah siswa itu akan tumbuh. Oleh karena itu, materi harus dipilih dan disesuaikan dengan lingkungan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual) dan tingkat kognitif siswa, dimulai dengan cara-cara informal melalui pemodelan sebelum dengan cara formal. Hal ini sesuai dengan karakteristik pendekatan pembelajaran realistik.

Ide utama dari pendekatan matematika realistik adalah bahwa siswa harus diberi kesempatan untuk menemukan kembali (*reinvent*) ide dan konsep matematika dengan bimbingan orang dewasa melalui penjelajahan berbagai situasi dan persoalan-persoalan dunia nyata atau *real world* (Gravemeijer, 1994). Matematika tidak disajikan dalam bentuk hasil jadi (*a ready-made product*), tetapi siswa harus belajar menemukan kembali konsep-konsep matematika. Siswa membentuk sendiri konsep dan prosedur matematika melalui penyelesaian soal yang realistik dan kontekstual. Hal ini sesuai dengan pandangan teori *constructivism* yang menyatakan bahwa pengetahuan matematika tidak dapat diajarkan oleh guru, melainkan harus dibangun sendiri oleh siswa (Cobb dalam Armanto, 2001).

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) adalah siswa harus diberi kesempatan untuk menemukan kembali (*reinvent*) ide dan konsep matematika dengan bimbingan guru melalui penjelajaran berbagai situasi dan persoalan-persoalan dunia nyata.

3. Langkah-langkah pembelajaran matematika realistik menurut Nyimas Aisyah, (2007) adalah sebagai berikut:

1) Persiapan

- a) Menentukan masalah yang kontekstual yang sesuai dengan pokok bahasan yang akan dipelajari.
- b) Mempersiapkan model/alat peraga yang dibutuhkan.

2) Pembukaan

- a) Memperkenalkan masalah kontekstual kepada siswa.
- b) Meminta siswa menyelesaikan masalah dengan cara mereka sendiri .

3) Proses Pembelajaran

- a) Memperhatikan kegiatan siswa baik secara individu atau kelompok.
- b) Memberi bantuan jika diperlukan.
- c) Memberi kesempatan kepada siswa untuk menyajikan hasil kerja mereka dan mengomentari hasil kerja temannya.
- d) Mengarahkan siswa untuk mendapatkan strategi terbaik untuk menyelesaikan masalah.
- e) Mengarahkan siswa untuk menentukan aturan atau prinsip yang bersifat umum.

4) Penutup

- a) Mengajak siswa menarik kesimpulan apa yang telah mereka lakukan dan pelajari.
- b) Memberi evaluasi.

4. Pembelajaran Matematika SD

Pembelajaran adalah proses yang dinamis, proses yang berkembang terus dan di dalam proses itu akan terjadi proses belajar (Sunaryo Kartadinata,

1997:46). Pembelajaran matematika yang baik menuntut penggunaan metode-metode, media dan pendekatan pembelajaran yang bervariasi. Oleh karena itu guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang bervariasi. Guru tidak boleh memaksa menciptakan program belajar bagi individu, tetapi harus menciptakan program pembelajaran bagi komunitas banyak. Pembelajaran matematika akan lebih baik dilaksanakan dengan mengaitkan keadaan real (nyata) yang terdapat di lingkungan siswa, dengan begitu pembelajaran akan lebih mudah dipahami siswa serta bermanfaat untuk memecahkan masalah-masalah yang kontekstual.

Mushlisoh 1991 (dalam Suyatinah dkk, 1999:18) mengemukakan bahwa guru berkewajiban untuk menciptakan suatu kondisi di sekolah, terutama di dalam kelas yang memungkinkan anak mengembangkan minat untuk belajar matematika.

Menurut Sagala (2003), pendekatan pembelajaran merupakan aktivitas pembelajaran yang dipilih guru dalam rangka mempermudah siswa mempelajari bahan ajar yang telah ditetapkan guru sesuai dengan kurikulum. Dengan demikian, yang perlu diperhatikan adalah bagaimana siswa terhadap

model pembelajaran yang dipilih guru. Model pendekatan pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempunyai andil cukup besar dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Istilah Matematika berasal dari bahasa Yunani "*Mathematikos*" berarti secara ilmu pasti, atau "*Mathesis*" yang berarti ajaran, pengetahuan abstrak dan deduktif, dimana kesimpulan tidak ditarik berdasarkan pengalaman keinderaan, tetapi atas kesimpulan yang ditarik dari kaidah-kaidah tertentu melalui deduksi (Ensiklopedia Indonesia).

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin 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. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini (Pusat Kurikulum, 2008).

Dari beberapa defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu pasti dan konsisten yang memiliki peranan penting dalam meningkatkan daya pikir manusia yang menunjang berbagai disiplin ilmu pengetahuan lainnya serta aspek-aspek perkembangan kehidupan seperti penguasaan berbagai perkembangan teknologi dan komunikasi. Oleh karena itu mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.

Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

5. Tujuan dan Ruang Lingkup Matematika

1) Tujuan Matematika

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang.
- d. Model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- e. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain memperjelas keadaan atau masalah.
- f. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki.
- g. Rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

2) Ruang Lingkup

Mata pelajaran Matematika pada satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Bilangan
- b. Geometri dan pengukuran
- c. Pengolahan data. (Sumber Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, 2006;154).

B. Aktivitas Belajar

Menurut Sriyono (Kamdi, 2009) Aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Kegiatan fisik berupa keterampilan – keterampilan dasar yaitu: (a). Mengobservasi. (b). Mengklasifikasi. (c). Memprediksi. (d). Mengukur. (e). Menyimpulkan, dan (f). Mengkomunikasikan. Sedangkan keterampilan terintegrasi terdiri dari : (a). Mengidentifikasi variable. (b). Membuat tabulasi data. (c). Menyajikan data dalam bentuk grafik. (d). Menggambarkan hubungan antar variable. (e). Mengumpulkan dan mengolah data. (f). Menganalisis penelitian. (g). Menyusun hipotesis . (h). Mendefinisikan variable secara operasional. (i). Merancang penelitian, dan (j). Melaksanakan eksperimen.

Menurut Rohani, (2004: 6) “aktivitas belajar dilakukan oleh aktivitas fisik dan psikis. Aktivitas fisik ialah peserta didik giat aktif dengan anggota badan. Siswa mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat, menguraikan dan sebagainya. Sedangkan aktivitas psikis adalah jiwanya, seperti berpikir, mengingat dan lain–lain”

1. Konsep Aktivitas Belajar

Hamalik (2004: 170-172), berdasarkan hasil penelitian para ahli pendidikan bahwa,

- a. “Siswa adalah suatu organisme yang hidup, di dalam dirinya beraneka ragam kemungkinan dan potensi yang hidup yang sedang berkembang. Di dalam dirinya terdapat prinsip aktif, keinginan untuk berbuat dan bekerja sendiri. Prinsip aktif inilah yang mengendalikan tingkah laku siswa.
- b. Setiap siswa memiliki berbagai kebutuhan, meliputi kebutuhan jasmani, rohani, dan social. Kebutuhan menimbulkan dorongan untuk berbuat. Perbuatan-perbuatan yang dilakukan, termasuk perbuatan belajar dan bekerja, dimaksudkan untuk memuaskan kebutuhan tertentu dan untuk mencapai tujuan tertentu pula.
- c. Seorang ahli biologi, Berson menemukan suatu teori yang disebut *Elan Vital* pada manusia. *Elan Vital* adalah suatu daya hidup dalam diri manusia yang menyebabkan manusia berbuat segala sesuatu.
- d. Adanya berbagai temuan dan pendapat pada gilirannya menyebabkan pandangan anak (siswa) berubah. Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau siswa melakukan aktivitas sendiri. Anak atau siswa belajar sambil bekerja, dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat.
- e. Dalam kemajuan metodologi dewasa ini asas aktivitas lebih ditonjolkan melalui suatu program *unit activity*, sehingga kegiatan belajar siswa menjadi dasar untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang lebih memadai”.

2. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar

Paul D. Dierich (Hamalik, 2004: 172-173) membagi jenis-jenis aktivitas dalam delapan kelompok sebagai berikut:

- a. Kegiatan-kegiatan visual

Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja dan bermain.

b. Kegiatan–kegiatan lisan (oral)

Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.

c. Kegiatan–kegiatan mendengarkan

Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

d. Kegiatan–kegiatan menulis

Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan–bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket.

e. Kegiatan–kegiatan menggambar

Menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.

f. Kegiatan–kegiatan metrik

Melakukan percobaan, memilih alat–alat, melaksanakan pameran, membuat Metode, menyelenggarakan permainan, mencari dan berkebun.

g. Kegiatan–kegiatan mental

Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor–faktor, melihat hubungan–hubungan dan membuat keputusan.

h. Kegiatan–kegiatan emosional

Minat, membedakan, berani, tenang dan lain–lain.

Soemanto (1998: 170), “...yang termasuk dalam deskripsi aktivitas belajar meliputi: mendengarkan, memandang, meraba mencium mencicipi/mencecap, menulis, membaca, membuat ikhtisar/ringkasan dan menggaris bawahi, mengamati tabel-tabel diagram-diagram, mengingat, berpikir, latihan dan praktek serta menyusun paper atau kertas kerja”.

Pada prinsipnya aktivitas belajar merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar (Sadirman, 2001:93) dalam aktivitas belajar ada beberapa prinsip yang berpandangan pada ilmu jiwa, yaitu pandangan ilmu jiwa lama (aktivitas di dominan oleh guru) dan pandangan ilmu jiwa modern (aktivitas didominasi oleh siswa).

Menurut Sudjana, 2005:105. Kegiatan belajar atau aktivitas belajar sebagai proses terdiri dari enam unsur, yaitu: (a) Tujuan belajar. (b) Peserta didik yang termotivasi.(c) Tingkat kesulitan belajar. (d) Stimulus dan lingkungan. (e) Peserta didik yang memahami situasi. (f) Pola respon peserta didik.

Berdasarkan kajian di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar siswa menjadi dasar untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang lebih memadai, dengan indikator sebagai berikut: (a). Partisipasi dalam pembelajaran realistic (b). Mengemukakan pendapat (c). Mengajukan pertanyaan (d). Menghargai pendapat orang lain .

C. Teori Belajar

Seseorang dapat dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu aktifitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang dapat diamati relatif lama. Perubahan tingkah laku itu tidak muncul begitu saja, tetapi sebagai akibat dari usaha orang tersebut. Oleh karena itu, proses terjadinya perubahan tingkah laku dengan tanpa adanya usaha tidak disebut belajar. Terdapat beberapa teori belajar yang dikenal, namun hanya dua di antaranya

akan dibahas dalam buku ini, yaitu teori belajar yang berdasarkan psikologi stimulus-respon (S-R) dan yang berdasarkan psikologi kognitif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam teori belajar terdapat tiga tahap proses belajar, yaitu informasi, transformasi, dan evaluasi. Lama tidaknya masing-masing tahap dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain banyak informasi, motivasi, dan minat siswa.

D. Hasil Belajar

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2007: 391), “hasil adalah sesuatu yang diadakan, dibuat atau dijadikan oleh usaha. Sedangkan belajar adalah usaha memperoleh kepandaian atau ilmu, dapat diartikan juga perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan pengalaman”. Menurut Nashar (2004: 77), “ Hasil belajar adalah merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar”. Menurut Sudjana (2010: 22), “ Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh oleh seseorang berdasarkan usaha dan pengalaman dalam bentuk kemampuan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Sudjana (2010: 23-31), ada tiga ranah sebagai objek penilaian hasil belajar sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

- 1) Tipe Pengetahuan, tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat yang paling rendah. Namun tipe hasil belajar ini menjadi prasarat bagi tipe hasil belajar berikutnya.
- 2) Tipe Pemahaman, tipe hasil belajar pemahaman adalah tipe tingkat kedua setelah pengetahuan. Siswa diharapkan memiliki pemahaman terjemahan, pemahaman penafsiran dan pemahaman ekstrapolasi.
- 3) Tipe Aplikasi, siswa diharapkan dapat mengulang-ulang dan menerapkan hasil belajar yang diperolehnya sehingga akan menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan.
- 4) Tipe Analisis, siswa diharapkan dapat mengenal berbagai kecakapan yang termasuk klasifikasi analisis.
- 5) Tipe Sintesis, siswa dapat mengomunikasikan gagasan, perasaan dan pengalaman dalam bentuk tulisan, gambar, simbol ilmiah dan yang lainnya.

b. Ranah Afektif

- 1) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima ransangan (stimulasi) yang datang dari luar kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.
- 2) *Responding/Jawaban*, reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar.
- 3) *Valuing* (penilaian), berkenaan dengan nilai atau kepercayaan terhadap gejala stimulus.

- 4) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain.
- 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

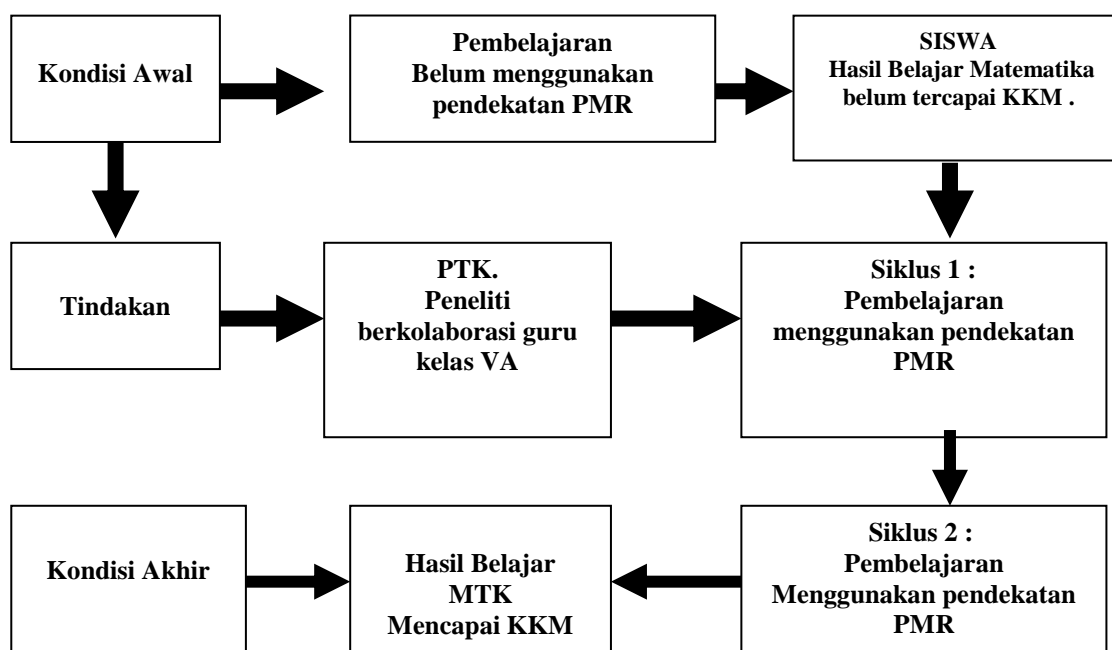
c. Ranah Psikomotorik

- 1) Gerakan reflex (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- 3) Kemampuan perseptual termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris dan lain-lain.
- 4) Kemampuan di bidang fisik misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan
- 5) Gerakan-gerakan *skills*, mulai dari keterampilan yang sederhana sampai yang kompleks
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretative.

Berdasarkan dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dan hasil tersebut dapat digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan dan hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Jhon Elliot (Pargito, 2011:16), penelitian tindakan ialah kajian tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan di dalamnya. Pendapat yang senada dikemukakan oleh Kemmis dan Mc.Taggart (Pargito, 2011:17), yang mengemukakan bahwa penelitian tindakan adalah suatu bentuk refleksi diri yang dilakukan oleh peserta – pesertanya dalam situasi social dengan tujuan untuk meningkatkan penalaran dan keadilan/kebenaran dalam rangka memberdayakan kealitas peserta dalam hal praktik – praktik itu dengan mengoptimalkan kerjasama.



Gambar 3.1 Kerangka Pikir Realistik

F. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka, maka dirumuskan “ Apabila dalam pembelajaran matematika menggunakan pendekatan matematika realistik dengan tahapan-tahapan atau langkah-langkah yang benar khususnya di kelas VA SDN 2 Marga Agung, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa”