

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini yang menjadi pembicaraan dalam dunia pendidikan selain dalam kurikulum pendidikan, salah satunya yaitu tentang mutu pendidikan. Mutu pendidikan bergantung terhadap pendidik, peserta didik, dan materi. Tidak hanya itu, proses penyampaian materi pun sebenarnya ikut andil dalam keberhasilan mutu pendidikan. Banyak sekali pendekatan, strategi, metode ataupun model yang dapat digunakan seorang guru agar penyampaian materi dapat berjalan dengan baik. Misal, materi yang penyampaiannya lebih mudah menggunakan pendekatan, strategi, metode ataupun model yaitu pada mata pelajaran matematika.

Siswa tidak suka belajar matematika, bahkan mendengar kata matematika saja, dibenaknya seolah sudah tergambar sesuatu yang menyeramkan dan menakutkan. Sering kali matematika yang hadir di depan dan yang banyak dikenal hanyalah matematika yang penuh dengan rumus, abstrak, teoritis, dan menakutkan. Padahal, sebenarnya ada sisi menarik dalam matematika yang selama ini belum dikenal, dan sayangnya banyak dihadirkan dikelas (Sriyanto, 2007). Matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar. Hal ini

dimaksudkan untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif serta kemampuan bekerja sama. Dalam membelajarkan matematika kepada siswa, apabila guru masih menggunakan paradigma pembelajaran satu arah, yaitu umumnya dari guru kepada siswa, maka guru akan lebih mendominasi pembelajaran.

Dengan demikian, pembelajaran cenderung monoton sehingga mengakibatkan siswa merasa jenuh dan tersiksa. Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika kepada siswa, guru hendaknya lebih memilih berbagai variasi pendekatan, strategi, metode ataupun model yang sesuai dengan situasi sehingga tujuan pembelajaran yang dilaksanakan akan tercapai. Perlu diketahui bahwa baik atau tidaknya suatu pemilihan pendekatan pembelajaran akan tergantung tujuan pembelajarannya, kesesuaian dengan materi pembelajaran, tingkat perkembangan siswa, kemampuan guru dalam mengolah pembelajaran serta mengoptimalkan sumber-sumber daya yang ada (Suryati, 2013).

Ada beberapa hal yang perlu dipahami dahulu tentang matematika untuk menjadi dasar bagi kita dalam menentukan pendekatan apa yang mesti dilakukan dalam belajar matematika (Sriyanto, 2007). Selanjutnya dikatakan “*math is a not spectator sport*” (Matematika bukan olahraga tontonan). Maksudnya, siswa tidak hanya menjadi penonton dalam pelajaran matematika. Sebaiknya, untuk dapat mempelajari matematika dengan baik kita harus secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran matematika. “*understand the principles*”. Untuk dapat lulus pelajaran

matematika orang butuh melakukan lebih dari pada sekedar menghafal kumpulan rumus-rumus, prinsip-prinsip atau konsep-konsep dalam matematika. Guru dan siswa perlu memahami bagaimana menggunakan rumus-rumus tersebut, saat kapan rumus harus digunakan dan hal itu seringkali jauh berbeda dari hanya sekedar menghafalnya. “ *mathematics is cumulative* “ yang perlu dipahami, matematika merupakan akumulasi atau kumpulan dari banyak materi.

Permasalahan dalam proses belajar mengajar yang terjadi bahwa penguasaan siswa terhadap matematika masih tergolong rendah. Pada pembelajaran matematika SMP terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, diantaranya adalah siswa kurang memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung, masih banyak siswa yang mengobrol sendiri sehingga siswa kurang bisa merespon apa yang disampaikan oleh guru dan siswa akan merasa kesulitan dalam mempelajari pembelajaran matematika.

Masalahnya yang dikemukakan tersebut, guru SMP perlu melakukan perbaikan proses pembelajaran; salah satunya yaitu dengan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa untuk mengembangkan potensi secara maksimal dengan menggunakan alat peraga yang nyata agar siswa lebih dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Maka penulis memutuskan untuk menggunakan model Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) sebagai solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Pada dasarnya model pembelajaran matematika realistik memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan kembali (*to reinvent*) melalui bimbingan guru, dan penemuan kembali (*reinvention*) ide dan konsep matematika harus dimulai dari penjelajahan situasi dan persoalan “dunia riil” (Suryati, 2013). Dalam hal ini pembelajaran dengan model PMR peserta didik didorong untuk aktif bekerja bahkan diharapkan untuk mengkonstruksi atau membangun sendiri konsep-konsep matematika, dengan demikian PMR berpotensi untuk meningkatkan proses dalam pemecahan masalah matematika SMP. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka penulis mencoba melakukan penelitian yang berjudul “pengaruh model pembelajaran matematika realistik (PMR) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa smp.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran matematika realistik pada siswa Kelas VII SMPN 20 Kupang Tahun Ajaran 2019/2020?
2. Bagaimana prestasi belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran matematika realistik pada siswa Kelas VII SMPN 20 Kupang Tahun Ajaran 2019/2020?

3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran matematika realistik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa Kelas VII SMPN 20 Kupang Tahun Ajaran 2019/2020?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini yaitu untuk:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran matematika realistik pada siswa kelas VII SMPN 20 Kupang Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Mendeskripsikan prestasi belajar matematika yang diajarkan dengan model pembelajaran matematika realistik pada siswa kelas VII SMPN 20 Kupang Tahun Ajaran 2019/2020.
3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran matematika realistik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa Kelas VII SMPN 20 Kupang Tahun Ajaran 2019/2020.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari perbedaan tafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam penelitian ini, maka berikut ini dijelaskan beberapa istilah yang digunakan:

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu orang yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.
2. Pembelajaran matematika realistik (PMR) adalah suatu model pembelajaran matematika yang lebih menekankan realitas dan

lingkungan sebagai titik awal dari pembelajaran, menekankan keterampilan "*proses of doing mathematics*".

Berdiskusi dan berkolaborasi, berargumentasi dengan teman sekelas sehingga mereka dapat menemukan sendiri dan akhirnya menggunakan matematika untuk menyelesaikan masalah baik secara individu maupun kelompok.

3. Kemampuan pemecahan masalah adalah untuk membantu siswa berpikir analitis dalam mengambil keputusan dalam masalah sehari-hari dan membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi situasi baru.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat, antara lain:

1. Bagi peneliti

Sebagai pengetahuan dan pengalaman yang berharga dalam pembentukan menjadi guru yang profesional dan memberi wawasan bagi calon guru untuk menggali kemampuan siswa dalam meningkatkan prestasi belajar matematika.

2. Bagi siswa

Meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi matematika dengan menggunakan model pembelajaran matematika.

3. Bagi guru

Dengan melaksanakan penelitian ini diharapkan guru dapat mengetahui pembelajaran yang bervariasi untuk dapat memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran siswa dikelas.

4. Bagi sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah untuk melakukan pembinaan guru dalam inovasi dan implementasi model-model pembelajaran matematika di sekolah.