BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dan kemajuan suatu bangsa dipengaruhi oleh mutu pendidikan. Pendidikan merupakan sarana yang strategis di dalam pengembangan sumber daya manusia. Oleh karena itu, pendidikan harus mendapat perhatian serta penanganan secara serius. Pihak pengelola pendidikan telah melakukan berbagai usaha untuk memperoleh kualitas pendidikan dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa dengan mengoptimalkan sumber-sumber daya pendidikan yang tersedia.

Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, matematika sebagai salah satu ilmu dasar, baik dalam aspek terapan maupun aspek penalaran, mempunyai peranan yang penting dalam upaya penguasaan ilmu dan teknologi. Pembelajaran matematika saat ini sering mengalami kendala, diantaranya adalah model pembelajaran yang kurang cocok dengan materi pembelajaran, penggunaan media yang kurang sesuai dengan materi yang diajarkan, kondisi kelas yang selalu pasif, termasuk juga kurangnya guru memperhatikan keadaan dan minat siswa dalam kelas. Kondisi pembelajaran matematika tersebut terjadi di kelas VIIIA SMP Satya Dharma Balung Tahun Ajaran 2015/2016. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti didapatkan bahwa siswa kelas VIIIA memiliki aktivitas yang rendah. Aktivitas tersebut dapat berdampak negatif terhadap siswa karena siswa hanya bisa menerima apa yang diberikan oleh guru saja.

Hal itu ditunjukkan dengan aktivitas mendengarkan penjelasan guru, mencatat, menjawab pertanyaan, membaca, mengerjakan tugas, dan antusiasme dalam bekerja kelompok kurang aktif. Hal tersebut ditunjukkan dengan siswa berbicara sendiri pada saat proses belajar mengajar sehingga kelas menjadi ramai, siswa kurang memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan guru, siswa kurang aktif untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Sehingga dengan keadaan yang demikian, proses belajar mengajar di kelas terbilang pasif.

Jika dilihat dari kenyataan yang ada di lapangan, bahwa sistem pembelajaran yang diterapkan di SMP Satya Dharma Balung kelas VIIIA Tahun Ajaran 2015/2016 cenderung lebih didominasi oleh pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional yaitu suatu pembelajaran dimana siswa cenderung pasif karena siswa hanya menerima materi saja, sehingga hal tersebut tidak cukup untuk mendukung penguasaan terhadap konsep matematika menjadi lebih baik. Penguasaan terhadap konsep matematika terbilang masih rendah yang ditandai oleh nilai prestasi matematika siswa yang masih dibawah nilai standart ketuntasan maksimum yang diharapkan yaitu dengan ketuntasan secara klasikal 80% dengan ketuntasan secara individu 75 dari skor maksimal 100. Dengan kondisi tersebut siswa banyak mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika salah satunya dikarenakan objek-objek matematika yang bersifat abstrak sehingga siswa sulit menguasai konsep matematika dan kurang bermaknanya pembelajaran tersebut.

Dari hasil identifikasi masalah tersebut, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap penguasaan konsep matematika. Guru sebagai fasilitator yang baik seharusnya mempunyai model pembelajaran yang

inovatif yang sesuai dan menarik terhadap siswanya. Pembelajaran inovatif yang dimaksudkan ialah pembelajaran yang dikemas oleh guru yang merupakan wujud gagasan yang baru agar mampu memfasilitasi siswa untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar (Suyatno, 2009:6).

Proses hasil belajar yang harus dicapai dan dipelajari oleh siswa yaitu dengan cara mengalami dan melakukan (mengerjakan) sebuah tindakan dalam pembelajaran matematika. Untuk pemahaman konsep matematika yang kongkret, guru dapat mengaitkan pembelajaran matematika dengan pengalaman anak dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Van de Henvel-Panhuizen (dalam Sunadi, 2014:165), bila anak belajar matematika terpisah dari pengalaman mereka sehari-hari maka anak akan cepat lupa dan tidak dapat mengaplikasikan matematika. Oleh karena itu, penyajian pembelajaran matematika berupa permasalahan dalam suatu konteks tertentu yang sifatnya aktual, sesuai dengan pengalaman nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga siswa mampu memahami suatu konsep matematika dan siswa tidak mudah lupa untuk mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-har mereka.

Sebagai salah satu tindakan dalam pembelajaran matematika yang berorientasikan pengalaman sehari–hari dan menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari adalah pembelajaran matematika realistik. Pembelajaran matematika realistik ini ditekankan pada keterkaitan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman anak sehari-hari. Selain itu, perlu menerapkan kembali konsep matematika yang telah dimiliki anak pada kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dengan model pembelajaran matematika realistik merupakan model pembelajaran yang dilakukan melalui penjelajahan berbagai situasi dan persoalan-

persoalan realistik. Model ini bertitik tolak dari hal-hal yang real (nyata) bagi peserta didik, menekankan keterampilan "*process of doing mathematics*", berdiskusi dan berkolaborasi, berargumentasi, akhirnya menggunakan matematika untuk menyelesaikan masalah baik secara individu maupun kelompok. Jadi model pembelajaran matematika realistik adalah model pembelajaran yang dilaksanakan melalui proses belajar mandiri yang dibimbing oleh guru untuk menemukan suatu konsep dalam pembelajaran matematika.

Dalam pembelajaran matematika realistik, kemampuan siswa untuk aktivitas penelitian dilatih dan dibiasakan melalui bimbingan, sehingga siswa mampu menemukan suatu pola atau konsep melalui kontruksivis. Pembelajaran yang diterapkan oleh guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, pembelajaran matematika raealistik lebih baik daripada pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII/4 SMP (Lestari, dkk, 2013:131).

Dari hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa model pembelajaran matematika realistik efektif untuk mencapai hasil belajar dengan baik. Dengan model pembelajaran tersebut, diharapkan siswa kelas VIIIA SMP Satya Dharma Balung dapat mencapai hasil belajar dengan baik dan dapat mengikuti pelajaran dengan aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “Penerapan Model Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIIIA Smp Satya Dharma Balung Pada Pokok Bahasan Kubus Dan Balok Tahun Ajaran 2015/2016 “.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

a. Bagaimanakah Penerapan Model Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Aktivitas siswa kelas VIIIA SMP Satya Dharma Balung dengan Pokok Bahasan Kubus dan Balok pada Tahun Ajaran 2015/2016 ?
b. Bagaimanakah Penerapan Model Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas VIIIA SMP Satya Dharma Balung dengan Pokok Bahasan Kubus dan Balok pada Tahun Ajaran 2015/2016 ?

1.3 Tujuan Masalah

a. Untuk mengetahui Penerapan Model Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Aktivitas siswa kelas VIIIA SMP Satya Dharma Balung dengan Pokok Bahasan Kubus dan Balok pada Tahun Ajaran 2015/2016.
b. Untuk mengetahui Penerapan Model Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas VIIIA SMP Satya Dharma Balung dengan Pokok Bahasan Kubus dan Balok pada Tahun Ajaran 2015/2016.

1.4 Definisi Operasional

1.4.1 Model Pembelajaran Matematika Realistik

Pendidikan matematika realistik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran matematika di Belanda. Kata ”realistik” sering disalah artikan sebagai *”real word”* yaitu dunia nyata. Penggunaan kata ”realistik” sebenarnya berasal dari Belanda*”zich realiseren”* yang berarti ”untuk dibayangkan”. Penggunaan kata tersebut menunjukkan adanya koneksi dengan dunia nyata tetapi

lebih mengacu pada penempatan penekanan penggunaan suatu situasi yang bisa dibayangkan oleh siswa.

Pembelajaran matematika realistik memiliki lima (5) karakteristik yaitu penggunaan konteks, penggunaan model untuk matematisasi progresif, pemanfaatan hasil kontruksi siswa, interaktivitas, dan keterkaitan. Dan pembelajaran matematika realistik juga memiliki tiga prinsip (3) yaitu *guided reinvention and progresive mathematizing (*penemuan kembali), *didactical phennomenology(*fenomena pembelajaran), dan *self development models* (model dibangun sendiri).

1.4.2 Aktivitas Siswa

Segala tingkah laku dan kegiatan siswa selama pembelajaran di kelas. Aktivitas belajar yang diukur berupa kegiatan perhatian terhadap penjelasan guru, matematisasi konsep, membuat model, diskusi, interaktivitas, dan menggunakan keterkaitan.

1.4.3 Hasil Belajar Siswa

Ketuntasan hasil belajar yaitu merupakan pencapaian taraf penguasaan minimal yang ditetapkan pada mata pelajaran matematika secara klasikal mencapai 80% dengan nilai ≥ 75 maka siswa dianggap telah mencapai ketuntasan belajar.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dari penyusunan proposal penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti

Sebagai upaya untuk menambah wawasan tentang model pembelajaran matematika realistik.

2. Bagi guru

Guru dapat mengetahui dan mengaplikasikan strategi pembelajaran matematika yang bervariasi yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran sehingga memberikan layanan yang terbaik bagi siswa.

3. Bagi siswa

Siswa merasakan bahwa pembelajaran lebih bermakna, karena adanya penemuan ide-ide oleh para siswa, sehingga dapat lebih memahami pembelajaran matematika.

4. Bagi pembaca

Pembaca dapat mengetahui apa itu model pembelajaran matematika realistik.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian dengan menggunakan model pembelajaran matematika realistik. Terdapat beberapa ruang lingkup yang terdri dari:

1. Dalam penelitian ini dilakukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengunakan model pembelajaran matematika realistik.
2. Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIIIA SMP Satya Dharma Balung.
3. Materi yang digunakan adalah pokok bahasan kubus dan balok.