

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan generasi muda yang berpendidikan untuk kelangsungan hidup suatu negara yang profesional. Pendidikan bertujuan untuk menumbuh dan mengembangkan potensi manusia yang beradab dan berilmu. Melalui pendidikan ini diharapkan mampu dalam membentuk individu yang menjadi generasi penerus bangsa yang berkompeten dibidangnya sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan yang baik adalah yang membawa peserta didik pada tujuannya. Pendidikan merupakan sebuah proses dimana peserta didik dapat berinteraksi dengan lingkungan untuk mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya. Kemampuan tersebut dapat berupa kemampuan kognitif yakni mengasah pengetahuan, kemampuan efektif yakni mengasah kepekaan perasaan, dan kemampuan psikomotorik yakni keterampilan dalam melakukan sesuatu. Dengan tiga kemampuan ini diharapkan dapat menjadikan individu yang siap memasuki dunia luar sekolah bagi seorang peserta didik yang telah menempuh proses pembelajaran (Ester, 2022).

Proses pembelajaran mengandung serangkaian aktifitas antara guru dan siswa yang berlangsung untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi dalam belajar mengajar bukan hanya interaksi antar guru dan siswa, melainkan interaksi belajar yang baik tidak hanya menyampaikan materi pelajaran

melainkan juga menanamkan pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari yang dijalani oleh siswa sehingga membuat mereka bukan hanya mengerti tetapi juga memahami pembelajaran tersebut khususnya pada pembelajaran matematika, (Octaviani, 2022).

Pembelajaran matematika merupakan sebuah pelajaran yang sudah diberikan sejak pendidikan dasar, menengah dan bahkan sampai tingkat pendidikan tinggi, dan pada tingkat pendidikan menengah, waktu yang digunakan untuk mempelajari matematika cenderung lebih banyak dibanding mata pelajaran lainnya. Hal ini dikarenakan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat memerlukan matematika. Matematika merupakan faktor pendukung dalam laju perkembangan dan persaingan diberbagai bidang ekonomi, teknologi, persenjataan, usaha, eksplorasi ruang angkasa. Dengan kerumitan yang terdapat pada pembelajaran matematika terdapat beberapa hal yang menjadikan landasan kesulitan. (Ramadhani, 2019).

Banyaknya hal yang menjadikan landasan kesulitan siswa dalam memahami pembelajaran matematika pada saat pembelajaran berlangsung, salah satunya seperti kurangnya penerapan model atau metode pada saat pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik, dalam mengajar guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan juga cenderung *test book oriented*, hanya memberikan informasi rumus yang ada di buku dan hanya pemberian contoh soal yang ada di buku, sehingga siswa merasa jenuh ataupun cepat bosan selama proses pembelajaran berlangsung dan akan

mengakibatkan pencapaian hasil tidak optimal atau hasil belajar rendah. (Ramadhani, 2019).

Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat disebabkan banyaknya kendala yang dihadapi oleh peserta didik selama proses belajar mengajar disekolah. Adapun kendala tersebut yakni kurangnya minat siswa dalam menerima pelajaran ataupun materi yang disampaikan guru, serta strategi pembelajaran yang kurang menarik khususnya pada studi matematika karena pembelajaran ini dianggap bidang studi yang paling sulit, sehingga siswa terlebih dahulu merasa jenuh sebelum mempelajarinya. Kenyataannya tidak diragukan lagi bahwa guru merupakan salah satu kunci keberhasilan disekolah pada umumnya guru lebih sering menggunakan teknik membaca ceramah, ini sering menjadi pilihan utama para guru dalam penyampaian materi dan yang terjadi pada akhirnya situasi di kelas yaang kurang efektif (Ramadhani, 2019).

Berdasarkan observasi awal yang telah di lakukan di kelas V SD Negeri 19 Sembawa diperoleh berbagai informasi yakni, dalam proses pembelajaran matematika lebih sering berpusat pada guru (*teacher center*), pembelajaran dikelas lebih sering menggunakan pembelajaran konvensional yaitu lebih sering menggunakan metode ceramah yang berfokus pada buku saat penyampaian materi dan memberikan contoh soal sehingga hal tersebut membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan siswa lebih cepat bosan serta tidak memperhatikan penyampaian materi pada saat guru menjelaskan dengan kesibukan siswa saling bercerita dengan temannya, didapatkan juga dari rata-rata nilai ulangan harian dimana KKM yang

ditetukan yaitu 60,00 sementara rata-rata dari hasil belajar siswa dilihat dari hasil ulangan harian yaitu 64,33 dengan katagori terdapat 40% siswa yang nilainya rendah 27,67% siswa yang nilainya rata-rata dan 33,33 yang nilainya tinggi. Karena kurangnya pemahaman siswa pada pembelajaran matematika terutama pada materi bangun datar sehingga siswa masih kesulitan dalam memahami materi bangun datar terutama sering lupa terkait rumus menghitung bangun datar dan memberikan contoh bangun datar dengan menyebutkan benda-benda yang sering mereka lihat atau gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika yang kurang efektif membuat siswa merasa kesulitan dalam memahami materi matematika yang disampaikan oleh guru, sehingga dari permasalahan tersebut memerlukan berbagai alternatif solusi guna memperbaiki proses pembelajaran matematika.

Ada beberapa alternatif yang ada sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru harus bisa memilih dari berbagai alternatif yang ada salah satunya dengan memilih model pembelajaran yang tepat guna dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif sehingga menimbulkan keterlibatan siswa ikut aktif dalam pembelajaran yang mendorong siswa mampu berpikir kritis dan kreatif siswa, dengan tujuan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa sehingga mendapatkan hasil pembelajaran yang efektif, salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam pembelajaran matematika khususnya di bidang bangun datar yakni menggunakan Model Pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME).

Realistic Mathematic Education (RME) merupakan sebuah model yang mengkonstruksi aturan melalui proses *mathematization*. Model pembelajaran ini merupakan reaksi terhadap model pembelajaran matematika moderen (*New Math*) di Amerika dan pembelajaran matematika di Belanda sebelumnya yang dipandang sebagai *Mechanistic Mathematics Education*. Kata realistik ini tidak selalu mengacu pada dunia nyata, tetapi meyakinkan masalah dalam konteks yang dapat diakses oleh siswa. Konteksnya bisa dunia nyata, dunia imajinasi, atau dunia matematika formal, asalkan nyata dalam pikiran siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi dengan mengaitkannya pada kehidupan sehari-hari serta mencapai tujuan pembelajaran (Ester, 2022).

Penggunaan model *Relistic Mathematic Education* (RME) yang telah diteliti oleh beberapa peneliti diantaranya : (Putri,2016), (Oktalia, 2019), (Utari, 2019), (Ramadhani, 2019), (Ul-haq, 2023). Berdasarkan penelitian tersebut, diketahui bahwa hasil penelitian sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian pengaruh Model Pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri 19 Sembawa. Karena di sekolah ini belum pernah menerapkan Model Pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika serta memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah dengan menggunakan salah satu alternatif solusi yang mana peneliti memilih menggunakan model

pembelajaran, yaitu model *Realistic Matematic Education* (RME). Penggunaan model *Realistic Matematic Education* (RME) dalam penelitian ini akan diterapkan dengan mengaitkan pada permainan tradisional pada pembelajaran bangun daatar.

Berdasarkan uraian diatas, untuk meningkatkan hasil belajar siswa peneliti tertarik untuk meneliti model pembelajaran *Realistic Matematic Education* (RME) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Realistic Matematic Education* (RME) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 19 Sembawa”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Pembatasan lingkup masalah yang mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan peneliti maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Model pembelajaran yang akan diteliti adalah *Realistic Matematic Education* (RME).
2. Dalam penelitian ini yang di teliti adalah hasil belajara siswa kelas V SD Negeri 19 Sembawa.
3. Mata pelajaran pada penelitian ini berfokus pada mata pelajaran matematika Materi Bangun Datar.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 19 Sembawa?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 19 Sembawa.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi Guru, Siswa, dan Sekolah sebagai suatu sistem pendidikan yang dapat meningkatkan proses belajar siswa:

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan tentang suatu alternatif yang melibatkan siswa aktif, jika hasil dari peneliti ini lebih baik dan dapat membantu pembelajarannya menjadi lebih baik, maka diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan guru-guru agar dapat menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadikan pengalaman belajar siswa dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan suatu alternatif yang dapat hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan mutu pembelajaran disekolah.

d. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan wawasan baru dalam pengembangan ilmu pendidikan dan sebagai masukan untuk melakukan peneliti lebih lanjut.