

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, dan (6) manfaat hasil penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah salah satu proses utama dalam pendidikan. Melalui pembelajaran, peserta didik dapat memahami lingkungan di sekitarnya. Peserta didik juga dapat menunjukkan atau mengimplementasikan perilaku tertentu yang mencerminkan hasil dari proses belajar mereka (Puspitasari & Airlanda, 2021). Pembelajaran matematika bisa disebut ideal jika materi yang disampaikan guru dibuat lebih menarik dan menyenangkan. Dengan begitu, peserta didik tidak akan bersikap pasif saat belajar, dan mereka juga lebih mudah memahami materi matematika yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari mereka (Malik dkk., 2024). Tujuan dari pembelajaran matematika adalah membantu peserta didik mengembangkan berbagai keterampilan, salah satunya adalah kemampuan dalam memecahkan masalah. Pemecahan masalah sendiri adalah proses dalam mengatasi berbagai kesulitan yang muncul agar bisa mencapai tujuan yang diinginkan. Kemampuan pemecahan masalah bukanlah sesuatu yang asing dalam kehidupan, karena hampir setiap kegiatan selalu melibatkan proses pemecahan masalah, mulai dari yang sederhana hingga yang rumit (Nisa & Wandani, 2023). Oleh karena itu, penting untuk menanamkan kemampuan ini

sejak dini kepada peserta didik, agar mereka memiliki pengalaman dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Masalah dalam matematika dipahami sebagai suatu kondisi di mana individu tidak dapat menemukan solusi menggunakan metode atau prosedur yang telah dikuasai sebelumnya. Rendahnya kemampuan dalam memecahkan masalah matematis dapat berdampak signifikan terhadap efektivitas proses pembelajaran matematika secara keseluruhan (Putri dkk., 2024). Dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik kerap berinteraksi dengan berbagai permasalahan serta objek nyata yang memiliki keterkaitan dengan konsep-konsep matematika. Oleh karena itu, matematika diposisikan sebagai salah satu mata pelajaran dasar yang diajarkan sejak awal dalam jenjang pendidikan formal di sekolah (Mashuri, 2023). Pada pembelajaran matematika, keterampilan ini sangat diperlukan oleh peserta didik untuk menyelesaikan soal-soal yang bersifat pemecahan masalah. Adapun salah satu faktor yang dapat mempengaruhi tingkat kemampuan pemecahan masalah yaitu rendahnya minat mereka dalam belajar matematika. Ketika peserta didik memiliki minat yang tinggi, mereka akan lebih terdorong untuk mengikuti proses belajar (Murni dkk., 2021). Peserta didik yang menyukai matematika biasanya akan lebih termotivasi untuk terus belajar tanpa merasa terpaksa, dan hal ini bisa membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal-soal matematika (Yuliati, 2021).

Permasalahan dalam proses pembelajaran Matematika tersebut juga terjadi di beberapa Sekolah Dasar yang ada di Gugus IX Kintamani. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dengan wali kelas IV SD di Gugus IX Kintamani pada tanggal 17 Maret 2025 di dapatkan hasil wawancara

yaitu sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi operasi hitung bilangan cacah , khususnya ketika pembelajaran disajikan dalam bentuk soal cerita. Kesulitan yang dialami peserta didik umumnya terletak pada ketidakmampuan mereka dalam menganalisis permasalahan dan meninjau kembali pertanyaan yang telah dikerjakan. Dalam menghadapi soal cerita, peserta didik dituntut untuk mampu memahami, merancang strategi, dan menyelesaikan permasalahan yang disajikan. Soal cerita sering kali menjadi materi yang sulit dikuasai oleh peserta didik, yang terlihat dari banyaknya kesalahan dalam penyelesaiannya.

Selanjutnya melakukan observasi kembali terhadap proses pembelajaran matematika di kelas IV SD Gugus IX Kintamani pada tanggal 19 Mei 2025 di dapatkan hasil observasi yaitu: 1) Sebagian guru masih mengandalkan metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam proses pembelajaran dan belum secara optimal memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia untuk mendukung keterlibatan aktif peserta didik. Akibatnya, proses belajar cenderung bersifat satu arah, dan peserta didik menjadi penerima informasi yang pasif, 2) Peserta didik cenderung mengalami kesulitan ketika harus menerapkan konsep-konsep matematika dalam situasi kontekstual yang menuntut kemampuan pemecahan masalah, 3) Sarana teknologi seperti LCD proyektor yang sebetulnya tersedia namun belum dimanfaatkan secara optimal, 4) Motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran yang kurang menarik, dan minim memberikan ruang bagi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Terlihat dari beberapa perilaku peserta didik yang masih sering

berbicara, dan membuat keributan dengan teman sebangkunya selama proses pembelajaran berlangsung.

Menambahkan hasil dari data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi, dilakukan juga pendokumentasian terkait capaian hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD di Gugus IX Kintamani. Informasi mengenai rata-rata hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) peserta didik kelas IV tersebut disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1
Rata- Rata Penilaian Tengah Semester peserta didik kelas IV SD di Gugus IX Kintamani.

No	Nama Sekolah	Konversi Nilai	Jumlah Peserta didik	Peserta didik Yang Mencapai BSKAP		Peserta didik Yang Belum Mencapai BSKAP	
				Peserta didik	%	Peserta didik	%
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1.	SDN 1 Songan						
	IV	86-100	20	8	40,0%	12	60,0%
2.	SDN 3 Songan						
	IV	86-100	29	5	17,3%	24	82,7%
3.	SDN 5 Songan						
	IV	86-100	21	10	47,6%	11	52,4%
4.	SDN 6 Songan						
	IV	86-100	25	4	16,0%	21	84,0%
5.	SDN 9 Songan						
	IV	86-100	20	6	19,7%	14	80,3%
Jumlah			115	33	140,6%	9	359,4%
Rata- Rata					28,12%		71,88%

(Sumber: Wali Kelas SD Gugus IX Kintamani)

Berdasarkan hasil analisis nilai rata-rata Penilaian Tengah Semester peserta didik kelas IV SD di Gugus IX Kintamani, terlihat bahwa hanya 28,12% dari total peserta didik yang telah mencapai atau melampaui tujuan pembelajaran sesuai dengan kategori penilaian acuan patokan (PAP) yang dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka oleh Kemendikbudristek, 2022). Angka ini

mengindikasikan bahwa hanya sebagian kecil peserta didik yang telah mencapai tingkat penguasaan kompetensi sesuai dengan standar Kurikulum Merdeka.

Di sisi lain, sebanyak 71,88% peserta didik masih berada dalam kategori belum mencapai atau masih dalam tahap berkembang. Kondisi ini menandakan bahwa sebagian besar peserta didik membutuhkan bimbingan tambahan serta strategi pembelajaran yang lebih efektif terhadap kebutuhan belajar mereka, agar mampu mencapai kompetensi yang diharapkan.

Untuk mendukung interpretasi terhadap data tersebut, digunakan kategori Penilaian Acuan Patokan (PAP) dari Kemendikbudristek (2022) yang mengelompokkan nilai berdasarkan tingkat pencapaian ketuntasan. Rincian kategorinya disajikan pada tabel 1.2 berikut.

Tabel 1. 2
Kategori Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Interval Nilai (Persentase)	Keterangan
(1)	(2)
0 – 40	Belum mencapai, remedial di seluruh bagian
41 – 65	Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan
66 – 85	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial
86 – 100	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengawasan atau tantangan lebih.

(Sumber: Kemendikbudristek, 2022)

Berdasarkan kategori Penilaian Acuan Patokan (PAP), mayoritas peserta didik di Gugus IX Kintamani berada pada rentang nilai belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama pada kemampuan pemecahan masalah yang berkaitan dengan operasi hitung bilangan cacah. Oleh

karena itu, dibutuhkan penerapan model pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik agar dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

Salah satu pendekatan yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* yang dikembangkan oleh Hans Freudenthal dan Ardi Treffers pada tahun 1970-an di Belanda. Model ini dirancang untuk menghubungkan konsep-konsep matematika dengan situasi nyata yang dialami peserta didik, sehingga mereka tidak hanya memahami secara konseptual saja, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Sunarti, 2021).

Untuk mendukung keberhasilan implementasi model pembelajaran *RME*, diperlukan media pembelajaran yang mendukung penyajian materi secara lebih menarik. Dengan adanya media, penyampaian materi oleh guru pun menjadi lebih efektif dan mudah dipahami peserta didik (Rival & Rahmat, 2023). Salah satu media yang sesuai adalah *booklet*, yaitu buku kecil yang praktis, ringan, dan mudah dibawa. Media ini telah terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik serta memudahkan mereka dalam memahami materi yang disajikan secara visual dan terstruktur (Ananda dkk., 2022).

Berdasarkan uraian di atas penerapan model *Realistic Mathematics Education (RME)* yang berpusat pada konteks kehidupan sehari-hari dengan berbantuan media *booklet*, dapat menjadi salah satu solusi yang tepat. Melalui model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)*, peserta didik dapat membangun pemahaman secara aktif dengan mengaitkan pengetahuan matematika pada situasi nyata atau kontekstual. Pendekatan ini membantu

peserta didik lebih cepat memahami materi yang dipelajari, meningkatkan motivasi belajar matematika, serta memperkuat daya ingat terhadap konsep yang telah dipelajari. Penggunaan model *RME* dalam penelitian ini dipilih karena mampu mengatasi keterbatasan metode pembelajaran tradisional yang bersifat satu arah dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Model ini memungkinkan peserta didik membangun sendiri pemahaman melalui konteks nyata yang mereka hadapi, sehingga konsep matematika tidak lagi dianggap abstrak dan sulit. Pemilihan *RME* juga selaras dengan materi yang dibahas dalam penelitian ini, yakni operasi hitung bilangan cacah, yang mudah dikaitkan dengan situasi nyata seperti aktivitas jual beli, pembagian dalam kelompok, ataupun kegiatan pengukuran. Oleh karena itu, penelitian ini dianggap penting untuk mengevaluasi pengaruh model *RME* yang didukung oleh *Booklet* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas IV, khususnya pada materi operasi hitung bilangan cacah di Gugus IX Kintamani.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun masalah yang dapat diidentifikasi dari uraian di atas, yaitu sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran masih bersifat satu arah, dengan guru sebagai pusat informasi dan peserta didik pasif.
- 2) Metode ceramah masih dominan, minim aktivitas secara langsung sehingga pembelajaran monoton dan kurang menarik.
- 3) Motivasi belajar peserta didik rendah karena metode yang kurang menarik dan tidak melibatkan pengalaman langsung.

- 4) Teknologi dan media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pemahaman dan pemecahan masalah.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas IV SD di Gugus IX Kintamani, khususnya dalam memahami operasi hitung bilangan cacah. Fokus penelitian terletak pada penggunaan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* berbantuan media *booklet*. Pembatasan dilakukan agar penelitian lebih terarah dalam mengkaji pengaruh model *RME* dan media *booklet* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika dalam konteks pembelajaran yang bermakna, khususnya pada materi operasi hitung bilangan cacah di kelas IV.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan Model *RME* berbantuan media *booklet* terhadap kemampuan pemecahan masalah operasi hitung bilangan cacah peserta didik kelas IV SD di Gugus IX Kintamani?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan Model *RME* berbantuan media *booklet* terhadap kemampuan pemecahan masalah operasi hitung bilangan cacah peserta didik kelas IV SD di Gugus IX Kintamani.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dalam memperluas pemahaman konsep-konsep pendidikan, serta manfaat praktis bagi dunia pendidikan.

1) Manfaat Teoritis

Hasil yang diperoleh diharapkan mampu menyumbangkan manfaat sebagai pedoman dalam penggunaan model pembelajaran pada proses belajar mengajar khususnya di SD.

2) Manfaat Praktis

(1) Bagi Peserta didik

Penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep matematika, sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah.

(2) Bagi Guru

Temuan dari penelitian ini dapat dijadikan sumber inspirasi dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang lebih inovatif. Model *RME* dan media *booklet* dapat dijadikan alternatif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

(3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan program pembelajaran matematika yang berbasis konteks. Sekolah dapat menjadikannya sebagai pedoman dalam merancang media

pembelajaran kreatif yang mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka dan meningkatkan mutu proses pembelajaran secara keseluruhan.

(4) Bagi Lembaga Pendidikan dan Pemerintah

Penelitian ini memberikan informasi yang dapat dijadikan dasar dalam merumuskan kebijakan pendidikan dan merancang pelatihan guru. Khususnya, dalam mendorong penerapan model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan lokal, mendukung penguatan pembelajaran *berdiferensiasi* dan berorientasi pada peserta didik.

