

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang RI tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 dan Ayat 1 menyatakan :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Di zaman yang serba canggih dan modern seperti sekarang, ketika komputer merajai seluruh sendi kehidupan, seluruh manusia dituntut untuk bisa kreatif dan inovatif. Mampu beradaptasi dengan perubahan kehidupan yang sangat cepat. Untuk mewujudkan hal tersebut, pendidikan memegang peranan vital. Pendidikan harus bekerja keras dan berupaya untuk menciptakan generasi-generasi yang handal dan kreatif.

Menyikapi kenyataan di atas yang sekaligus merupakan tantangan bagi dunia pendidikan, maka paradigma pembelajaran juga harus diubah. Dari yang semula hanya banyak mengajari menjadi banyak mendorong anak untuk belajar, dari yang semula di sekolah hanya diorientasikan untuk menyelesaikan soal menjadi berorientasi mengembangkan pola pikir kreatif. Oleh karena itu seorang pendidik harus sanggup menciptakan suasana belajar yang nyaman serta mampu memahami sifat peserta didik yang berbeda dengan anak yang lain. Karena dengan mengerti dan memahami bahwa setiap siswa berbeda, maka secara otomatis seorang pendidik akan mampu memosisikan dirinya dihadapan masing-masing individu anak didik.

Matematika merupakan komponen pengembangan IPTEK, sehingga matematika menjadi salah satu syarat yang harus dipenuhi agar bisa mengenggam teknologi maju dalam dunia pendidikan. Kline (1973) mengemukakan bahwa “matematika itu bukanlah pengetahuan menyendiri yang

dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan social, ekonomi, dan alam.” Selain itu pengertian Matematika menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Kurikulum 2006):

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang, dan diskrit. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

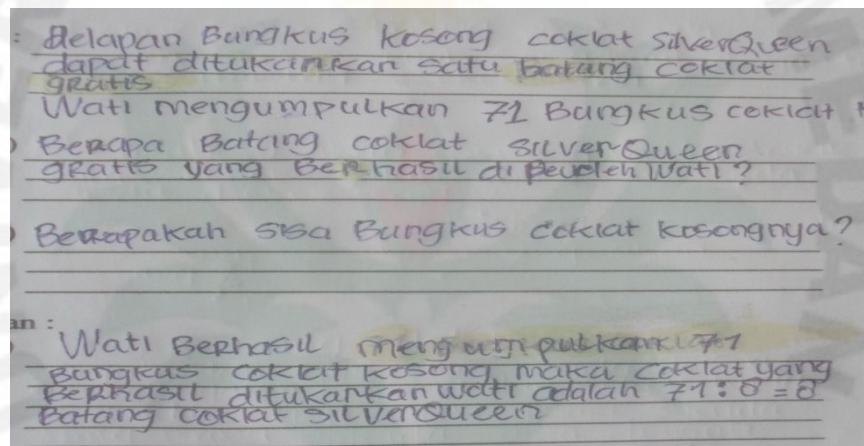
Maka dapat disimpulkan matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang tujuan pengajarannya adalah agar siswa mampu menguasai konsep-konsep dan mengkaitkan antarkonsep serta mampu menggunakan konsep-konsep itu dalam metode ilmiah untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Hal inilah yang menjadi acuan mengapa matematika diajarkan.

Dalam semua jenjang pendidikan, pelajaran matematika memiliki porsi terbanyak dibandingkan dengan pelajaran-pelajaran yang lain. Tetapi kenyataan yang terjadi selama ini, sebagian siswa malah menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit. Bahkan ada yang menganggap matematika sebagai momok yang menakutkan. Matematika didakwa sebagai biang kesulitan dan hal yang paling dibenci dalam proses belajar di sekolah sehingga mereka sulit menerima dan mencerna pelajaran matematika sebelum mencoba untuk mempelajarinya. Padahal ketidaksenangan terhadap suatu pelajaran berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Karena tidak senang akan membuat siswa enggan dan malas untuk belajar. Dan secara langsung akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa.

Dalam observasi yang dilakukan peneliti pada hari Selasa, Tanggal 20 November 2012 di Kelas V SD Negeri 101774 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2012/2013, Kabupaten Deli Serdang, peneliti menemukan fakta bahwa siswa menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit. Untuk mengukur kemampuan kreativitas siswa dalam belajar matematika, peneliti memberikan 4 butir soal tes observasi kreativitas mengenai sub materi pokok bilangan bulat

positif yang menyangkut kemampuan berpikir kognitif (*Aptitude*) kepada 40 orang siswa Kelas V SD Negeri 101774 Percut Sei Tuan. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 hanya 12,5 % atau 5 dari 40 orang siswa yang tergolong siswa kreatif. Sedangkan nilai rata-rata kelas yang diperoleh masih sangat rendah, yaitu hanya 41,88.

Berikut ini peneliti memberikan gambar contoh jawaban siswa yang salah pada tes observasi kreativitas :



Gambar 1.1. Contoh Jawaban Siswa yang Salah pada Soal Nomor 3

Kurangnya kreativitas siswa dalam belajar matematika dan pemberdayaan media pembelajaran yang ada serta belum efektifnya pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru juga merupakan penyebab siswa tersebut sulit memahami bidang studi matematika. Padahal konsep bilangan bulat ini, merupakan konsep yang mutlak harus dikuasai oleh siapapun yang mempelajari matematika. Hal ini mempunyai dampak buruk karena dapat menurunkan kreativitas siswa dan membuat siswa sulit mempelajari materi selanjutnya.

Selain itu penyebab sulitnya siswa kelas V SD mempelajari bilangan bulat adalah karena konsep bilangan yang bersifat abstrak. Melihat berbagai realitas yang ada, maka perlu dikaji kembali tentang hal-hal seperti yang telah diungkapkan di atas, berkenaan dengan penggunaan strategi pembelajaran matematika, sehingga materi-materi pelajaran dapat disajikan secara lebih menarik, relevan, dan bermakna, tidak terlalu formal dan tidak terlalu abstrak yaitu dengan menggunakan konteks sebagai titik awal pembelajaran matematika yang berangkat dari aktivitas manusia. Sebagaimana diungkapkan Lange (Wijaya,

2011: 39) bahwa masalah kontekstual menarik perhatian siswa dan mampu membangkitkan motivasi siswa untuk belajar matematika.

Pembelajaran matematika di kelas seyogyanya 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 atau pada bidang lain. Salah satu pendekatan pembelajaran matematika yang berorientasi pada matematisasi pengalaman sehari-hari (*mathematize of everyday experience*) adalah Pembelajaran Matematika Realistik (PMR).

PMR (Pendidikan Matematika Realistik) adalah pendekatan pembelajaran yang bertitik tolak dari hal-hal yang riil atau pernah dialami siswa, menekankan keterampilan proses, berdiskusi dan berkolaborasi, berargumentasi dengan teman sekelas sehingga mereka dapat menemukan sendiri (*student inventing*) dan pada akhirnya menggunakan matematika itu untuk menyelesaikan masalah baik secara individu maupun kelompok dalam kehidupan mereka sehari-hari. Menurut Sutarto (2005), “pada pendekatan PMR, guru berperan tidak lebih dari seorang fasilitator atau pembimbing, moderator dan evaluator”.

Untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik, relevan, dan bermakna bagi siswa maka peneliti menggunakan cerita rakyat yang berasal dari Sumatera Utara sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan cerita rakyat dari Sumatera Utara sebagai media pembelajaran, selain membuat proses pembelajaran lebih menarik juga bisa memunculkan kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Melalui cerita rakyat sebagai media pembelajaran dapat membuat pembelajaran matematika dari hal yang bersifat abstrak bisa menjadi lebih konkret. Selain itu, cerita rakyat dari Sumatera Utara sebagai media pembelajaran bisa membuat siswa lebih mengetahui cerita dari daerahnya dan juga terampil sehingga bisa meningkatkan kreativitas siswa khususnya dalam pembelajaran matematika. Hal ini sesuai dengan pandangan yang mengatakan bahwa suatu

bahan ajar dapat diajarkan antara lain, bila mempunyai kaitan dengan pengetahuan awal yang telah dimiliki anak didik (Soedjadi, 2007: 42).

Ibu Lita, salah seorang guru kelas yang mengajar di kelas V SD Negeri 101774 Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang menyatakan bahwa belum pernah ada yang melakukan penelitian dengan pendekatan pembelajaran matematika realistik pada materi pokok bilangan bulat di sekolah ini.

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan pendekatan pembelajaran matematika realistik dalam pelajaran matematika dengan judul: **“Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Belajar Matematika dengan Pembelajaran Matematika Realistik di Kelas V SD Negeri 101774 Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2013/2014.”**

1.2. Identifikasi Masalah

Untuk memusatkan permasalahan yang akan diteliti, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit untuk dipahami.
2. Pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru belum efektif.
3. Kreativitas siswa dalam belajar matematika masih sangat rendah.

1.3. Batasan Masalah

Melihat luasnya cakupan masalah yang teridentifikasi dibanding dengan waktu dan kemampuan yang dimiliki peneliti, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Pendekatan pembelajaran yang digunakan dibatasi pada pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR).
2. Kreativitas siswa dalam belajar matematika yang diukur dibatasi pada kreativitas siswa dalam belajar matematika pada sub materi pokok bilangan bulat positif di kelas V SD Negeri 101774 Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2013/2014.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah dengan menerapkan pembelajaran matematika realistik dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar matematika pada sub materi pokok bilangan bulat positif di kelas V SD Negeri 101774 Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2013/2014?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar matematika dengan menerapkan pendekatan pembelajaran matematika realistik pada sub materi pokok bilangan bulat positif di kelas V SD Negeri 101774 Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2013/2014.

1.6. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka hasil penelitian yang diharapkan akan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi matematika untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar matematika melalui pendekatan pembelajaran matematika realistik.

2. Bagi Siswa

Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran matematika realistik dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar matematika.

3. Bagi Peneliti

Dapat menjadi bahan masukan sebagai calon guru untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika dan sebagai bahan perbandingan bagi mahasiswa atau peneliti lainnya yang ingin meneliti topik atau permasalahan yang sama tentang kreativitas siswa dalam belajar matematika.

4. Bagi Pihak Sekolah

Bagi sekolah, bermanfaat untuk mengambil keputusan yang tepat dalam peningkatan kualitas pengajaran, serta menjadi bahan pertimbangan atau bahan rujukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika.

1.7. Definisi Operasional

1. Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik adalah suatu pendekatan yang menggunakan masalah realistik sebagai pangkal tolak pembelajaran. Dengan menerapkan tiga prinsip serta lima karakteristik dalam proses pembelajarannya.
2. Kreativitas siswa dalam belajar matematika adalah kemampuan siswa untuk menemukan jawaban atau solusi bervariasi yang bersifat baru dalam permasalahan matematika. Kemampuan kreativitas siswa dalam belajar matematika yang diukur pada penelitian ini adalah kemampuan siswa yang mencerminkan kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan kemampuan untuk memperinci suatu gagasan (*elaboration*), serta keaslian (*originality*) dalam berpikir untuk menemukan jawaban atau solusi bervariasi yang bersifat baru dalam pemecahan masalah matematika.