

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam usaha menguasai dan mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) diperlukan sumber daya manusia yang berkemampuan tinggi. Wadah kegiatan untuk mengelola dan menghasilkan sumber daya manusia yang berkemampuan tinggi adalah pendidikan baik jalur sekolah maupun di luar sekolah. Soedjadi (2000:138), menyatakan bahwa salah satu ilmu dasar yang pola pikir dan penerapannya mempunyai peranan penting dalam penguasaan IPTEK adalah matematika. Ini berarti bahwa sampai batas tertentu matematika perlu dikuasai oleh segenap warga negara, baik penerapannya sampai pola pikirnya. Oleh sebab itu peranan pendidikan matematika sangat penting dalam usaha mengembangkan sumber daya manusia yang bermutu tinggi.

Usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pendidikan matematika telah banyak dilakukan, bahkan terus menerus diupayakan. Upaya peningkatan proses pembelajaran terus dilakukan dan dikembangkan untuk mencapai tujuan pendidikan matematika.

Kenyataan saat ini menunjukkan bahwa pencapaian tujuan pembelajaran matematika seperti diuraikan di atas masih belum memenuhi harapan. Banyak siswa yang beranggapan bahwa belajar matematika itu sulit. Hal ini diindikasikan dengan rendahnya mutu hasil belajar siswa.

Baik hasil ujian akhir nasional maupun hasil-hasil penelitian menunjukkan bahwa penguasaan siswa terhadap bahan ajar matematika masih relatif rendah. Prestasi siswa-siswa

Indonesia dalam Olimpiade Matematika tidak pernah berada pada ranking atas, bahkan cenderung di bawah. Misalnya, pada Olimpiade Matematika tahun 1998 yang diikuti oleh 79 negara, peserta dari Indonesia hanya menempati ranking ke 72 dengan perolehan skor 16, sedangkan skor yang diperoleh peserta dengan ranking 1 adalah 211 (Marpaung, 2002: 38). Kenyataan ini mungkin disebabkan sifat abstrak matematika. Mungkin pula karena selama ini siswa hanya cenderung diajar untuk menghafal konsep dan prinsip matematika, tanpa disertai pemahaman yang baik.

Matematika yang diberikan di semua jenjang persekolahan disebut dengan matematika sekolah. Menurut Soedjadi (1999:12) matematika sekolah adalah unsur-unsur atau bagian dari matematika yang dipilih berdasar dan diorientasikan kepada: 1) makna kependidikan, yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian peserta didik; 2) tuntutan perkembangan yang nyata dari lingkungan hidup yang senantiasa berkembang seiring dengan kemajuan ilmu dan teknologi. Dengan demikian, matematika sekolah diharapkan dapat membentuk pribadi siswa dan berorientasi kepada perkembangan ilmu dan teknologi.

Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan matematika. Menurut Soedjadi (2000: 45), pendidikan matematika seharusnya memperhatikan dua tujuan, yaitu (1) tujuan yang bersifat formal, menekankan pada penataan nalar serta pembentukan kepribadian, dan (2) tujuan yang bersifat material, menekankan pada penerapan matematika dan keterampilan matematika.

Dengan alasan tersebut di atas maka matematika sekolah merupakan salah satu bidang studi yang mendapat perhatian cukup besar baik dari masyarakat maupun pemerintah. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk peningkatan mutu pendidikan adalah memperbaharui kurikulum menjadi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Uji coba KBK telah dilakukan diberbagai sekolah dalam 2 tahun terakhir, dan secara resmi mulai diberlakukan

pada tahun ajaran 2004/2005 dengan nama Kurikulum 2004.

Dengan alasan tersebut di atas maka matematika sekolah merupakan salah satu bidang studi yang mendapat perhatian cukup besar baik dari masyarakat maupun pemerintah. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk peningkatan mutu pendidikan adalah memperbaharui kurikulum menjadi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Uji coba KBK telah dilakukan diberbagai sekolah dalam 2 tahun terakhir, dan secara resmi mulai diberlakukan pada tahun pelajaran 2004/2005 dengan nama Kurikulum 2004.

Dalam Kurikulum 2004 (Depdiknas, 2003: 6) secara jelas diuraikan tujuan pembelajaran matematika, yaitu melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan persamaan, perbedaan, konsistensi dan inkonsistensi. Mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, catatan, grafik, peta, diagram, dalam menjelaskan gagasan.

Kenyataan saat ini menunjukkan bahwa pencapaian tujuan pembelajaran matematika seperti diuraikan di atas masih belum memenuhi harapan. Banyak siswa yang beranggapan bahwa belajar matematika itu sulit. Hal ini diindikasikan dengan rendahnya mutu hasil belajar siswa. Baik hasil ujian akhir nasional maupun hasil-hasil penelitian menunjukkan bahwa penguasaan siswa terhadap bahan ajar matematika masih relatif rendah.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika yakni dengan memberikan pelatihan-pelatihan baik di tingkat pusat melalui Pusat Pengembangan

Penataran Guru Matematika (BP3G Matematika) maupun tingkat daerah melalui Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) telah dilakukan. Para guru tidak lagi dianggap sekedar sebagai penerima pembaharuan tetapi mereka juga bertanggung jawab dalam mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan pembelajaran yang dilakukan terhadap pembelajarannya sendiri.

Mengajar matematika yang efektif memerlukan pemahaman tentang apa yang siswa ketahui dan perlukan untuk belajar dan kemudian member tantangan dan mendukung mereka untuk mempelajarinya dengan baik (NCTM, 2000). Apa yang pelajari siswa hampir seluruhnya tergantung pada pengalaman guru mengajar di dalam kelas setiap harinya. Untuk mencapai pendidikan matematika yang berkualitas tinggi para guru harus 1) memahami secara mendalam matematika yang mereka ajarkan; 2) memahami bagaimana siswa belajar matematika termasuk di dalamnya mengetahui perkembangan matematika siswa secara individual, dan 3) memilih tugas-tugas dan strategi yang akan meningkatkan mutu proses pengajaran "Tugas para guru adalah mendorong siswanya untuk berpikir, bertanya, menyelesaikan masalah, dan mendiskusikan ide-ide, strategi dan penyelesaian siswanya".

Menurut penuturan ibu guru G. Pakpahan selaku guru matematika di kelas VII SMP Santo Thomas IV Medan, bahwa metode pembelajaran yang dilaksanakan selama ini adalah metode pembelajaran konvensional, sehingga nilai matematika siswanya memuaskan dan ini dapat dilihat dari hasil ujian semester dari sejumlah 40 siswa yang kemampuan matematikanya tinggi sebanyak 9 orang (nilai $\bar{x} = 84,22$), yang berkemampuan sedang sebanyak 19 orang (nilai $\bar{x} = 70,63$) dan yang berkemampuan rendah sebanyak 12 orang (nilai $\bar{x} = 61,08$), berdasarkan nilai ujian akhir semester kelas VII-A TP 2010/2011.

Kondisi prestasi belajar siswa yang memprihatinkan tersebut harus terus diupayakan untuk diperbaiki dan kondisi ini tidak hanya disebabkan oleh kesulitan yang bersumber dari diri siswa sendiri. Seperti yang diungkapkan Soedjadi (2001:1) bahwa “seringkali hanya penyebab kesulitan yang bersumber dari diri siswa yang mendapat sorotan tajam, seolah-olah tidak ada penyebab kesulitan yang bersumber dari luar diri siswa, misalnya cara sajian pelajaran atau suasana pembelajaran yang dilaksanakan”.

Oleh karena itu, salah satu upaya yang dapat dilakukan diantaranya melalui perbaikan pembelajaran karena kegiatan pembelajaran merupakan faktor penting yang perlu mendapat perhatian. Pembelajaran yang berpusat pada guru sudah saatnya diganti menjadi berpusat pada siswa. Soedjadi (2000:201) mengatakan bahwa proses mengajar belajar matematika perlu lebih menekankan pada keterlibatan secara optimal para peserta didik secara sadar.

Pembelajaran yang selama ini mendominasi kelas-kelas matematika di Indonesia umumnya berbasis pada behaviorisme dengan penekanan pada transfer pengetahuan dan latihan (Ratumanan, 2003: 2). Guru mendominasi kelas dan berfungsi sebagai sumber belajar utama. Guru menyajikan pengetahuan matematika kepada siswa, siswa memperhatikan penjelasan dan contoh yang diberikan oleh guru, kemudian siswa menyelesaikan soal-soal sejenis yang diberikan guru. Pembelajaran semacam ini kurang memperhatikan aktivitas aktif siswa, interaksi siswa, dan konstruksi pengetahuan oleh siswa. Aktivitas aktif siswa yang dimaksudkan di sini tidak hanya sekedar menyelesaikan soal-soal sesuai contoh yang diberikan guru, tetapi perlu pula melibatkan berbagai aktivitas aktif yang dapat merangsang kemampuan berpikir dan kemampuan memecahkan masalah yang merupakan tujuan dari pembelajaran matematika.

Salah satu pendekatan baru adalah *Realistic Mathematics Education (RME)*, yang dalam bahasa Indonesia berarti Pendidikan Matematika Realistik. Secara operasional dan selanjutnya digunakan dalam tulisan ini biasa disebut Pembelajaran Matematika Realistik (PMR). Pendekatan ini menuntut keaktifan siswa dalam proses belajar. Dengan PMR, siswa mempelajari ide-ide dan konsep-konsep matematika melalui permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan lingkungan siswa tersebut. Hal ini sejalan dengan Kurikulum 2004 (Depdiknas, 2003: 12) yang menekankan penggunaan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*) dalam memulai kegiatan pembelajaran matematika. Selanjutnya, secara bertahap siswa dibimbing untuk menguasai konsep-konsep matematika.

Freudenthal (dalam Tim MKPBM 2001: 125) mengemukakan beberapa penelitian pendahuluan di beberapa negara menunjukkan bahwa dalam pembelajaran yang menggunakan matematika realistik sekurang-kurangnya dapat membantu:

1. membuat matematika lebih menarik, relevan, dan bermakna, tidak terlalu formal dan tidak terlalu abstrak;
2. mempertimbangkan tingkat kemampuan siswa;
3. menekankan belajar matematika pada "*learning by doing*";
4. memfasilitasi penyelesaian masalah matematika tanpa menggunakan penyelesaian (algoritma) yang baku;
5. menggunakan konteks sebagai titik awal pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas, diharapkan PMR dapat menjadi alternatif pendekatan pembelajaran yang efektif. Selanjutnya, hal ini membuat peneliti tertarik untuk menerapkan PMR di SMP untuk topik "Persamaan Linear Satu Variabel", melihat keefektifan penerapan

PMR dan membandingkannya dengan pembelajaran konvensional. Menurut Kurikulum 2004, topik ini diajarkan pada kelas VII SMP.

Karena itu penelitian ini didahului oleh penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan perangkat pembelajaran menekankan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, guru hendaknya memilih dan menggunakan strategi siswa aktif, dalam belajar, baik secara mental, melibatkan fisik maupun sosial. Pengajaran dimulai dari hal yang konkrit dilanjutkan ke hal yang abstrak, dari hal yang mudah ke hal yang sulit dan dari hal yang sederhana ke hal yang kompleks. Berkaitan dengan strategi pembelajaran, maka dapat dipikirkan sebuah strategi dan suasana pembelajaran matematika yang membuat siswa terlibat aktif serta merasa senang dalam belajar matematika.

Untuk mencapai pendidikan matematika yang berkualitas tinggi para guru harus 1) memahami secara mendalam matematika yang mereka ajarkan 2) memahami bagaimana siswa belajar matematika termasuk di dalamnya mengetahui perkembangan matematika siswa secara individual, dan 3) memilih tugas-tugas dan strategi yang akan meningkatkan mutu proses pengajaran. "Tugas para guru adalah mendorong siswanya untuk berfikir, bertanya, menyelesaikan masalah, dan mendiskusikan ide-ide, strategi dan penyelesaian siswanya".

Penelitian ini mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat mendorong siswa aktif belajar matematika. Salah satu strategi yang akan dikaji adalah pembelajaran matematika realistik (PMR) dalam kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

1) Melaksanakan Rencana

Menjalankan rencana untuk menemukan solusi, periksa setiap langkah dengan seksama untuk membuktikan bahwa cara itu benar.

2) Memeriksa Kembali

Melakukan penilaian terhadap solusi yang diperoleh.

Salah satu pendekatan pembelajaran matematika yang perlu diterapkan dalam kelas yang bermasalah adalah pembelajaran matematika realistik, karena hasil analisa terhadap jawaban siswa pada tes kemampuan awal bahwa:

- ❖ siswa tidak dapat merubah soal cerita menjadi matematika formal yang menuju pembentukan konsep. Hal ini dapat diperbaiki dengan menerapkan karakteristik pembelajaran matematika realistik yaitu menggunakan masalah kontekstual.
- ❖ siswa tidak dapat menemukan model matematika yang sesuai dengan kondisi soal. Hal ini dapat diterapkan karakteristik pembelajaran matematika realistik dengan menggunakan model.

Pendekatan realistik menggunakan dua komponen matematisasi dalam proses pembelajaran matematika yaitu matematisasi horizontal yang merupakan proses sehingga siswa dengan pengetahuan yang dimilikinya dapat mengorganisasikan dan memecahkan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari dan matematisasi vertikal yang merupakan proses pengorganisasian kembali dengan menggunakan matematika itu sendiri.

Sedangkan pendekatan lain yaitu, mekanistik, empiristik, dan strukturalistik. Pendekatan mekanistik tidak menekankan pada satu komponen pun dari dua komponen matematika tersebut, sedangkan pendekatan empiristik hanya menekankan pada matematika vertikal (Traffer, 1991).

Objek kajian matematika merupakan sesuatu yang abstrak sehingga Soedjadi (2000: 49) menyatakan guru matematika harus mampu mengkonkritkan atau menyederhanakan objek matematika yang abstrak agar mudah dipelajari siswa.

Suatu pendekatan pembelajaran matematika yang mempunyai profil lebih baik dalam peningkatan pemahaman dan pengertian siswa terhadap konsep dan prosedur matematika yang sesuai dengan tujuan kurikulum adalah pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada penyelesaian masalah matematika yang realistik atau kontekstual.

Pemilihan topik persamaan linier satu variabel didasarkan bahwa topik persamaan merupakan materi yang erat kaitannya dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari contohnya dalam bentuk soal cerita. Selain itu sampai saat ini siswa masih mengalami kesulitan dalam mempelajarinya. Pemilihan kelas VII didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa di kelas ini merupakan siswa yang berada pada masa transisi, peralihan dari SD ke SMP sehingga banyak kesulitan yang dihadapi siswa.

Salah satu cara untuk dapat mengatasi kesulitan belajar yang dihadapi siswa adalah dengan menerapkan pembelajaran matematika realistik pada topik bahasan persamaan linier satu variabel. Karena pendekatan pembelajaran matematika realistik dirancang berawal dari pemecahan masalah kontekstual yang berasal dari lingkungan siswa yang nyata dan berbasis pengetahuan yang telah dimiliki siswa sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman matematika siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dapat dibuat identifikasi masalah sebagai berikut :

1. hasil belajar matematika siswa SMP Santo Thomas IV kelas VII masih tergolong rendah ($\bar{x} = 70,825$, nilai ini setelah dilakukan remedial);
2. Siswa tidak mampu mengubah soal cerita ke model PLSV;

3. Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah pada pokok bahasan aljabar masih rendah;
4. Siswa kurang mampu menerapkan konsep dalam memecahkan masalah matematika;
5. Penguasaan guru matematika terhadap berbagai pendekatan pembelajaran belum optimal;
6. Siswa tidak mampu mengubah soal cerita menjadi model matematika berupa penggunaan variabel dan interpretasi gambar.
7. Strategi pembelajaran belum mendorong siswa aktif belajar matematika.

1.3 Pembatasan Masalah

Melihat luasnya cakupan masalah yang teridentifikasi dibandingkan waktu dan kemampuan peneliti, maka peneliti merasa perlu memberikan batasan terhadap masalah yang akan dikaji agar analisis hasil penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih mendalam dan terarah. Oleh karena itu penelitian ini terbatas pada menganalisis kendala-kendala yang dialami siswa SMP kelas VII semester I terhadap:

1. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan keterampilan guru dalam menerapkan skenario kegiatan pembelajaran matematika realistik;
2. Aktivitas siswa yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran matematika realistik;
3. Tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika realistik dan komponen pembelajaran;
4. Tingkat pencapaian belajar yang dilakukan dengan menggunakan pembelajaran matematika realistik.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah kemampuan guru dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran matematika realistik?
2. Apakah penerapan pembelajaran matematika realistik dapat meningkatkan aktivitas matematika siswa?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran matematika realistik?
4. Apakah hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran matematika realistik lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional?

1.5 Batasan Istilah

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan batasan/istilah. Batasan-batasan/penjelasan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran adalah suatu jalan, cara atau kebijaksanaan yang ditempuh oleh guru dalam proses penyampaian atau penyajian topik tertentu agar mempermudah siswa memahaminya (Soedjadi, 2000:103).

2. Pembelajaran Matematika Realistik

Pembelajaran Matematika Realistik adalah suatu pendekatan pembelajaran matematika yang memiliki beberapa karakteristik, yaitu 1) menggunakan masalah-masalah kontekstual (*contextual problems*) sebagai langkah awal; 2) menggunakan model matematika yang dikembangkan siswa; 3) mempertimbangkan kontribusi siswa; 4) mengoptimalkan interaksi

siswa dengan siswa, siswa dengan guru dan sarana pendukung lain; 5) mempertimbangkan keterkaitan antar topik pelajaran.

3. Masalah Kontekstual (*contextual problems*)

Masalah Kontekstual adalah masalah-masalah nyata dan konkrit yang dekat dengan lingkungan siswa dan dapat diamati atau dapat dipahami siswa lewat membayangkan.

4. Perangkat Pembelajaran

Perangkat Pembelajaran adalah sekumpulan sumber belajar yang memungkinkan siswa dan guru melakukan kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari Rencana Pembelajaran (RP), Buku Petunjuk Guru (BPG), Lembar Kerja Siswa (LKS), dan Tes Hasil Belajar (THB).

5. Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Pengembangan Perangkat Pembelajaran adalah suatu proses untuk memperoleh perangkat pembelajaran yang baik. Perangkat pembelajaran yang baik adalah perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan prosedur pengembangan perangkat dan telah divalidasi dan dilakukan uji coba, memenuhi syarat-syarat yang ditetapkan. Syarat yang dimaksud adalah jika paling sedikit tiga dari empat aspek berikut ini terpenuhi, dengan syarat aspek keempat terpenuhi: 1) kemampuan guru mengelola pembelajaran minimal baik; 2) aktivitas siswa dalam pembelajaran efektif; 3) respon siswa terhadap perangkat pembelajaran positif; 4) tes hasil belajar mempunyai validitas dan reliabilitas minimal sedang, dan indeks sensitivitas adalah ($s \geq 0,3$).

6. Hasil Belajar

Hasil Belajar dalam penelitian ini adalah tingkat pencapaian belajar yang diukur dari skor yang diperoleh dari siswa berdasarkan dari tes hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran

yang disusun dan dikembangkan oleh peneliti. Tes hasil belajar dalam penelitian ini hanya mengukur pencapaian tujuan dari segi produk/hasil.

7. Ketuntasan Hasil Belajar

Ketuntasan Hasil Belajar adalah pencapaian tujuan pembelajaran tertentu yang ditunjukkan oleh penguasaan atau daya serap terhadap materi pembelajaran tertentu. Siswa dikatakan tuntas belajarnya secara individu jika siswa tersebut memiliki daya serap paling sedikit 60%. Berdasarkan Kurikulum 2004 hal ini dapat ditentukan sendiri dari sekolah yang bersangkutan, sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dicapai apabila paling sedikit 85% di kelas tersebut tuntas belajar.

8. Aktivitas Siswa

Aktivitas Siswa adalah keterlibatan atau kegiatan siswa selama proses pembelajaran, keterlibatan ini diukur dengan menggunakan instrument lembar pengamatan aktivitas siswa. Indikator aktivitas siswa ditunjukkan oleh aktivitas dalam mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru/teman, membaca/memahami masalah kontekstual, menyelesaikan masalah/menemukan cara penyelesaian masalah, membandingkan jawaban dalam diskusi kelompok atau diskusi kelas, bertanya atau menyampaikan pendapat/ide kepada guru atau temannya, menarik suatu kesimpulan dari suatu konsep atau prosedur. Tidak terjadi aktivitas siswa jika siswa melakukan kegiatan yang tidak relevan dengan pembelajaran; misalnya percakapan di luar pelajaran, berjalan-jalan di luar kelompok, mengerjakan sesuatu di luar topik pembelajaran.

9. Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah kemampuan dan keterampilan guru dalam melaksanakan setiap tahap pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran diukur dengan instrument lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran.

10. Respon Siswa

Respon Siswa terhadap pembelajaran adalah tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika realistic dan perangkat pembelajaran (topic, buku siswa, lembar kerja siswa, tes hasil belajar, suasana pembelajaran di kelas, dan cara guru mengajar), serta minat siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan pendekatan yang sama pada pembelajaran berikutnya. Respon siswa terhadap perangkat dan pelaksanaan pembelajaran diukur dengan menggunakan angket respon siswa.

11. Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV)

Persamaan linear satu variabel yang dimaksud adalah salah satu topic yang terdapat pada Garis Besar Pedoman Pembelajaran (GBPP) Kurikulum 2004 dan diajarkan pada mata pelajaran matematika di kelas VII SMP semester ganjil.

12. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran Konvensional adalah proses pembelajaran biasa dilakukan di sekolah (sering disebut pembelajaran tradisional) dengan pola, guru menjelaskan materi yang diselingi tanya jawab, memberikan contoh soal dan non contoh soal beserta menyelesaikannya, diakhiri dengan memberikan latihan soal kepada siswa. Dalam hal ini guru aktif memberikan informasi sedangkan siswa hanya mencatat informasi yang diberikan guru, menjawab pertanyaan yang diberikan guru dan mengerjakan soal yang diberikan.

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan pertanyaan penelitian di atas maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah:

1. Untuk menghasilkan perangkat pembelajaran matematika realistik yang baik untuk topik persamaan linear satu variabel (PLSV) di kelas VII SMP Santo Thomas IV Medan.
2. Untuk mengetahui keefektifan pembelajaran matematika realistik untuk topik persamaan linear satu variabel (PLSV) di kelas VII SMP Santo Thomas IV Medan.
3. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran matematika realistik lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran matematika konvensional untuk topik persamaan linear satu variabel (PLSV) di kelas VII SMP Santo Thomas IV Medan.

1.7 Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan khususnya pendidikan matematika.

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Sebagai masukan yang positif bagi praktisi pendidikan dan seluruh pihak yang berkompeten dalam mengembangkan kurikulum matematika di SMP.
2. Sebagai bahan masukan positif bagi guru matematika atau pertimbangan bagi guru-guru yang ingin menggunakan PMR sebagai salah satu alternatif pembelajaran dan mendapatkan contoh (*prototipe*) perangkat PMR khususnya untuk topik persamaan linear satu variabel (PLSV). Diharapkan guru mampu membuat perangkat PMR untuk topik yang lain.

3. Sebagai masukan bagi segenap pembaca dan pemerhati yang peduli pada peningkatan mutu pendidikan khususnya mutu pendidikan matematika.



THE
Character Building
UNIVERSITY