

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini, ilmu matematika memegang peranan yang sangat penting dalam melakukan perubahan disegala aspek kehidupan termasuk dalam pendidikan. Perubahan kurikulum pada semua mata pelajaran termasuk matematika yang terus disempurnakan menuntut guru yang lebih berkualitas agar mampu mengelola proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi dan merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh para siswa dari SD sampai SMA di Indonesia. Pada pelaksanaannya, matematika merupakan mata pelajaran yang sering membuat siswa tidak termotivasi untuk belajar akibatnya banyak siswa yang tidak menyukai mata pelajaran ini. Hal ini disebabkan oleh konsep matematika yang cukup sulit dipelajari atau dipahami oleh siswa karena sifatnya yang abstrak, analisis, dan hampir semuanya perhitungan. Seperti halnya pada keliling dan luas persegipanjang dan persegi pada kelas VII SMP, materi ini kurang diminati siswa, berdasarkan wawancara dengan guru matematika di SMP Negeri 4 Limboto diperoleh informasi bahwa hasil aktivitas belajar siswa pada materi ini rendah.

Salah satu usaha untuk meminimalkan kondisi di atas, guru diharapkan dapat menggunakan model-model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar. Disamping itu, guru harus selalu membimbing serta menjadi motivator, fasilitator, dan inovator untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Karena pada dasarnya setiap siswa memiliki potensi untuk berfikir sendiri dan potensi tersebut hanya dapat diwujudkan apabila diberi banyak aktivitas dalam pembelajaran yang menyenangkan oleh karena itu guru hendaklah memperlakukan siswa sebagai subyek belajar bukan obyek belajar. Dalam hal ini pada pengalaman belajar yang memberikan kesempatan belajar untuk mengembangkan kreatifitas kemandirian, disiplin dan tanggungjawab dalam mengelola suatu informasi serta bekerja sama dengan teman sekelasnya akan jauh memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar dari pada siswa hanya merencanakan informasi yang diberikan secara searah hanya berasal dari guru yang bersifat ceramah.

Seperti yang kita lihat selama ini, pembelajaran matematika disajikan dalam bentuk pembelajaran langsung seperti ceramah, tanya jawab dan pemberian latihan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang kurang mampu mengemukakan pendapat atau ide serta kurangnya kerja sama antar siswa dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi dalam belajar serta penguasaan siswa terhadap materi sangat rendah akibatnya nilai aktivitas belajarpun rendah.

Aktivitas belajar yang baik hanya akan tercapai jika proses pembelajaran dilaksanakan secara profesional oleh guru. Proses pembelajaran ini ditandai dengan adanya siswa yang terlibat aktif di dalamnya melalui komunikasi dan interaksi

positif. Interaksi dalam peristiwa belajar mengajar mempunyai arti yang lebih luas dalam hal ini bukan terbatas pada penyampaian pesan berupa materi pembelajaran melainkan penanaman sikap dan nilai pada diri siswa yang melakukan proses pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran matematika yang menggunakan kehidupan sehari-hari sebagai bahan dan titik awal pembelajaran adalah pendekatan realistik. Pendekatan realistik, yang telah diteliti dan dikembangkan di Belanda mulai tahun 1970 dikenal sebagai *Realistic Mathematics Education* (RME) atau dalam bahasa Indonesia adalah Pendidikan Matematika Realistik (PMR) telah menunjukkan hasil yang memuaskan. Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik diharapkan dapat memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya (wijaya:2012:20).

Dengan pendekatan pembelajaran matematika realistik, peserta didik menjadi fokus dari semua aktivitas dalam proses belajar mengajar di kelas. Hal ini menjadikan peserta didik aktif dalam kegiatan belajar. Pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik melalui kegiatan bertindak, mencari dan menemukan sendiri agar tidak mudah lupa. Untuk itu guru mengajar tidak hanya sekedar memberikan ilmu pengetahuan, tetapi menciptakan situasi yang mengiring peserta didik untuk berani bertanya, berani mengemukakan pendapat sendiri dan dapat menerima pendapat dari temannya serta menemukan sendiri fakta atau konsep yang dipelajari. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran matematika realistik dapat memberikan pengalaman baru kepada anak untuk menemukan atau mencari hal-hal baru dengan menggunakan segala pengetahuan, keterampilan, dan penalaran yang telah dimiliki

sebelumnya. Oleh karena itu kreatifitas guru amat penting dalam merancang pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran matematika realistic sesuai dengan lingkungannya masing-masing.

Sesuai fakta yang saya dapat di SMP N 4 Limboto dalam proses belajar mengajar di kelas seringkali siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan. Demikian pula sebaliknya, apabila diberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan, siswa lebih banyak diam (pasif). Ini menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam menerima materi pembelajaran matematika di kelas yang ditandai ketidakmampuan mereka antara lain mengerjakan pertanyaan tadi.

Berdasarkan pengalaman tersebut, peneliti berasumsi bahwa seorang guru perlu mengubah metode yang selama ini digunakan dalam proses belajar dari metode ceramah yang biasa digunakan menjadi metode yang lebih menarik. Salah satunya Pendekatan Realistik Mathematic Education. Penggunaan pendekatan ini dapat diintegrasikan dengan tujuan dan indicator pembelajaran itu sendiri. Dalam konteks ini sedapat mungkin pendekatan ini diupayakan untuk membangkitkan aktivitas belajar siswa yang pada akhirnya akan berimplikasi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mencoba menerapkan pendekatan *Realistik mathematic education* dalam pembelajaran matematika dengan melaksanakan penelitian berjudul **“Penerapan Pendekatan Matematika Realistik terhadap aktivitas belajar matematika siswa pada materi bangun-bangun datar”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas maka permasalahan peneliti yang berhubungan dengan penerapan pendekatan pembelajaran matematika realistic untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya aktivitas belajar siswa di kelas
2. Kurangnya respon siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan siswa yang melakukan aktivitas belajar hanya terbatas pada siswa yang pintar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini di batasi pada penerapan RME dalam mengajarkan materi Bangun-bangun datar pada sub bahasan persegi dan persegi panjang pada kelas VII₁ dan pembelajaran konvensional pada kelas VII₂

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam peneliti ini adalah “Apakah terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa yang diajar dengan menggunakan pendekatan matematika realistik dengan yang diajar tanpa menggunakan pendekatan matematika realistik pada materi persegi dan persegi panjang?”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: Apakah terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan

matematika realistik dengan aktivitas belajar siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan pendekatan matematika realistik.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah berikut ini.

1. Diharapkan dapat membantu peserta didik dalam belajar matematika
2. Memberikan informasi bagi guru matematika dalam menentukan alternative pendekatan pembelajaran matematika.
3. Jikadalam penelitian nanti aktivitas belajar peserta didik meningkat dengan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik. Maka diharapkan dapat dijadikan masukan dan dimanfaatkan oleh guru, praktisi pendidikan dalam mengambil kebijakan untuk meningkatkan kualitas prmbelajaran matematika.

