

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu ilmu dasar, yang semakin dirasakan interkasinya dengan bidang-bidang ilmu lainnya seperti ekonomi dan teknologi. Arianti (2019:25) Peran matematika dalam interaksi ini terletak pada struktur ilmu dan peralatan yang digunakan. Ilmu matematika sekarang ini masih banyak digunakan dalam berbagai bidang seperti bidang industri, asuransi, ekonomi, pertanian, dan di banyak bidang sosial maupun teknik.

Mengingat peranan matematika yang semakin besar dalam tahun-tahun mendatang, tentunya banyak sarjana matematika yang sangat dibutuhkan yang sangat terampil, andal, kompeten, dan berwawasan luas, baik di dalam disiplin ilmunya sendiri maupun dalam disiplin ilmu lainnya yang saling menunjang. Untuk menjadi sarjana matematika tidaklah mudah, harus benar-benar serius dalam belajar, selain harus belajar matematika, kita juga harus mempelajari bidang-bidang ilmu lainnya. Sehingga, jika sudah menjadi sarjana matematika yang dalam segala bidang bisa maka sangat mudah untuk mencari pekerjaan.

Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak ini dapat menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam matematika. Prestasi matematika siswa baik secara nasional maupun internasional belum menggembirakan. Dalam pembelajaran matematika siswa belum bermakna, sehingga pengertian siswa tentang konsep sangat lemah Depdikbud (1993:1).

Pembelajaran menyenangkan dimaksudkan bahwa proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan (*enjoyment*), nikmat, rileks (*relextion*) dan berkesan (*impression*). Suasana pembelajaran yang menyenangkan, nikmat, rileks dan berkesan akan menarik minat dan antusiasme siswa untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai secara maksimal Ismail (2019:47). Pembelajaran yang menyenangkan, nikmat dan berkesan akan melahirkan *reward* (hadiah) bagi siswa yang pada gilirannya akan memotivasinya semakin aktif, kreatif, efektif, inovatif dan berprestasi serta berprestise pada aktivitas belajarnya .

Pada akhirnya, proses pembelajaran adalah proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa. Seluruh potensi itu hanya mungkin dapat berkembang pesat manakala siswa terbebas dari rasa stress, depresi dan emosi yang labil. Oleh karena itu, perlu diupayakan agar pengalaman belajar merupakan proses yang menyenangkan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara pada Kamis 04 Januari 2024 yang dilakukan pada guru kelas IV SD Riam Adungan 1 diperoleh informasi adanya masalah tentang hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika hal ini dikarenakan guru belum menemukan model yang cocok dengan materi serta pembelajaran yang kurang menyenangkan sehingga siswa menjadi bosan. Kurangnya sumber materi pembelajaran dan banyaknya materi yang kadang belum terselesaikan dalam satu kali pertemuan. Jika masalah tersebut, terus- menerus dibiarkan maka proses belajar mengajar tidak sesuai dengan yang ditargetkan. Hasil belajar yang diperoleh siswa akan selalu rendah, maka dari itu untuk membantu memecahkan masalah tersebut, seharusnya dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik, yang langsung dilakukan dikelas saat pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran akan dapat terbantu dan mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret dalam memahami fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip dalam ruang lingkup Matematika. Dengan menggunakan model yang bervariasi diharapkan dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta siswa menjadi aktif mengikuti dan merespon apa yang disampaikan oleh guru.

Salah satunya dengan cara pembelajaran matematika realistik dimana pembelajaran ini mengaitkan dan melibatkan lingkungan sekitar, pengalaman nyata yang pernah dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari, serta menjadikan matematika sebagai aktivitas siswa. Dengan pendekatan RME tersebut, siswa tidak harus dibawa ke dunia nyata, tetapi berhubungan dengan masalah situasi nyata yang ada dalam pikiran siswa. Jadi siswa diajak berfikir bagaimana menyelesaikan masalah yang mungkin atau sering dialami siswa dalam kesehariannya. Ruang Lingkup pembelajaran matematika menurut Pemdiknas No. 22 Tahun 2018 meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Bilangan
- 2) Geometri dan pengukuran
- 3) Pengolahan data.

Pembelajaran sekarang ini selalu dilaksanakan di dalam kelas, dimana siswa kurang bebas bergerak, cobalah untuk memvariasikan strategi pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan dan lingkungan sekitar sekolah secara langsung, sekaligus mempergunakannya sebagai sumber belajar. Banyak hal yang bisa kita jadikan sumber belajar matematika, yang penting pilihlah topik yang sesuai misalnya mengukur tinggi pohon, mengukur lebar pohon dan lain sebagainya.

Siswa lebih baik mempelajari sedikit materi sampai siswa memahami, mengerti materi tersebut dari pada banyak materi tetapi siswa tidak mengerti tersebut. Meski banyak tuntutan pencapaian terhadap kurikulum sampai daya serap namun dengan alokasi yang terbatas. Jadi guru harus memberanikan diri menuntaskan siswa dalam belajar sebelum ke materi selanjutnya karena hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi kesalahpahaman siswa dalam belajar matematika.

Berdasarkan masalah yang terjadi, maka diadakan penelitian dalam pembelajaran matematika dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Menggunakan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* di Kelas IV UPTD SD Riam Adungan I”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Menggunakan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* di Kelas IV UPTD SD Riam Adungan I?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Menggunakan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* di Kelas IV UPTD SD Riam Adungan I?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan Hasil Belajar Materi Pecahan Menggunakan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* di Kelas IV UPTD SD Riam Adungan I?

### C. Rencana Pemecahan Masalah

Permasalahan yang dihadapi di Siswa Kelas IV UPTD SD Riam Adungan 1 adalah pembelajaran Matematika. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara pada Kamis 04 Januari 2024 yang dilakukan pada guru kelas IV SD Riam Adungan 1 diperoleh informasi adanya masalah tentang hasil belajar pada materi pecahan pembelajaran matematika hal ini dikarenakan guru belum menemukan model yang cocok dengan materi serta pembelajaran yang kurang menyenangkan sehingga siswa menjadi bosan.

Kurangnya sumber materi pembelajaran dan banyaknya materi yang kadang belum terselesaikan dalam satu kali pertemuan. Jika masalah tersebut, terus- menerus dibiarkan maka proses belajar mengajar tidak sesuai dengan yang ditargetkan. Hasil belajar yang diperoleh siswa akan selalu rendah, maka dari itu untuk membantu memecahkan masalah tersebut, seharusnya dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik, yang langsung dilakukan dikelas saat pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan menerapkan model pendekatan *Realistic Mathematics Education*.

Penggunaan model pembelajaran akan dapat terbantu dan mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret dalam memahami fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip dalam ruang lingkup Matematika. Dengan menggunakan model yang bervariasi diharapkan dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta siswa menjadi aktif mengikuti dan merespon apa yang disampaikan oleh guru.

Salah satunya dengan cara pembelajaran matematika realistik dimana pembelajaran ini mengaitkan dan melibatkan lingkungan sekitar, pengalaman nyata yang pernah dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari, serta menjadikan matematika sebagai aktivitas siswa. Dengan pendekatan RME tersebut, siswa tidak harus dibawa ke dunia nyata, tetapi berhubungan dengan masalah situasi nyata yang ada dalam pikiran siswa. Jadi siswa diajak berfikir bagaimana menyelesaikan masalah yang mungkin atau sering dialami siswa dalam kesehariannya. Ruang Lingkup pembelajaran matematika menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2018 meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Bilangan
- 2) Geometri dan pengukuran
- 3) Pengolahan data.

Kebanyakan siswa, belajar matematika merupakan beban berat dan membosankan, jadinya siswa kurang termotivasi, cepat bosan dan lelah. Adapun beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal di atas dengan melakukan inovasi pembelajaran. Beberapa cara yang dapat dilakukan antara lain seperti memberikan kuis atau teka-teki yang harus ditebak baik secara berkelompok ataupun individu, memberikan permainan di kelas suatu bilangan dan sebagainya tergantung kreativitas guru. Jadi untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran matematika harus dihubungkan dengan kehidupan nyata yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai pertimbangan untuk sekolah dalam memberikan pembinaan kepada guru-guru untuk memilih model pembelajaran sebagai perbaikan proses mengajar.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan dan tambahan referensi dalam pemilihan model pembelajaran menggunakan pendekatan matematika.

3. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian lain untuk permasalahan yang sama.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan data dan pembahasan penelitian tentang Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Menggunakan Pendekatan *Realistik Mathematics Education* pada Siswa Kelas IV UPTD SD Riam Adungan I maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dengan materi pecahan menggunakan pendekatan *realistic mathematics education* pada Siswa Kelas IV UPTD SD Riam Adungan I dinyatakan telah berhasil dengan memperoleh kategori sangat baik dan telah mampu mencapai indikator ketuntasan yang telah ditetapkan peneliti.
2. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan materi pecahan menggunakan pendekatan *realistic mathematics education* pada Siswa Kelas IV UPTD SD Riam Adungan I yang telah terlaksana sesuai dengan harapan, dengan memperoleh kriteria sangat aktif.
3. Hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan materi pecahan menggunakan pendekatan *realistic mathematics education* pada Siswa Kelas IV UPTD SD Riam Adungan I hingga mencapai sangat aktif.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan dapat dikemukakan saran-saran kepada pihak-pihak yang berkepentingan dalam penelitian, sebagai berikut:

1. Kepada Guru hendaknya lebih bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena model pembelajaran tersebut selain dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa setiap pertemuan juga untuk mengembangkan kemampuan guru agar lebih inovatif dalam mengelola pembelajaran.
2. Kepada sekolah hendaknya dapat membantu guru dalam memberikan bimbingan serta pembinaan untuk mencoba berbagai model atau bahan ajar pembelajaran agar dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar, guna membantu agar kualitas guru disekolah menjadi lebih baik lagi.
3. Bagi Siswa, hendaknya siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena belajar Matematika dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat akan menjadi menyenangkan dan lebih menantang.
4. Kepada peneliti hendaknya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini dengan sebaik-baiknya serta dapat menerapkan hasil dari temuan yang didapat untuk kepentingan pendidikan sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2019. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Amri. 2019. *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakakarya.
- Agus, R. N. 2017. *Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Dengan pemecahan Masalah Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa*. JIP STIKIP Kusuma Negara.
- BSNP. 2018. Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 *tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Budhi Yuwono. 2017. *Pintar Matematika SD*. Depok: Wisma Hijau
- Chris, Kyriacou. 2019. *Effective Teaching Theory And Practice*. Bandung: Nusa Media
- Depdikbud. 2018. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Depdiknas .2018. Permendiknas No 22 Tahun 2006 *Tentang Standar Isi*. Jakarta Depdiknas.
- Daryanto, 2018 *Pengetahuan Teknik Elektronika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Duffy, R. D. 2019. *Penelitian Mengenai Panggilan: Apa yang Telah Kita Pelajari dan Ke mana Kita Akan Pergi*. Journal of Vocational Behavior 83, 428-436.
- Dimiyati, 2019. *Belajar Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Desak Putu Oka Sunedi, 2023. *Penerapan Pendekatan Matematika Realistik Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/54637>
- Endro Wahyono. 2019. *Rumus Pintar Matematika SD*. Ciganjur: Wahyumedia
- Fatmawati. 2021. *Pembelajaran Tematik*. Provinsi Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- Harras, K.A. 2019. *Hakikat dan Proses Membaca*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Isjoni. 2019. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Istiarni. 2018. *Jejak Pena Pustakawan*, Cet. 1, Yogyakarta: Azyan Mitra Media
- Janu Ismadi. 2018. *Math Stories: Kumpulan Rumus dan Cerita Matematika*. Bandung: Mizan
- Kemendiknas.2018. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kokom. 2018. *Sistem Pembelajaran*. Bandung : PT Refika Adiatama
- Kurnia. 2018. *Penerapan Realistic Mathematics Education untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V*. Jakarta: Bumi Aksara

- Loli Ismar, 2022. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Siswa Kelas IV SDIT Al- Qudwah Pesisir Selatan*. <http://eprints.umsb.ac.id/801/>
- Makmun, Khairani. 2019. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Mastoah, I. 2018. *Keterampilan Membaca. Primary*. Bandung: Aswaja
- Maxie Albert Jacob Liando. 2022. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Dengan Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (Pmr) Pada Siswa Kelas Iv SD Gmim Malola* <https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/edutik/article/download/4443/2034>
- Meity Mudikawaty. 2018. *Super Complete SD/MI 4,5,6*. Depok: Magneta Media
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja. Rosdakarya.
- Mufron. 2019. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Aura Pustaka.
- Mulyasa. 2019. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nurbaiti, 2019. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pendidikan Matematika Realistik (Pmr) Pada Siswa Kelas Iv SD Negeri 200111 Padangsidempuan*. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/1239>
- Nana, Syaodih, Sukmadinata. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya
- Nazarudin. 2019. *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Ngalimun. 2018. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Pramestiara Yayang Nurainingtias, 2018. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Pendidikan Matematika Realistik Pada Siswa Kelas IV* <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/viewFile/13896/13421>
- Patiung. 2019. *membaca sebagai sumber pengembangan intelektual*. Jakarta: Teras
- Prihandoko. 2019. *Memahami Konsep Matematika Secara Benar Dan Menyajikannya Dengan Menarik*. Jakarta: Depdiknas.
- Rahayu. S. 2019. *Pengaruh Good Corporate Governance, Leverage Terhadap Kinerja Keuangan*. Jakarta: PT. Maju Jaya.
- Rakhmawati, I. A. (2018). *Kajian Kemampuan Self-Efficacy Matematis Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika*. Elektronik Pembelajaran Matematika.
- Rusman. 2018. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samsudin. (2018) *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung Penerbit Pustaka Setia.
- Sardiman. 2020. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sinambela (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif - Teori Dan Praktik*. Depok: Rajaw
- Sugihartono, dkk. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

- Supriasa, I. D. N. 2018. *Pendidikan dan Konsultasi Gizi*. Penerbit Buku Kedokteran EGC, Jakarta.
- Suherman, E. 2018. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: JICA–Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suprihatiningrum. 2020. *Guru Profesional: pedoman kinerja, kualifikasi & Kompetensi Guru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Sudjana. 2019. *Metode Statistik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudrajat. 2018. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Slameto. 2020. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sofan, Amri. 2019. *Peningkatan Mutu Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Suardi, 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Soekamto. 2020. *Strategi Belajar Mengajar*. BP-FKIP UMS.
- Soedjadi. 2018. *Proses Belajar Mengajar Matematika*. Malang: IKIP Malang Press.
- Taliak, Jeditia. 2021. *Teori Dan Model Pembelajaran*. Indramayu : Adab.
- Tri Astari. 2017. *Selamat Senang Belajar Matematika, Matematika Pecahan*. Medan: Pussis Unimed
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Widia, A. 2018. *Pendidikan Matematika Realistik: Suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Witherington, H. C. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Aksara Baru.
- Wakiman. 2020. *Menumbuhkan Kesenangan Belajar Melalui Permainan*. Yogyakarta: PT. Makmur
- Yamin, Martinis dan Maisah. 2019. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada press.
- Zainal, Aqib. 2013. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya