

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Belajar adalah proses aktivitas yang dilakukan dengan sengaja untuk melakukan perubahan sikap dan perilaku yang keadanya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa dan yang bersifat menetap (Setiawati:2018). Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Menurut Saputro (2021) perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, ketrampilan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada diri individu yang sedang belajar. Dalam perubahan diri seseorang pasti berkaitan dengan adanya suatu pembelajaran.

Menurut Pane & Dasopang (2017) Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif. Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan siswa. Seperti yang dikatakan Wahyuningsih (2017) Apabila pembelajaran yang digunakan guru tidak sesuai dengan karakteristik siswa, tidak berwibawa, kurang wawasan, tidak menyenangkan, sifatnya buruk, atau hal-hal tidak baik lainnya yang akan berdampak buruk terhadap pembelajaran di kelas.

Fadhilah, dkk (2019) mengatakan penerapan pendekatan dan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran matematika. Pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematic Education (RME)* merupakan suatu pendekatan belajar matematika yang menempatkan kasus matematika dalam kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan siswa menerima pembelajaran serta dapat membagikan pengalaman langsung yang dipadukan dengan pengalaman yang didapat di lingkungan sekitar. Menurut Latipah (2018) Pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematic Education (RME)* memberikan kesempatan pada peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran, dikarenakan pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada peserta didik. Pendekatan ini merupakan pendekatan yang memiliki ciri-ciri menggunakan masalah kontekstual, menggunakan

pendekatan, menggunakan hasil, dan konstruksi peserta didik sendiri, pembelajaran berfokus pada peserta didik dan terjadi interaksi antara peserta didik dan pengajar.

Proses belajar sangat diperlukan adanya pendekatan pembelajaran yang dapat menjadi media pembelajaran untuk mengetahui kesulitan atau hambatan apa yang di alami peserta didik. Proses belajar pasti ada kesulitan dan hambatan yang menyebabkan seseorang mengalami kegagalan atau setidaknya kurang berhasil dalam mencapai tujuan belajar. Menurut Cahyono (2019) menjelaskan faktor kesulitan belajar siswa terletak pada tingkat pemahaman terhadap suatu pembelajaran. Kesulitan belajar matematika pasti akan seseorang alami, karena matematika merupakan ilmu yang pasti dan di anggap seseorang sulit, sama halnya dengan peserta didik pasti sangatlah rentan terhadap kesulitan belajar matematika.

Menurut Jamal (2019) kesulitan dan kendala kesulitan belajar dapat disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor tersebut adalah hal yang memitu terjadinya hambatan sebuah belajar. Fauzi,dkk (2020) juga menyebutkan mengenai kesulitan belajar yaitu kesulitan dalam penggunaan konsep, kesulitan dalam penggunaan prinsip dan kesulitan dalam menyelesaikan masalah-masalah verbal. Kesulitan belajar akan berpengaruh pada prestasi belajar peserta didik. Yusmin (2017) juga menyebutkan bentuk-bentuk kesulitan belajar yaitu; (1) kesulitan representasi matematis pada materi tertentu atau merepresentasikan informasi dari soal cerita ke dalam kalimat matematika; (2) kesulitan memahami definisi; (3) menerapkan konsep; (4) tidak memahami arti simbol; (5) kesulitan dalam menyimpulkan hasil penyelesaian soal. Kesulitan belajar terutama pada pelajaran matematika sering dialami peserta didik yaitu soal cerita. menurut Utari tahun 2019 peserta didik berkesulitan belajar matematika sering melakukan kekeliruan dalam belajar menghitung dan kekeliruan dalam menyelesaikan soal cerita. Fakta dilapangan menunjukan bahwa salah satu kesulitan yang di alami siswa pada mata pelajaran matematika yaitu menyelesaikan soal cerita (Aminah, 2018:118-119).

Salah satu topik pembelajaran matematika yang terdapat soal-soal cerita yang dapat di jumpai dalam kehidupan sehari-hari adalah Aritmatika Sosial dengan penyelesaian yang panjang, seperti penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian, bunga, pajak, bruto, neto, dan tara. Salah satu materi pembelajaran yang dianggap sulit sebagian besar peserta didik dibandingkan dengan materi pembelajaran

lainnya. Menurut Kuntoro (2018) dalam pembelajaran aritmatika menggunakan konsep pada berbagai kondisi dan situasi yang berbeda dan mengembangkan rangkaian sebab-akibat dari suatu konsep. Fauziah, dkk (2016) Juga mengatakan bahwa materi aritmatika sosial merupakan salah satu materi yang memungkinkan untuk memunculkan masalah. Pembelajaran *Realistic Mathematic Education (RME)* adalah pembelajaran yang sesuai dengan materi aritmatika sosial terutama soal cerita di SMP Negeri 1 Sukosewu.

Dilihat dari nilai rata-rata nilai ulangan harian Aritmatika Sosial yaitu 65 dari beberapa kelas VII di SMP Negeri 1 Sukosewu pada semester genap 2020/2021 menunjukkan nilai rata-ratanya masih dibawah standar ketuntasan yaitu 78. Data didapatkan melalui wawancara guru mata pelajaran Matematika kelas VII Ibu Sri Retna Prasilirum S.,S.Pd pada tanggal 17 Desember 2021. Soal yang dikerjakan oleh peserta didik dalam materi aritmatika sosial kebanyakan adalah soal cerita. Peserta didik berkesulitan belajar matematika sering melalukan kekeliruan dalam belajar berhitung dan kekeliruan dalam menyelesaikan soal cerita, kesulitan yang sering di alami oleh peserta didik yaitu kesulitan saat mengerjakan soal cerita karena kurang mampu memahami maksud soal dan kebingungan saat menentukan operasi hitung yang akan di pakai (Utari, dkk: 2019).

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti ingin meneliti tentang “Pembelajaran *Realistic Mathematic Education (RME)* Dapat Mengatasi Kesulitan Belajar Dengan Soal Cerita”

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan pembelajaran *Realistic Mathematic Education (RME)* dapat mengatasi kesulitan belajar dengan soal cerita?”.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di jabarkan di atas penelitian mempunyai tujuan yaitu penerapan pembelajaran *Realistic Mathematic Education (RME)* dapat mengatasi kesulitan belajar dengan soal cerita.

1.4 BATASAN MASALAH

Terdapat banyak permasalahan dalam pembelajaran matematika, namun tidak semua dari permasalahan itu dikaji. Agar permasalahan ini tidak meluas, maka penelitian akan mengkaji yaitu:

- a. Penerapan pembelajaran yang akan di lakukan oleh peneliti adalah Pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME).
- b. Materi yang akan di teliti yaitu kesulitan belajar peserta didik dalam materi Aritmatika Sosial pada Soial Cerita.
- c. Fokus penelitian yaitu kelas VII SMP Negeri 1 Sukosewu.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

1.5.1 Bagi Pengajar

- a. Mengetahui hambatan atau kesulitan belajar yang di alami peserta didik pada soal cerita materi aritmatika sosial melaui pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME).
- b. Menciptakan suasana yang harmonis antara peserta didik dan pengajar.
- c. Menambah wawasan pengajar mengembangkan model pembelajaran yang menyenangkan sehingga tidak ada hambatan atau kesulitan peserta didik.

1.5.2 Bagi Siswa

- a. Meningkatkan proses belajar peserta didik sehingga hambatan atau kesulitan belajar tidak ada.
- b. Pembelajaran aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan sehingga kesulitan belajar tidak ada.
- c. Menanamkan sikap berani bertanya mengenai hambatan yang peserta didik alami selama belajar.

1.5.3 Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan kemampuan siswa dalam proses belajar.
- b. Meningkatkan kegiatan proses pembelajaran di sekolah terutama pada pelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME).

1.5.4 Bagi Peneliti

- a. Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman mengatasi kesulitan belajar peserta didik, serta kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika.
- b. Sebagai pedoman untuk menjadi guru atau pendidik yang professional



UNUGIRI



UNUGIRI