

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam Undang Undang Sisdiknas No 23 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan itu bisa dilakukan di berbagai tempat. Salah satunya adalah di sekolah. Sekolah merupakan sebuah tempat yang di dalamnya terdapat guru dan siswa untuk melakukan sebuah proses pembelajaran. Pembelajaran yang didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU Sisdiknas No 23 Th 2003).

Menurut Amir, (2014) Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan tentang matematika yang dipelajari, cerdas, terampil, mampu memahami dengan baik bahan yang diajarkan. Dalam pembelajaran matematika, keberhasilan suatu pengajaran dipengaruhi oleh faktor yang terangkum dalam sistem pengajaran. Salah satu pembelajaran yang terdapat pada matematika yaitu pembelajaran bangun ruang.

Keadaan Pandemi Covid-19 memaksa kebijakan *social distancing*, atau di Indonesia lebih dikenalkan sebagai *physical distancing* (menjaga jarak fisik) untuk meminimalisir persebaran Covid-19. Jadi, kebijakan ini diupayakan untuk memperlambat laju persebaran virus Corona di tengah masyarakat. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) merespon dengan kebijakan belajar dari rumah, melalui pembelajaran daring dan disusul peniadaan Ujian Nasional untuk tahun ini.

Walaupun kegiatan belajar mengajar tersebut dilakukan di rumah masing-masing, sebagai guru tetap melaksanakan pemantauan mengenai kegiatan ini. Beberapa cara yang dilakukan guru untuk memantau peserta didiknya yaitu: 1) Melakukan *video call* menggunakan aplikasi *Zoom Meeting*; 2) Memberikan materi dan tugas melalui *Google Classroom*; 3) Berkomunikasi melalui grup *WhatsApp* atau Telegram; 4) Apabila siswa mengalami dalam pemahaman materi atau tugas yang diberikan, siswa dapat menghubungi guru melalui jaringan pribadi di *WhatsApp*.

Pada situasi dan kondisi seperti ini, orang tua berperan besar untuk mengawasi serta membimbing kegiatan belajar-mengajar anak-anaknya di rumah berdasarkan arahan dari guru. Tidak sedikit orang tua yang mampu memahami sistem *online learning* dan tidak sedikit pula orang tua yang tidak memahaminya karena keterbatasan pengetahuan.

Fakta di lapangan tidak sedikit peserta didik atau wali yang mengeluhkan hal tersebut, seperti: 1) Keterbatasan orang tua menggunakan media sosial yang diperlukan; 2) Kadar kemampuan pemahaman terhadap materi tidak

lebih baik daripada belajar langsung di sekolah; 3) Faktor biaya yang dikeluarkan untuk membeli paket data; 4) Jaringan internet yang tidak stabil; 5) Orang tua kewalahan dalam mengkoordinir kegiatan anak; 6) Keadaan orangtua yang masih harus berkerja.

Namun guru juga mengalami berbagai keluhan seperti: 1) Waktu yang dibutuhkan untuk merancang bahan ajar lebih banyak; 2) Harus *Online* di media sosial karena mengantisipasi siswa atau orang tua yang bertanya; 3) Kewalahan dalam memeriksa tugas yang dikirimkan siswa melalui media sosial; 4) Tidak leluasa dalam menjelaskan materi kepada siswa walau sudah menggunakan berbagai cara; 5) Pemahaman yang kurang dalam menggunakan aplikasi pembelajaran seperti *zoom cloud* dan *classroom*.

Menurut Amir, (2014) Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan tentang matematika yang dipelajari, cerdas, terampil, mampu memahami dengan baik bahan yang diajarkan. Dalam pembelajaran matematika, keberhasilan suatu pengajaran dipengaruhi oleh faktor yang terangkum dalam sistem pengajaran. Salah satu pembelajaran yang terdapat pada matematika yaitu pembelajaran bangun ruang.

Pembelajaran matematika sangat penting untuk dipelajari, karena pembelajaran matematika kerap sering diterapkan pada kehidupan sehari-hari dalam memahami konsep bangun ruang. Jika siswa mempelajarinya maka siswa dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika kebanyakan siswa masih menganggap pelajaran yang sulit, penuh perhitungan yang memusingkan, banyak rumus, simbol, angka serta pelajaran yang membosankan sehingga menimbulkan sikap malas belajar yang ditunjukkan siswa dalam belajar.

Hal ini berdasarkan oleh Sara Mustika, Hajidin, (2018) menghasilkan bahwa kendala yang dihadapi oleh guru bervariasi, berdasarkan kemampuan guru mengajar, guru mengalami kesulitan menghubungkan materi yang diajar dengan konsep kehidupan sehari-hari, siswa tidak dapat memberikan contoh hubungan antara materi dengan kehidupan nyata. Kendala lainnya yang dihadapi oleh guru adalah sulitnya guru memotivasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga tidak semua siswa mau terlihat aktif dalam proses belajar.

Hal ini pun dikemukakan oleh Supardi, (2015) mengatakan Banyak faktor yang menyebabkan hal ini masih terjadi. Baik faktor dari dalam diri siswa ataupun faktor dari luar diri siswa. Namun perlu upaya yang berkesinambungan antara potensi yang dimiliki siswa dengan kemampuan mengajar guru untuk mengubah citra tersebut dengan membangun suasana pembelajaran matematika yang menyenangkan.

Dalam mengatasi hal tersebut perlu adanya jalan keluar atau solusi yang dapat memperbaiki situasi pembelajaran Matematika di SD agar lebih efektif sehingga siswa dapat memahami konsep pembelajaran tersebut. Salah satu solusi yang dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran

yang sesuai adalah dengan menerapkan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pembelajaran Bangun Ruang Siswa Sekolah Dasar Kelas V Menggunakan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* dalam Masa Pandemi Covid-19”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana skenario dan implementasi penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) terhadap pembelajaran bangun ruang siswa SD kelas V?
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) terhadap pembelajaran bangun ruang siswa SD kelas V?
3. Kesulitan-kesulitan apa yang dialami siswa SD kelas V dalam menyelesaikan tugas-tugas bangun ruang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui skenario dan implementasi penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) terhadap pembelajaran bangun ruang siswa SD kelas V

2. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) terhadap pembelajaran bangun ruang siswa SD kelas V
3. Untuk mengetahui kesulitan-kesulitan apa yang dialami siswa SD kelas V dalam menyelesaikan tugas-tugas bangun ruang

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan untuk mengembangkan pembelajaran online dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif pilihan dalam pembelajaran matematika.

2. Bagi Siswa

Dapat memberikan gambaran pembelajaran online yang dilakukan oleh siswa dan menjadikan masukan untuk siswa mengembangkan potensi belajar walau melalui online.

3. Bagi Matematika

Dapat memberikan pengetahuan baru salah satunya pada materi Bangun Ruang dengan proses pembelajaran online.

E. Definisi Operasional

1. Bangun Ruang

Bangun ruang adalah daerah 3 dimensi di mana obyek dan peristiwa berada. Ruang memiliki posisi serta 17 arah yang relatif, terutama bila

suatu bagian dari daerah tersebut dirancang sedemikian rupa untuk tujuan tertentu. Bangun Ruang merupakan materi pokok dalam pembelajaran matematika di jenjang sekolah yang kajian materinya masih bersifat abstrak. Pada materi bangun ruang ini, peserta didik dituntut untuk memiliki kompetensi dasar dapat menghitung luas permukaan dan volume kubus dan balok. Dengan indikator yang ingin dicapai sebagai berikut:

- a. Menjelaskan volume bangun ruang
 - b. Menyelesaikan masalah yang berkaitan volume bangun ruang
 - c. Menentukan jaring-jaring kubus
 - d. Menentukan jaring-jaring balok
 - e. Membuat jaring-jaring kubus
 - f. Membuat jaring-jaring balok
2. Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) adalah pendekatan yang memberikan pemahaman bahwa pembelajaran matematika harus dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. dengan karakteristik pendekatan menggunakan masalah kontekstual, menggunakan model, kontribusi siswa, interaktif dan keterkaitan.
3. Pembelajaran Daring
- Pembelajaran daring (juga dikenal dengan pembelajaran elektronik, atau *e-Learning*) merupakan hasil dari suatu pembelajaran yang disampaikan secara elektronik dengan menggunakan komputer dan media berbasis komputer. Bahannya biasa sering diakses melalui sebuah jaringan.