

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Matematika berperan sebagai salah satu mata pelajaran yang berkontribusi positif dalam membentuk masyarakat yang cerdas dan berbudaya, dengan memupuk sikap kritis dan kemampuan berpikir logis (Syahputri, 2018, p. 90). Dalam hal ini matematika merupakan mata Pelajaran yang penting karena matematika itu adalah fondasi dan landasan utama dalam pembelajaran ilmu yang lainnya.

Tujuan belajar matematika adalah untuk memajukan perkembangan dan kecerdasan otak. Matematika dapat melatih keterampilan otak, seperti kemampuan untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah (Nurfadhillah, dkk. 2021, p. 290). Dari tujuan tersebut pembelajaran matematika bermanfaat dalam membantu mengembangkan pola pikir yang lebih sistematis, hal ini sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Matematika dibangun berdasarkan pembuktian yang logis. Dengan belajar matematika, siswa akan menjadi terlatih dalam berhitung secara efisien.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah salah satu pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan, anak yang berusia sekolah dasar sedang mengalami perkembangan berpikir dan belajarnya (Anggraini, 2021). Pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat menarik untuk dikembangkan karena pada periode ini anak-anak sedang mengalami perkembangan yang signifikan dalam berpikir dan belajar. Oleh

kerena itu, pentingnya pembelajaran matematika diajarkan sejak dini membantu anak mengembangkan keterampilan berpikir logis yang kuat, yang merupakan keterampilan yang sangat berguna dalam pemecahan masalah di kehidupan sehari-hari dan di berbagai bidang akademis dan profesional.

Anak usia sekolah dasar merupakan anak yang berusia 6 – 12 tahun dengan karakteristik unik. Menurut teori kognitif Piaget, pemikiran anak-anak usia sekolah dasar disebut masa operasional konkret (Juwantara, 2019). Masa operasional konkret adalah tahap ketiga dari tahap-tahap perkembangan kognitif. Pada masa ini anak mulai aktif belajar membentuk konsep, melihat hubungan antar objek, dan memecahkan masalah dalam situasi yang mereka kenal atau alami secara langsung (Trianingih, 2016). Dalam hal tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa sekolah dasar memerlukan benda-benda tertentu dan situasi nyata dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 11 Januari 2024 di SD Negeri 139 Palembang, pembelajaran matematika yang diajarkan belum sesuai dengan Tingkat kognitif siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas 2 SD Negeri 139 Palembang, guru menyatakan hasil belajar matematika siswa rendah terutama pada materi pecahan. Pada proses pembelajaran penggunaan model pembelajaran kurang tepat sehingga penyampaian materi yang monoton dan tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Hal tersebut

menyebabkan siswa kurang aktif dalam belajar, dan enggan bertanya atau menjawab. Siswa juga kurang semangat dalam mengerjakan soal, serta cenderung tidak serius selama pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran materi pecahan ini siswa tidak bisa membedakan antara bilangan pembilang dan bilangan penyebut. Oleh karena itu, diperlukan solusi untuk mengatasi masalah ini agar siswa dapat meningkatkan kembali hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

Berawal dari permasalahan ini, peneliti mencoba salah satu model pembelajaran matematika yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa yaitu model RME (*Realistic Mathematics Education*) berbantuan media konkret. Pendidikan matematika menggunakan model RME (*Realistic Mathematics Education*) adalah matematika sekolah yang dilaksanakan dengan menempatkan realitas dan pengalaman siswa sebagai titik awal pembelajaran. Masalah-masalah realistik digunakan sebagai sumber munculnya konsep-konsep matematika atau pengetahuan matematika formal yang dapat mendorong aktivitas penyelesaian masalah mencari masalah dan mengorganisasi pokok persoalan (Zarkasyi, 2015). Menurut Apriliani & Sayidiman (2022) Kelebihan dari penggunaan model RME (*Realistic Mathematics Education*) ini mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih giat karena mereka merasakan bahwa pembelajaran matematika itu berguna. Selain itu penggunaan media konkret juga dapat membantu siswa belajar secara langsung dengan cara mengalami sendiri pengalaman belajar yang akan memberikan pengalaman belajar yang

bermakna. Dengan Penggunaan model RME (*Realistic Mathematics Education*) berbantuan media konkret dapat mengaktifkan siswa dan juga guru sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, selain itu juga dapat memperbaiki sistem pembelajaran sehingga hasil belajar siswa pada mata pembelajaran matematika dapat mengalami kenaikan.

Penelitian yang berkaitan dengan model RME bukanlah pertama kali dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Yhuda, Rosmayadi, & Nurhayati,(2019) menerapkan model RMA dengan pendekatan RME terhadap kemampuan memecahkan masalah yang menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang tinggi terhadap kemampuan memecahkan masalah. Selain itu Fahrudin, Zuliana , & Bintoro,(2018) juga meneliti hal yang sama dan menyimpulkan bahwa RME berbantuan alat peraga bongpas dapat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan konsep matematika. Sejalan dengan dua penelitian sebelumnya, penelitian Nasir, Sari, & Yasmin,(2019) menunjukkan bahwa penerapan model RME (*Realistic Mathematics Education*) dengan menggunakan alat peraga efektif terhadap prestasi belajar.

Berdasarkan penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa model RME (*Realistic Mathematics Education*) cukup efektif diterapkan pada pembelajaran matematika. Namun belum ada yang menerapkan model RME (*Realistic Mathematics Education*) dengan media konkret untuk pembelajaran pecahan di kelas rendah oleh karena itu, peneliti mencoba untuk menggunakan model RME (*Realistic Mathematics Education*)

perbantuan media konkret pada siswa kelas 2 sekolah dasar. Dengan menggunakan model RME (*Realistic Mathematics Education*) berbantuan media konkret diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam belajar materi pecahan. Penggunaan media konkret berupa puzzle pecahan cocok digunakan dalam materi pecahan, dengan memberikan wujud nyata dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan keceriaan dan antusias siswa serta meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model RME (*Realistic Mathematics Education*) dengan bantuan media konkret dianggap sesuai untuk pembelajaran matematika kelas 2 sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH MODEL RME (*REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION*) BERBANTUAN MEDIA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 2 SD”.

## **1.2 Masalah Peneliti**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang masalah yang telah ditentukan maka timbul beberapa masalah, yang dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa matematika pada materi pecahan belum sesuai dengan Tingkat kognitif.
2. Siswa kurang aktif dalam belajar dan enggan bertanya atau menjawab.
3. Penggunaan model dan media pembelajaran yang monoton tidak sesuai dengan materi pembelajaran.

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Dalam penelitian ini peneliti membatasi permasalahannya dalam pengaruh model RME (*Realistic Mathematics Education*) berbantuan media konkret pada hasil belajar ranah kognitif matematika siswa khususnya pada materi pecahan.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Batasan Masalah di atas, maka permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut, “Apakah ada Pengaruh model RME (*Realistic Mathematics Education*) Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 2 SD?”.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model RME (*Realistic Mathematics Education*) berbantuan media konkret terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 2 SD.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil dari penelitian ini bermanfaat bagi perkembangan dunia pendidikan siswa sekolah dasar khususnya dalam penggunaan model RME (*Realistic Mathematics Education*) berbantuan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pembelajaran Matematika.

### 2. Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Siswa

Siswa dapat termotivasi dalam belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat.

#### 2. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu Pendidikan khususnya pada pembelajaran matematika.

#### 3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan menarik sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat.

#### 4. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi serta memperluas wawasan penelitian selanjutnya mengenai penggunaan model RME (*Realistic Mathematics Education*) berbantuan media konkret pada mata pembelajaran matematika.