

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar

a. Pengetian Belajar

Belajar menurut Muhibbinsyah (2010, hlm. 87) adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Menurut Sudarwan. D dan Khairil (2011, hlm. 43) Merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku menuju perubahan tingkah laku yang baik, dimana perubahan tersebut terjadi melalui latihan atau pengalaman. Perubahan tingkah laku tersebut harus relatif mantap yang merupakan akhir daripada suatu periode waktu yang cukup panjang. Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar tersebut menyangkut berbagai aspek kepribadian baik fisik maupun psikis, seperti perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/berfikir, keterampilan, kecakapan ataupun sikap

Berdasarkan pengertian belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa pertama, belajar adalah proses memperoleh pengetahuan. Kedua, belajar adalah suatu perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat, dan ketiga merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan.

b. Karakteristik Belajar

Seseorang dikatakan belajar apabila ia memberikan sebuah hasil dari sesuatu yang dipelajarinya berupa perubahan. Beberapa karakteristik perubahan yang merupakan perilaku belajar menurut Makmun A. S (2007, hlm. 158) sebagai berikut:

- 1) Perubahan intensional, perubahan berupa pengalaman atau latihan yang dilakukan dengan sengaja dan bukan secara kebetulan. Dengan demikian,

perubahan karena kemantapan dan kematangan atau keletihan karena penyakit tidak dapat dipandang sebagai perubahan hasil belajar.

- 2) Perubahan itu positif, dalam arti sesuai yang diharapkan (normatif) atau kriteria keberhasilan (*criteria of succes*) baik dipandang dari segi siswa (tingkat abilitas dan bakat khususnya, tugas perkembangan dan sebagainya) maupun dari segi guru (tuntutan masyarakat orang dewasa sesuai dengan tingkatan standar kulturalnya).
- 3) Perubahan efektif, dalam arti membawa pengaruh dan makna tertentu bagi pelajar itu (setidak-tidaknya sampai batas waktu tertentu) relatif tetap dan setiap saat diperlukan dapat diproduksi dan dipergunakan seperti dalam memecahkan suatu masalah, baik dalam ujian, ulangan, maupun dalam penyesuaian diri dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka mempertahankan kelangsungan hidupnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang memberikan sebuah hasil dari sesuatu yang dipelajarinya berupa perubahan internasional, perubahan positif, perubahan efektif bisa dikatakan sebagai karakteristik belajar

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal (dari dalam) dan faktor eksternal (dari luar). Slameto (2010, hlm. 14), mengemukakan bahwa, “kondisi internal mencakup kondisi fisik, kondisi psikis, dan kondisi sosial. Sedangkan, faktor eksternal meliputi variasi dan derajat kesulitan materi yang dipelajari, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya masyarakat belajar”.

Intern meliputi faktor jasmaniah, psikologis dan kelelahan. Faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ekstern ini meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat. Keluarga merupakan lingkungan pendidikan awal siswa dan belajar dengan orang tuanya. Keberadaan keluarga berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Faktor tersebut meliputi cara mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar siswa meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. Masyarakat merupakan lingkungan kedua bagi anak.

Menurut Cronbach (dalam Suhana, C 2014, hlm. 10) bahwa unsur-unsur belajar terdiri dari:

- 1) Tujuan.
- 2) Kesipan.
- 3) Situasi.
- 4) Interpretasi, yaitu dengan melihat hubungan antara komponen situasi belajar, melihat makna dalam mencapai tujuan.
- 5) Respon dengan berpegang dari hasil interpretasi. Respon ini mungkin *trial and error* atau usaha penuh perhitungan.
- 6) Konsekuensi, yaitu setiap usaha akan membawa hasil, akibat baik keberhasilan maupun kegagalan.
- 7) Reaksi terhadap kegagalan, bisa menimbulkan perasaan sedih, menurunkan semangat, atau sebaliknya yang membangkitkan semangat dalam rangka menutupi kegagalan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa baik itu faktor internal (dari dalam) maupun faktor eksternal (dari luar) yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Tetapi dengan adanya guru dan kerjasama siswa hasil belajarnya akan baik dan tujuan yang diharapkan oleh siswa untuk mendapatkan perubahan tingkah laku pada diri siswa terlaksana dengan baik.

d. Tujuan Belajar

Tujuan belajar menurut Sadirman (2008, hlm. 28) sebagai berikut:

1. Untuk mendapatkan pengetahuan
Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir. Pemilikan pengetahuan dengan kemampuan berfikir sebagai yang tidak bisa dipisahkan. Dengan kata lain tidak mengembangkan kemampuan berfikir tanpa bahan pengetahuan. Sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan.
2. Penanaman konsep dan keterampilan
Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Keterampilan itu memang dapat di didik, yaitu dengan banyak melatih kemampuan.
3. Pembentukan sikap
Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku dan pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Untuk ini dibutuhkan kecakapan mengarahkan motivasi dan berfikir dengan tidak lupa menggunakan pribadi guru itu sendiri sebagai contoh.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah untuk mendapatkan pengetahuan, memahami konsep, melatih keterampilan, dan pembentukan sikap.

2. Pembelajaran

b. Pengertian Pembelajaran

Menurut Hamzah (2014, hlm. 54) pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi antara peserta belajar dengan pengajar/instruktur dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk pencapaian tujuan belajar tertentu. Adapun menurut Rusman (2013, hlm. 1) “pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang berhubungan satu dengan yang lainnya”. Menurut Trianto (2014, hlm. 19). Pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya atau mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar yang dilakukan oleh guru dalam suatu lingkungan belajar dan proses yang tidak semata-mata hanya menyampaikan materi sesuai dengan target kurikulum, tanpa memperhatikan kondisi siswa, tetapi juga unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi demi mencapai tujuan pembelajaran. Jadi, pembelajaran adalah terjadinya interaksi antara guru, siswa dan sumber belajar lainnya dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

c. Tujuan Pembelajaran

Menurut Hamalik (2015, hlm. 36) menyebutkan bahwa, “tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya pembelajaran serta memperteguh kelakuan melalui pengalaman”. Dalam tujuan pembelajaran yang hendak dicapai atau dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu.

Sedangkan menurut Aqib Z. (2010, hlm. 19) “tujuan pembelajaran adalah tujuan yang hendak dicapai setelah selesai diselenggarakannya suatu proses pembelajaran, misalnya satuan acara pertemuan, yang tertitik tolak pada perubahan tingkah laku siswa”.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan tujuan yang diharapkan oleh siswa untuk mendapatkan perubahan tingkah laku pada diri siswa atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

3. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Slavin (2010, hlm. 16) Model pembelajaran adalah suatu acuan kepada suatu model pembelajaran termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolannya. Sedangkan menurut Trianto (2009, hlm. 14) Model pembelajaran merupakan model yang luas dan menyeluruh serta dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya), dan sifat lingkungan belajarnya.

Berdasarkan Teori di atas model pembelajaran adalah sesuatu digunakan untuk membantu guru mempermudah proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu dengan cara membuat suatu pola atau contoh dengan bahan-bahan yang dipilih oleh guru sesuai dengan materi yang akan diberikan dan berdasarkan kondisi di dalam kelas.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Ada beberapa ciri-ciri model pembelajaran secara khusus menurut Kardi (2014, hlm. 9) sebagai berikut:

1. Rasional teoretik yang logis yang disusun oleh penciptanya atau pengembangnya,
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai),
3. Tingkah laku yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan secara berhasil, dan
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Pada akhirnya setiap model pembelajaran memerlukan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Setiap model memberikan peran yang berbeda kepada siswa, pada ruang fisik, dan pada sistem sosial kelas. Sifat materi dari sistem syaraf banyak konsep dan informasi-informasi dari teks buku bacaan, materi ajar

siswa, di samping itu banyak kegiatan pengamatan gambar-gambar. Menurut Trianto (2010, hlm. 55) tujuan yang akan di capai meliputi aspek kognitif (produk dan proses) dari kegiatan pemahaman bacaan dan lembar kegiatan siswa.

4. Model Pembelajaran Matematika Realistik

a. Pembelajaran Matematika Realistik

Menurut Tarigan (2006, hlm. 4) secara garis besar PMR adalah model yang orientasinya menuju kepada penalaran siswa yang bersifat realistik dan ditujukan kepada pengembangan pola pikir praktis, logis, kritis dan jujur dengan berorientasi pada penalaran matematika dalam menyelesaikan masalah.

Menurut Soedjadi (2001, hlm. 2) PMR pada dasarnya adalah pemanfaatan realita dan lingkungan yang dipahami siswa untuk memperlancar proses pembelajaran matematika sehingga mencapai tujuan pendidikan matematika secara lebih baik daripada masa lalu.

Ide utama pembelajaran matematika realistik adalah siswa harus diberi kesempatan untuk menemukan kembali (*Reinvent*) konsep dan prinsip matematika di bawah bimbingan orang dewasa (Gravemeijer, 1994, hlm. 91). Siswa diberi kesempatan untuk menemukan ide atau konsep matematika berdasarkan pengalaman anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud dapat berupa lingkungan sekolah, keluarga, atau lingkungan masyarakat yang benar-benar dikenal siswa.

b. Langkah-Langkah Model Matematika Realistik

Langkah-Langkah Model Matematika Realistik menurut Saleh (2012, hlm. 49), berdasarkan karakteristik dan prinsip PMR, langkah model matematika realistik dalam pembelajaran matematika dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Guru mengkondisikan kelas agar menjadi kondusif. Pembelajaran matematika realistik membutuhkan kondisi kelas yang kondusif, agar siswa dapat mengembangkan kemampuannya secara optimal. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator kondisi kelas dalam rangka menciptakan suasana kondusif dengan mengelola infrastruktur belajar dan suasana belajar.
2. Guru menyampaikan dan menjelaskan masalah kontekstual. Guru menyampaikan dan menjelaskan masalah kontekstual, agar siswa dapat memahami masalah kontekstual yang benar. Masalah kontekstual yang

disampaikan oleh guru bisa menjadi masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan juga hal-hal yang berkaitan oleh siswa. Tema dari masalah kontekstual disesuaikan dengan konsep dan juga algoritma yang dimengerti oleh siswa. Selain disampaikan oleh guru, masalah kontekstual dapat berasal dari sekitar siswa itu sendiri.

3. Siswa memecahkan masalah kontekstual Baik secara individual atau kelompok, siswa memecahkan masalah kontekstual dengan cara mereka sendiri di bawah bimbingan guru atau tidak. Kegiatan pemecahan masalah berpusat pada penemuan konsep serta algoritma dalam matematika, dilakukan dengan penemuan siswa melalui atau kegiatan penciptaan kembali dengan memodelkan masalah informal yang dilanjutkan pada pemecahan formal. Untuk mendapatkan pemecahan masalah dan penemuan konsep atau algoritma dalam matematika, siswa selalu melakukan kegiatan refleksi yaitu review hal yang telah dilakukan untuk mendapatkan hasil yang diharapkan.
4. Membuat kesimpulan Dari diskusi kelompok atau hasil diskusi kelas, guru langsung menyuruh siswa untuk membuat kesimpulan terhadap pemecahan masalah kontekstual dan membuat generalisasi konsep atau algoritma yang ditemukan. Guru berperan sebagai mediator, siapa yang diskusi langsung agar diproses secara dinamis dan demokratis, sehingga mencapai hasil kesimpulan kolektif.
5. Konfirmasi dan Tugas-tugas Kesimpulan hasil tentang pemecahan dari masalah kontekstual dan hasil generalisasi dari konsep atau algoritma yang diperoleh dikonfirmasi lagi oleh guru. Hal ini dilakukan agar pemahaman yang telah diperoleh oleh siswa menjadi lebih solid. Untuk membuat pengetahuan yang kokoh serta keterampilan yang telah diperoleh oleh guru, sehingga guru memberikan masalah latihan yang harus dilakukan secara individual atau kelompok oleh guru. Bahwa penyelesaian tugas dapat dilakukan di kelas atau di rumah.

c. Prinsip-prinsip Pendidikan Matematika Realistik (PMR)

Gravemeijer (1994, hlm. 90-91) mengungkapkan tiga prinsip PMR yaitu, yaitu *Guided re-invention*, *Didactical Phenomenology* dan *Self-delevoped Model* sebagai berikut:

- a. *Guided Re-invention* atau Menemukan Kembali Secara Terbimbing PMRI memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan matematisasi dengan masalah kontekstual dengan bantuan dari guru. Siswa ditantang untuk bekerja secara aktif dalam mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang akan diperolehnya. Pembelajaran matematika tidak dimulai dari pemberian sifat-sifat atau definisi atau teorema dan selanjutnya diikuti dengan contoh-contoh, tetapi dimulai dengan pemberian masalah yang bersifat kontekstual dengan kehidupan siswa, kemudian melalui aktivitas siswa diharapkan dapat ditemukan sifat atau definisi atau teorema oleh siswa sendiri. Prinsip reinvention menuntut siswa untuk belajar dengan

doing mathematics sehingga siswa dapat mempelajari matematika secara aktif dan bermakna.

- b. *Didactical Phenomenology* atau Fenomena Didaktik Pembelajaran matematika cenderung berorientasi pada pemberian informasi dan penggunaan matematika yang sudah siap pakai untuk memecahkan masalah. PMRI mencoba untuk merubah paradigma tersebut dengan menjadikan masalah sebagai sarana utama untuk mengawali pembelajaran sehingga memungkinkan siswa memecahkan masalah dengan caranya sendiri. Dalam proses memecahkan masalah tersebut, siswa diharapkan dapat melangkah ke arah matematisasi horizontal dan matematisasi vertikal. Proses matematisasi horizontalvertikal ini diharapkan dapat memberi kemungkinan siswa lebih mudah memahami matematika dengan objek abstrak. Dalam proses memecahkan masalah siswa dibiasakan untuk berpikir bebas dan berani berpendapat, karena setiap siswa memiliki cara yang berbeda dalam memecahkan masalah yang diberikan atau bahkan berbeda dengan pemikiran guru tetapi cara itu benar dan hasilnya benar. Hal tersebut merupakan suatu fenomena didaktik. Dengan memperhatikan fenomena didaktik yang terjadi di dalam kelas, maka akan terbentuk kegiatan pembelajaran yang tidak berpusat pada guru (teacher centered) melainkan pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered).
- c. *Self-developed Models* atau Model yang dibangun sendiri oleh siswa Pada saat siswa menyelesaikan masalah kontekstual yang diberikan guru , maka siswa akan mengembangkan suatu model matematika dari permasalahan tersebut. Model ini diharapkan dibangun sendiri oleh siswa, baik dalam proses matematisai horizontal maupun matematisasi vertikal. Kebebasan diberikan siswa untuk memecahkan masalah secara mandiri atau kelompok, dan dengan sendirinya akan memungkinkan munculnya berbagai model pemecahan masalah buatan siswa.

d. Lima karakteristik dasar dari pembelajaran matematika realistik

Menurut Gravemeijer (1994, hlm. 114-115), yaitu:

1. Menggunakan masalah kontekstual. Proses pembelajaran menggunakan PMR selalu diawali dengan masalah kontekstual, tidak dimulai dari sistem formal. Masalah kontekstual yang digunakan merupakan masalah sederhana yang dikenal oleh siswa. Masalah kontekstual dapat berupa realita atau sesuatu yang dapat dibayangkan oleh siswa.
2. Menggunakan model. Penggunaan model, skema, diagram, symbol dan sebagainya merupakan jembatan bagi siswa dari situasi konkrit menuju abstrak. Siswa diharapkan mengembangkan model sendiri.
3. Menggunakan kontribusi siswa. Dalam menyelesaikan masalah, siswa mempunyai kesempatan untuk menemukan cara pemecahan masalah dengan atau tanpa bantuan guru . Proses ini menunjukkan bahwa pemecahan masalah merupakan hasil konstruksi dan produksi siswa sendiri. Dengan kata lain, dalam PMR kontribusi siswa sangat diperhatikan.

4. Terdapat interaksi. Proses mengkonstruksi dan memproduksi pemecahan masalah tentu tidak dapat dilakukan sendiri. Untuk itu perlu interaksi baik antar siswa dengan guru, maupun siswa dengan siswa.
5. Terdapat keterkaitan diantara bagian dari materi pelajaran. Struktur dan konsep matematika saling berkaitan, oleh karena itu keterkaitan antar topik harus digali untuk mendukung pembelajaran yang lebih bermakna.

e. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR)

Kelebihan dan kelemahan selalu terdapat dalam setiap model, strategi, atau metode pembelajaran. Kelebihan dan kelemahan tersebut hendaknya menjadi referensi untuk penekanan-penekanan terhadap hal yang positif dan meminimalisir kelemahan-kelemahannya dalam pelaksanaan pembelajaran. Asmin (dalam Tandililing, 2012, hlm 21) menjelaskan secara rinci kelebihan dan kelemahan RME.

a. Kelebihan

- 1) Siswa membangun sendiri pengetahuan, sehingga siswa tidak mudah lupa dengan pengetahuannya.
- 2) Memupuk kerjasama dalam kelompok.
- 3) Siswa merasa dihargai dan semakin terbuka, karena setiap jawaban siswa ada nilainya.
- 4) Suasana proses pembelajaran menyenangkan karena menggunakan realitas kehidupan, sehingga siswa tidak cepat bosan belajar matematika.
- 5) Melatih keberanian siswa dalam menjelaskan jawabannya.
- 6) Melatih siswa untuk terbiasa berpikir dan mengemukakan pendapat.

b. Kelemahan

- 1) Membutuhkan alat peraga yang sesuai dengan situasi pembelajaran saat itu.
- 2) Karena sudah terbiasa diberi informasi terlebih dahulu maka siswa masih kesulitan dalam menemukan sendiri jawaban dari permasalahan.
- 3) Membutuhkan waktu yang lama terutama bagi siswa yang lemah.
- 4) Siswa yang pandai kadang-kadang tidak sabar menanti temannya yang belum selesai.

Bila Tandililing memaparkan kelebihan dan kelemahan RME, Warli (2010, hlm. 12) memberikan solusi dalam upaya meminimalisir kelemahan dalam penerapan RME antara lain:

- 1) Pemilihan alat peraga harus lebih cermat dan disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari.
- 2) Peranan guru dalam membimbing siswa dan memberikan motivasi harus lebih ditingkatkan.
- 3) Guru harus lebih cermat dan kreatif dalam membuat soal atau masalah realistik.

- 4) Siswa yang lebih cepat dalam menyelesaikan soal atau masalah kontekstual dapat diminta untuk menyelesaikan soal-soal lain dengan tingkat kesulitan yang sama bahkan lebih sulit.

5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

a. Pengertian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Menurut Permendikbud (2016, No. 22) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran siswa dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD).

Dapat di simpulkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran tatap muka yang dibuat oleh guru sedemikian rupa sebagai pegangan untuk membantu guru melaksanakan kegiatan pembelajaran yang terarah, interaktif, juga menyenangkan dan sesuai dengan standar kompetensi dasar pelajaran.

b. Prinsip Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Pengembangan RPP menurut permendikbud No.22 tahun 2016 mengikuti prinsip-prinsip berikut:

1. RPP adalah arti dari ide kurikulum berdasarkan siklus yang dikembangkan pada tingkat nasional ke dalam rancangan proses pembelajaran untuk direalisasikan dalam pembelajaran.
2. RPP berkembang sesuai dengan yang telah dinyatakan oleh silabus konsisi pada pendidikan baik kemampuan awal siswa, motivasi belajar, potensi, minat, bakat, gaya belajar, serta kemampuan emosi.
3. RPP harus mendorong dan berpartisipasi secara aktif dalam peserta didik.
4. RPP sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 agar dapat menghasilkan siswa yang tak berhenti belajar mandiri.
5. RPP harus dapat mengembangkan budaya baca dan menulis terhadap siswa.
6. Kegiatan belajar dalam RPP dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, serta berekspresi dalam bentuk tulisan.
7. RPP memiliki rancangan program pemberian umpan balik positif, remedi, penguatan, serta pengayaan.
8. RPP dibuat dengan memperhatikan keterpaduan dan keterkaitan antara KD dan KI, materi pembelajaran, penilaian, sumber belajar, serta kegiatan belajar dalam kebutuhan pengalaman belajar. RPP dibuat dengan pertimbangan penerapan teknologi komunikasi dan informasi dengan terintegrasi, sistematis, serta efektif sesuai dengan kondisi dan situasi.

Beberapa prinsip dalam menyusun RPP lebih lanjut di paparkan oleh Hanafiah dan Cucu (2012, hlm. 122) yaitu:

1. Memperhatikan perbedaan individu siswa bahwa RPP harus disusun dengan memperhatikan perbedaan, jenis kelamin, kemampuan awal, tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, atau latar belakang siswa
2. Mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada siswa untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar.
3. Mengembangkan budaya membaca dan menulis untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan dan berekspresi dalam bentuk tulisan.
4. Memberikan umpan balik dan tindak lanjut RPP membuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, remedi.
5. Keterkaitan dan keterpaduan dengan memperlihatkan keterkaitan dan keterpaduan SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu kebutuhan pengalaman belajar, RPP disusun dengan mengakomodasikan pembelajaran tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar dan keragaman budaya.
6. Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara integrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Berdasarkan pendapat para ahli yaitu dapat disimpulkan bahwa prinsip RPP yaitu harus adanya keterkaitan dan keterpaduan dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan SK, KD, dan materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar ataupun melibatkan media dalam satu kebutuhan pengalaman belajar serta dapat mendorong dan melibatkan siswa agar siswa aktif dan gembira di dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas.

c. Langkah-langkah mengembangkan RPP

RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan pada pertemuan. RPP dipaparkan permendikbud (2016, No. 22) terdiri atas:

- a. Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan,
- b. Identitas mata pelajaran atau tema/subtema,
- c. Kelas/semester,
- d. Materi pokok,

- e. Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai,
- f. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan,
- g. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian keterampilan,
- h. Materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi,
- i. Metode pembelajaran, digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan KD yang akan dicapai,
- j. Media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran,
- k. Sumber belajar dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan,
- l. Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup, dan
- m. Penilaian hasil pembelajaran

6. Pembelajaran Kurikulum 2013

a. Konsep Dasar Kurikulum 2013

Menurut UU (2003, No. 20) kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Kurikulum 2013 adalah sebuah kurikulum yang dikembangkan untuk meningkatkan dan menyeimbangkan kemampuan soft skills dan hard skills yang berupa sikap, ketrampilan, dan pengetahuan.

b. Sikap

Menurut Syamsudin (1997, hlm. 10) adalah tingkah laku atau gerakan-gerakan yang tampak dan ditampilkan dalam interaksinya dengan lingkungan sosial. Interaksi tersebut terdapat proses saling merepon, saling mempengaruhi serta saling menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial.

Adapun beberapa sikap yang akan saya terapkan kepada siswa melalui pembelajaran matematika kelas IV B ini yaitu sikap peduli dan sikap Tanggung Jawab sebagai berikut:

a. Pengertian Sikap Peduli

Menurut Hamzah (2014, hlm. 29). bahwa kepedulian adalah perasaan yang ditujukan kepada orang lain, dan itulah yang memotivasi dan memberikan kekuatan untuk bertindak dan bereaksi, dan mempengaruhi kehidupan secara konstruktif dan positif, dengan meningkatkan kedekatan dan *self actualization* satu sama lain.

Kata peduli memiliki makna yang beragam. Banyak literatur yang menggolongkannya berdasarkan orang yang peduli, orang yang dipedulikan dan sebagainya. Oleh karena itu kepedulian menyangkut tugas, peran, dan hubungan. Sikap kepedulian ditunjukkan dengan sikap keterpanggilan untuk membantu mereka yang lemah, membanu mengatasi penderitaan, dan kesulitan yang dihadapi orang lain. Nel noddings percaya bahwa siswa paling bisa berkembang menjadi manusia yang kompeten ketika mereka merasa dipedulikan.

1) Karakter Individu yang Peduli

Pilar kepedulian dirumuskan didalam beberapa lembaga diantaranya Majid (dalam Gunawan, H 2012, hlm. 32) mengutip Indonesia Heritage Foundation (IHF) merumuskan Sembilan karakter dasar yang menjadi tujuan pendidikan karakter, yaitu:

- a) Cinta Tuhan dan alam semesta beserta isinya.
- b) Tanggung jawab, kedisiplinan, dan kemandirian.
- c) Kejujuran.
- d) Hormat dan santun.
- e) Kasih sayang, kepedulian dan kerjasama.
- f) Percaya diri, kreatif, kerja keras dan pantang menyerah.
- g) Keadilan dan kepemimpinan.
- h) Baik dan rendah hati.
- i) Toleransi, cinta damai dan persatuan.

3) Faktor Penghambat Peduli

Kepedulian merupakan fenomena universal, dimana sebuah perasaan yang secara alami menimbulkan pikiran tertentu dan mendorong perilaku tertentu di seluruh budaya di dunia. Faktor-faktor penghambat sikap peduli, yaitu:

- a) Budaya mempengaruhi bagaimana kepedulian tersebut diekspresikan dan diwujudkan ke dalam tindakan. Budaya mengendalikan bagaimana aksi atau tindakan tersebut diwujudkan. Penerimaan sosial dan harapan sosial juga mempengaruhi bagaimana kepedulian diberikan di tempat tertentu.
- b) Nilai yang dianut oleh individu berpengaruh terhadap proses pengambilan keputusan bagi seseorang, seperti bagaimana menentukan prioritas, mengatur keuangan, waktu dan tenaga. Motivasi, maksud dan tujuan juga bergantung pada nilai yang dianut.
- c) Faktor selanjutnya merupakan harga. Harga apa yang kita dapatkan ketika kita bersedia memberikan waktu, tenaga, bahkan uang, harus sesuai dengan nilai dari hubungan kita dengan orang lain. Kepedulian yang sungguh-sungguh tidak akan membuat waktu, uang, dan tenaga yang bersedia kita berikan menjadi sia-sia atau tidak bijaksana. Untuk mencapai suatu tujuan yang sangat penting (misalnya demi keselamatan nyawa), orang yang peduli mungkin akan melukai dirinya sendiri. Tetapi mengarah kepada hal yang membahayakan tentu saja bukan termasuk wujud dari kepedulian.

4) Ciri-ciri Peduli

Menurut Samani (2011, hlm. 151) indikator sikap peduli, yaitu memperlakukan orang lain dengan sopan, bertindak santun, toleran terhadap perbedaan, tidak suka menyakiti orang lain, tidak mengambil keuntungan dari orang lain, mampu bekerja sama, mau terlibat dalam kegiatan masyarakat, menyayangi manusia dan makhluk lain, cinta damai menghadapi persoalan.

Indikator sikap peduli menurut buku panduan penilaian SD (2016, hlm. 25) sebagai berikut:

- a) Ingin tahu dan ingin membantu teman yang kesulitan dalam pembelajaran, perhatian kepada orang lain.
- b) Berpartisipasi dalam kegiatan sosial di sekolah, misal: mengumpulkan sumbangan untuk membantu yang sakit atau kemalangan.
- c) Meminjamkan alat kepada teman yang tidak membawa/memiliki.
- d) Menolong teman yang mengalami kesulitan.
- e) Menjaga keasrian, keindahan, dan kebersihan lingkungan sekolah.
- f) Melerai teman yang berselisih (bertengkar).
- g) Menjenguk teman atau guru yang sakit.
- h) Menunjukkan perhatian terhadap kebersihan kelas dan lingkungan sekolah.

b. Pengertian Tanggung Jawab

Sikap tanggung jawab adalah sikap yang senantiasa menyelesaikan tugas dengan penuh kesadaran. Menurut Mustari (2011, hlm. 21) "bertanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), Negara dan Tuhan".

Menurut Agus (2012, hlm. 25) Tanggung jawab adalah "orang yang bisa melakukan kontrol internal sekaligus bahwa suatu keyakinan ia boleh mengontrol dirinya dan yakin bahwa kesuksesan yang dicapainya adalah hasil usaha sendiri.

7. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2011, hlm. 3) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dalam pengertiannya yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm. 2-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Dengan demikian yang dimaksud dengan hasil belajar adalah tahap pencapaian aktual yang ditampilkan dalam bentuk tindakan perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif maupun psikomotor dan dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap, dan penghargaan.

b. Tipe-tipe Hasil Belajar

Terdapat beberapa jenis-jenis hasil belajar. Bloom, B (dalam Sudjana 2010, hlm. 22-31) mengemukakan secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Pada umumnya, ranah kognitif paling banyak digunakan oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Namun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penilaian hasil belajar pada ranah kognitif dan ranah afektif.

1. Ranah kognitif

Ranah kognitif merupakan ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Menurut Sudjana (2010, hlm. 23-28) Ranah kognitif meliputi lima tipe hasil belajar yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 3 tahapan yaitu sebagai berikut:

- a. Pengetahuan Pengetahuan diidentikkan dengan hafalan atau untuk diingat. Contoh tipe hasil belajar ini yaitu rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama tokoh, nama tempat (kota).
- b. Pemahaman Tingkat pemahaman lebih tinggi daripada pengetahuan. Contoh tipe pemahaman yaitu menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri, memberikan contoh lain dsb.
- c. Aplikasi Tipe hasil belajar aplikasi merupakan penerapan sebuah ide, teori, atau petunjuk teknis pada situasi yang baru. Jika aplikasi atau penerapan ini dilakukan secara berulang-ulang maka akan menjadi hafalan atau keterampilan.

2. Ranah afektif

Menurut Sudjana (2010, hlm. 29). Ranah afektif merupakan ranah yang berkenaan dengan sikap dan nilai. Sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi.

c. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar ialah faktor internal dan faktor eksternal.

Menurut Slameto (2010, hlm. 54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar.

a. faktor internal

1) Faktor jasmaniah

Faktor-faktor yang tergolong dalam faktor jasmaniah yang dapat mempengaruhi belajar adalah faktor kesehatan dan cacat tubuh.

2) Faktor psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar, faktor-faktor ini adalah : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

3) Faktor kelelahan

Faktor kelelahan ditinjau dari dua aspek yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

b. Faktor eksternal

faktor yang ada di luar individu. Faktor intern yang berpengaruh terhadap belajar menurut Slameto (2010, hlm. 60) dikelompokan menjadi 3 faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

1) Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

2) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan guru, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pengajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

3) Faktor masyarakat

Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar yaitu berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

8. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Munawarah, Usman Mulbar, Ilham Minggu (2013)

Peneliti:

Munawarah, Usman Mulbar, Ilham Minggu

Judul:

DESAIN PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK DI KELAS V SD (STUDI PADA SD INPRES 6/75 KADING)

Masalah:

Bagaimana proses dan hasil desain pembelajaran matematika realistik pada siswa Kelas V SD yang berkualitas?

Langkah:

Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan Model Pembelajaran Matematika Realistik

Kesimpulan:

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran dengan model realistik bersifat efektif dan praktis, yaitu (1) skor rata-rata yang diperoleh siswa pada tes hasil belajar adalah 72,79 dari skor ideal 100 dengan standar deviasi 11,54. Dimana 21 dari 24 siswa atau 87,5% memenuhi ketuntasan individu yang menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal tercapai; (2) dengan menggunakan perangkat pembelajaran dengan model realistik, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran; (3) pada umumnya siswa memberikan respons yang positif terhadap kegiatan pembelajaran; (4) guru dapat menggunakan hasil desain dalam membimbing siswa.

2. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Budiman Tampubolon, Siti Halidjah (2014)

Peneliti:

Budiman Tampubolon, Siti Halidjah

Judul:

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK PADA PEMBELAJARAN PENJUMLAHAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SDN 11 MUARA PAWAN.

Masalah:

Apakah dengan menerapkan model pembelajaran Matematika Realistik pada penjumlahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 11 Muara Pawan

Langkah:

Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan Model Pembelajaran Matematika Realistik

Kesimpulan:

Penelitian ini menghasilkan simpulan bahwa rancangan pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran matematika realistik pada penjumlahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar negeri 11 Muara Pawan. Hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 48,35 dengan ketuntasan 4 orang dari 20 siswa atau 20 %, dan pada siklus II 55,5 dengan ketuntasan 17 orang dari 20 siswa atau 80 %. Dengan demikian peningkatan rata-rata 6,58 dan ketuntasan sebesar 60 %.

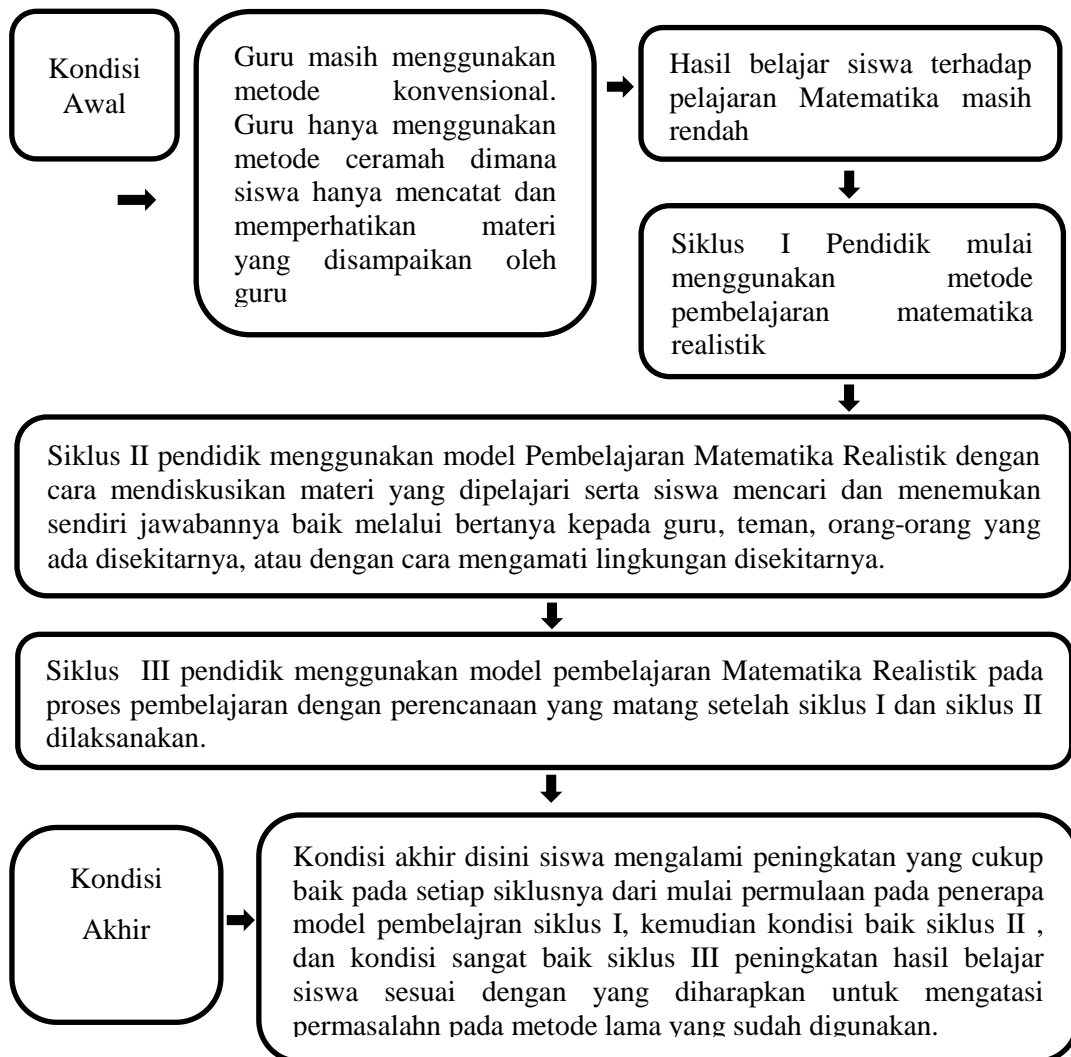
9. Kerangka Pemikiran

Menurut Sugiyono (2010, hlm. 60) Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen. Bila dalam penelitian ada variabel moderator dan intervening, maka juga perlu dijelaskan, mengapa variabel itu ikut dilibatkan dalam penelitian. Pertautan antar variabel tersebut, selanjutnya dirumuskan ke dalam bentuk paradigma penelitian. Oleh karena itu pada setiap penyusunan paradigma penelitian harus didasarkan pada kerangka berfikir

Pada sekolah atau tempat saya yang akan melakukan penelitian masih menunjukkan kekurangan. Dimana siswa masih berfikir bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga siswa kurang temotivasi untuk melakukan proses belajar, masih banyak siswa yang belum mencapai KKM. Kegiatan belajar mengajar siswa di sekolah sudah menggunakan model pembelajaran akan tetapi masih kurang menari minat siswa dalam pembelajaran matematika sehingga hasil belajarnya pun rendah hampir 70% siswa mendapatkan nilai di bawah rata-rata.

Hal ini dilihat dari hasil prasiklus peneliti menjumpai ketuntasan hasil belajar siswa kelas IV B SDN 067 Nilem Bandung sebagai berikut: dari 29 siswa kelas IV B yang belum mencapai KKM yang di tentukan oleh sekolah adalah 19 siswa apabila di persenkan menajdi 65%. Untuk menanggulangi masalah tersebut dirasa perlunya penggunaan suatu model pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Salah satu alternatif model pembelajaran yang diduga mampu mengatasi masalah tersebut adalah model Pembelajaran Matematika Realistik (PMR).

Berdasarkan uraian di atas, bahwa penerapan model Pembelajaran Matematika Realistik (PMR). ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika pada siswa kelas IV B SDN 067 Nilem Bandung. Sehingga gambaran pola kerangka berpikir dapat ditunjukkan pada bagan di bawah ini:



Bagan 2. 1
Kerangka Berpikir

10. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

a. Asumsi

Asumsi menurut Sugiyono, (2006, hlm. 82) asumsi adalah pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian. Contohnya orang akan menjadi lapar

apabila tidak makan, akan tetapi tidak perlu pembuktian kalau yang bersangkutan memang sudah makan atau tidak.

Adapun asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Dalam pembelajaran berbasis kurikulum 2013 menuntut keaktifan siswa dalam belajar. Namun dalam kenyataannya masih banyak guru yang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Seiring dengan berkembangnya zaman, kini model pembelajaran pun semakin beragam tinggal bagaimana kemampuan guru dalam meramu pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Karena pada usia sekolah dasar siswa akan lebih mudah memahami apabila berkaitan langsung dengan kehidupan nyata atau pengalaman yang mereka alami secara langsung.

Asumsi dari tindakan ini adalah dalam mencapai tujuan pembelajaran dalam kurikulum diperlukan adanya model pembelajaran yang bisa digunakan guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran salah satunya matematika dengan menerapkan model Pembelajaran Matematika Realistik (PMR).

b. Hipotesis Penelitian

Menurut Margono (2004, hlm. 80) menyatakan bahwa hipotesis berasal dari perkataan hipo (hypo) dan tesis (thesis). Hipo berarti kurang dari, sedangkan tesis berarti pendapat. Jadi hipotesis adalah suatu pendapat atau kesimpulan yang sifatnya masih sementara. Hipotesis merupakan suatu kemungkinan jawaban dari masalah yang diajukan. Hipotesis timbul sebagai dugaan yang bijaksana dari peneliti atau diturunkan (deduced) dari teori yang telah ada.

Berdasarkan kerangka berpikir maka dirumuskan sebagai berikut:

jika guru menerapkan model pembelajaran matematika realistik pada pembelajaran matematika maka hasil belajar siswa akan meningkat.

1. Jika guru menyusun RPP sesuai dengan menggunakan model pembelajaran matematika realistik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika SDN 067 Nilem Bandung.
2. Jika proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran matematika realistik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika SDN 067 Nilem Bandung.

3. Jika hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran matematika realistik SDN 067 Nilem Bandung.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa di dalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran matematika realistik, maka akan meningkatkan penugasan akademik, mengajarkan keterampilan sosial dan membantu siswa dalam menumbuhkan kemampuan bekerja sama, kreatif dan hasil belajar siswa, serta meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit.