

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu model pembelajaran matematika yang umum digunakan adalah matematika yang bersifat abstrak. Dengan sifat abstrak inilah peserta didik sering mengalami kesulitan dalam mempelajari maupun memahami matematika dengan baik. Kebanyakan peserta didik merasa sulit dalam mengaplikasikan matematika ke dalam situasi kehidupan sehari-hari atau dunia nyata. Terdapat hal lain yang menyebabkan peserta didik kesulitan dalam matematika adalah karena pembelajaran matematika kurang bermakna dan memberi kesan pada peserta didik. Guru dalam pembelajaran di kelas tidak mengaitkan dengan pengalaman yang dimiliki siswa dan siswa kurang diberikan kesempatan untuk menemukan kembali dan mengkonstruksi sendiri ide-ide matematika (Jenning dan Dunne,1999).

Untuk memudahkan agar tidak bersifat abstrak maka diperlukan sesuatu yang nyata, salah satunya adalah mengaitkan pembelajaran matematika dengan kehidupan nyata peserta didik. Mengaitkan pengalaman kehidupan nyata anak dengan ide-ide matematika dalam pembelajaran di kelas sangat penting dilakukan agar pembelajaran dapat bermakna dan memberikan kesan sehingga siswa lebih menikmati pembelajaran (Soedjadi,2000). Kehidupan nyata itu saat ini dikenal sebagai matematika realistik.

Matematika realistik adalah suatu model pembelajaran matematika yang menggunakan persoalan atau permasalahan dalam kehidupan nyata sebagai landasannya atau yang biasa disebut sebagai matematika dalam kehidupan sehari-hari (nyata). Dengan adanya penerapan matematika realistik ini bertujuan agar soal-soal mengenai matematika menjadi lebih mudah dipahami oleh para peserta didik. Saat ini kita juga mengenal KNMR Indonesia, itu adalah salah satu bentuk program pembiasaan matematika di dunia nyata. Maka dari itu, dalam penelitian ini dilakukan program yang berbeda dari KNMR yaitu program ODOPOS (*one day one*

*problem one solution*) dalam matematika realistik yang berbasis *online*. Dalam dunia pendidikan dikenal juga pembelajaran jarak jauh atau dikenal sebagai *e-learning* atau *hybrid learning*. *Hybrid learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan berbagai pendekatan dalam pembelajaran yakni pembelajaran tatap muka, pembelajaran berbasis komputer dan pembelajaran *online*.

Budaya yang ingin ditumbuhkan adalah budaya membiasakan matematika realistik yang dilaksanakan secara *continue* setiap hari dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan program ODOPOS (*one day one problem one solution*) yang berbasis *online*?
2. Apakah program ODOPOS (*one day one problem one solution*) yang berbasis *online* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami matematika realistik?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap program ODOPOS (*one day one problem one solution*) yang berbasis *online*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan program ODOPOS (*one day one problem one solution*).
2. Untuk mengetahui apakah ada atau tidak peningkatan hasil belajar peserta didik dalam memahami matematika realistik.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap program ODOPOS (*one day one problem one solution*).

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, tersedianya modul yang digunakan untuk belajar yang dapat diakses secara *online*.

2. Bagi guru, program ODOPOS (*one day one problem one solution*) dapat dijadikan sebagai media pembelajaran matematika realistik.
3. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan menambah karya dalam pengembangan matematika realistik di Indonesia

### **1.5 Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi salah penafsiran dalam memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dijelaskan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Matematika Realistik adalah model pembelajaran matematika yang menggunakan persoalan atau masalah sehari-hari sebagai landasannya atau yang biasa disebut sebagai matematika dalam kehidupan sehari-hari.
2. ODOPOS (*one day one problem one solution*) adalah singkatan dari bahasa inggris yang artinya satu hari satu masalah satu penyelesaian.

### **1.6 Batasan Masalah**

Penelitian ini memiliki beberapa batasan agar dalam pembahasannya tidak keluar dari ruang lingkup penelitian. Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V di SD Muhammadiyah Manyar.
2. Materi yang digunakan adalah operasi bentuk pecahan.