

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu perubahan yang diinginkan dan diusahakan oleh proses pendidikan, baik tataran tingkah laku individu maupun tataran kehidupan sosial serta tataran relasi dengan alam sekitar, ataupun pengajaran sebagai aktivitas asosiasi dan proporsi di antara profesi-profesi dalam masyarakat (Omar, 2004:30). Pendidikan juga memfokuskan pada perubahan tingkah laku manusia yang konotasinya pada pendidikan etika. Di samping itu, pendidikan menekankan aspek produktivitas dan kreativitas manusia sehingga mereka bisa berperan serta berprofesi dalam masyarakat.

Kualitas pendidikan yang ada di Indonesia pada saat ini bisa dibilang rendah, jika dilihat dari proses pembelajarannya. Terkadang seorang guru tidak sadar dalam proses pembelajaran menggunakan model konvensional, yaitu dimana guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan siswa hanya menerima materi saja. Proses pembelajaran yang seperti inilah yang membuat kemampuan kognitif siswa rendah dan tidak dapat berkembang, karena mereka tidak bisa mengapresiasi pemikirannya sendiri.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di SDN Tanjung Jati 1 Kamal, ditemukan bahwa pada kelas IV menerapkan kurikulum K13. Meskipun menggunakan kurikulum K13, ternyata dalam pembelajaran tidak banyak perubahan yang mencolok. Guru masih sering menerapkan model ceramah dan kadangkala siswa juga diharuskan untuk berdiskusi, setelah itu mengerjakan tugas. Kemudian, setelah itu ketika ditanya apakah mereka paham dan dapat

mengaplikasikan cara mengurutkan bilangan pada kehidupan sehari-hari sesuai dengan apa yang guru ajarkan, sebagian siswa menjawab paham dan sebagian lainnya menjawab tidak.

Berdasarkan rekap hasil nilai pelajaran matematika mengurutkan bilangan yang diperoleh dari 22 siswa kelas 4a dan 22 siswa 4b pada daftar nilai siswa juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang memahami materi mengurutkan bilangan. Dimana hanya 30% siswa mendapat nilai lebih dari KKM, 15% siswa yang mendapat nilai sama dengan KKM dan sisanya 55% siswa yang mendapat nilai dibawah KKM, dengan begitu bisa kita ketahui bahwa dengan konsep seperti itu pembelajaran matematika tidak akan tersampaikan dengan baik. Apalagi bagi siswa yang kurang bisa mengingat materi yang diajarkan dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran Matematika yang hanya berpusat pada guru membuat siswa kurang aktif dan cepat merasa bosan sehingga siswa kurang tertantang untuk menemukan hal-hal baru, hal ini juga yang mengakibatkan rendahnya rasa ingin tahu dalam diri siswa. Jika siswa terbiasa dihadapkan pada proses pembelajaran yang demikian, tentu kurang memaksimalkan potensi yang terdapat di dalam diri siswa. Padahal menurut Permendiknas RI No 41, 2007:6 proses pembelajaran yang diharapkan pada setiap satuan pendidikan adalah proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk dapat berpartisipasi secara aktif. Apabila proses pembelajaran berjalan dengan baik maka tentunya tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Adapun tujuan pembelajaran Matematika adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta

memiliki kemampuan bekerja sama (Depdiknas, 2006:147). Jika dilihat dari tujuan pembelajaran tersebut, maka disitu tidak hanya kemampuan akademik saja yang menjadi fokus utama, melainkan ada kemampuan sikap yang juga perlu diperhatikan. Jadi, disini guru juga diharapkan mampu membangun suasana pembelajaran yang tidak membosankan, supaya dapat membangun pengetahuan serta kreatifitas dari siswanya. Kemampuan sikap atau perilaku yang harus dimiliki siswa berkaitan erat dengan nilai-nilai karakter. Adapun nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran Matematika, menurut Supinah (2011:30) di antaranya adalah: 1) ingin tahu, 2) disiplin, 3) jujur, 4) kreatif, 5) teliti dan 6) kerja keras.

Siswa diharapkan mampu menguasai dan memahami teori, konsep serta prinsip-prinsip dalam penerapannya secara benar dalam pembelajaran matematika. Ketika menyampaikan konsep melalui informasi atau ceramah belum tentu menghasilkan konsep yang jelas secara keseluruhan, justru mungkin akan dapat menimbulkan salah konsep bagi siswa, jadi untuk itu harus ada interaksi yang baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Supaya terjalin interaksi yang baik antara guru dengan siswa, maka seorang guru harus memperhatikan kesiapan siswa dalam proses pembelajaran serta penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media dan model pembelajaran yang sesuai, diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menerima dan memahami pelajaran matematika.

Keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran biasanya tergantung pada cara penyajian materi pembelajaran, media pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Banyak sekali media

pembelajaran yang digunakan dalam menyajikan suatu materi pelajaran. Salah satunya dengan menggunakan kartu domino sebagai penunjang proses pembelajaran.

Kartu domino ini biasanya berjumlah 28 serta memiliki kelemahan dan kelebihan. Kelebihan dari kartu ini praktis dibawa kemana saja, bentuknya tetap, warnanya juga lebih menarik siswa, dan mudah digunakan. Sedangkan kelemahan dari kartu domino ini yaitu mudah sobek dan tidak tahan lama jika tidak dilaminating, serta apabila siswa salah dalam penggunaannya bukan untuk pembelajaran, maka bisa menimbulkan kerugian dalam pemanfaatannya

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran Matematika untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan pengaruh baik pada hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)*. Model pembelajaran *RME* menitik beratkan pada pembelajaran Matematika yang difokuskan pada kehidupan sehari-hari siswa (kontekstual) yang menyajikan hal yang sifatnya nyata untuk diajarkan kepada siswa (Supinah, 2009:70). Dengan menggunakan model pembelajaran *RME* yang memiliki prinsip bahwa mengajarkan Matematika harus dimulai dari hal yang bersifat kontekstual, siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran Matematika sehingga siswa tidak akan mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Hal tersebut didukung dengan beberapa penelitian terdahulu, salah satunya penelitian oleh Tandailing (2010), hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran *RME* dapat menumbuhkan sikap positif anak dan pemahaman serta aktivitas dalam pembelajaran Matematika.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian oleh Ningtias (2014). Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME). Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Kartu Domino Bilangan terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Materi Mengurutkan Bilangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

- 1) Adakah pengaruh Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Kartu Domino Bilangan terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Materi Mengurutkan Bilangan ?
- 2) Apakah terjadi peningkatan hasil belajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Kartu Domino Pecahan Bilangan terhadap Siswa Kelas IV Materi Mengurutkan Bilangan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh Model Pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) Berbantuan Kartu Domino Bilangan terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Materi Mengurutkan Bilangan.

- 2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Kartu Domino Bilangan Kelas IV Materi Mengurutkan Bilangan.

1.4 Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis:

- 1) Manfaat secara teoritis

Solusi alternatif untuk menyelesaikan permasalahan dalam menggunakan model pembelajaran matematika di SD yang berkaitan dengan materi.

- 2) Manfaat secara praktis

- a. Bagi guru SD, penelitian ini dapat menambah pengetahuan terkait pembelajaran RME dan penggunaan media pembelajaran Kadocan (kartu domino pecahan). Selanjutnya penelitian ini dapat bermanfaat sebagai solusi bagi guru dalam pemecahan masalah hasil belajar, sehingga guru menjadi guru yang profesional.
- b. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi pihak sekolah, kontribusi hasil penelitian ini adalah bukti konkret untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini adalah bagian dari pengalaman yang dapat dijadikan refleksi untuk terus mencari dan mengembangkan inovasi dalam hal pembelajaran menuju hasil yang lebih baik untuk pendidikan ke depannya.

- e. Bagi pihak lain, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan acuan bagi penelitian yang sejenis.

1.5 Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan di atas dirumuskan hipotesis sebagai berikut.

Ho :Tidak ada pengaruh Model Pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) Berbantuan Kartu Domino Bilangan terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Materi Mengurutkan Bilangan.

Ha :Ada pengaruh dari Model Pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) Berbantuan Kartu Domino Bilangan terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Materi Mengurutkan Bilangan.