

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWAKELAS V SDN 011
BUKIT KRATAI RUMBIYO JAYA KAMPAR MELALUI PENDEKATAN REALISTIC
MATHEMATICS (RME)****Endang Purwanti**

SDN 011 Bukit Kratai Rumbio Jaya Kampar

ABSTRAK. Permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru SDN 011 Bukit raya adalah rendahnya motivasi siswa dalam belajar matematika. Hasil belajar matematika selama ini belum memenuhi KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Untuk itu guru berupaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui pendekatan RME di SDN 011 Bukit Kratai, Rumbio Jaya Kampar. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua rencana pelaksana pembelajaran dan satu ulangan test hasil belajar. Untuk memperoleh data, digunakan lembar observasi yang diisi oleh observer dan tes hasil belajar diberikan pada akhir siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan alur pembelajaran diranya siswa mampu mengeluarkan pendapat, mau bertanya dan aktif dalam proses pembelajaran. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan RME pada siklus I siswa yang tuntas terdiri dari 29 orang dari 38 siswa dan siklus II siswa yang tuntas terdiri dari 31 orang dari 38 siswa. Jika dibandingkan, siklus II lebih meningkat daripada siklus I. Secara umum dapat disimpulkan bahwa pendekatan RME dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada pokok bahasan memecahkan masalah yang berkaitan dengan uang dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci. *Matematik, Penelitian Tindakan Kelas, MME, SD*

ABSTRACT. The problem wich were faced by the teachers at SD Negeri 011 Bukit Kratai Rumbio Jaya were students' less motivation to ask questions, give opinions and less understanding in problem solving. Their learning achievement was under the minimum standard of achivement wich was 65. In order to solve these problems, the researcher tried to apply RME approach in the teaching and learning process. This was classroom action research wich consisted of two cycles. Each cycle consisted of two lessons plans and a review test. To get the data, the resesarcher used observation sheet and delivered a test in the end of the cycle. The result of the research showed that students' learning achivement improving from the first cycle to the second cycle. The student had a willingness to ask questions, give opinions and involve actively in teaching and learning process. The involvement of the students in identifying their own learning could help the students in improving their learning achivement. After teaching and learning process was conducted by using RME approach, in the first cycle, there were 29 from 38 student out of 31 from 38 students who had gained the minimum standard of achievement. It can be concluded that the use of RME approach can improve students learning achievement in mathematics subject.

Keywords. *Mathematics, Action Research, RME, SD*

PENDAHULUAN

Pelajaran matematika memegang peranan penting dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM). Sebagaimana dikemukakan Soejadi (2000:76) mengatakan "matematika sebagai wahana pendidikan tidak hanya digunakan untuk mencapai satu tujuan, misalnya mencerdaskan siswa, membentuk kepribadian siswa serta mengembangkan ketrampilan tertentu." Matematika merupakan suatu kajian yang memiliki obyek yang abstrak dan dibangun melalui penalaran deduktif yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh

sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga keterkaitan antar konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas. Dengan kata lain pembelajaran matematika diharapkan adanya keserasian antar proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, kemampuan membangun pengetahuan, mengembangkan potensi, dengan menekankan pada penekanan penyelesaian soal-soal dan pemecahan masalah. Pentingnya pelajaran matematika sebagaimana tercantum dalam kurikulum 2006, bahwa pembelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. (4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Pada Garis - Garis Besar Program Pengajaran (GBPP) 2004, tercantum bahwa matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bernalar melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, dan eksperimen, sebagai alat komunikasi melalui simbol, tabel, grafik, diagram, dalam menjelaskan gagasan. Menyadari pentingnya fungsi dan tujuan pembelajaran matematika, siswa diharapkan menguasai kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam indikator-indikator mata pelajaran matematika.

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru matematika kelas V SDN 011 Bukit Kratai

ditemukan rendahnya aktivitas dan minat belajar terhadap pembelajaran matematika. Hal ini yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa, sehingga dalam pemahaman tentang konsep matematika sangat kurang dan cenderung untuk menunggu penjelasan dari guru. Oleh karena itu pengembangan potensi berpikir siswa kurang sehingga hakekat pembelajaran matematika tidak terpenuhi secara maksimal.

Rendahnya aktivitas dapat dilihat dalam proses pembelajaran sehari-hari. Apabila diberikan tugas siswa tidak serius untuk menyelesaikan dan kalau ada kesulitan mereka tidak berani bertanya, tidak mau mengeluarkan ide yang dimiliki. Waktu pembelajaran dilaksanakan dengan metode diskusi siswa tidak aktif dalam berpartisipasi dalam kelompok.

Dalam pembelajaran matematika, siswa tidak sedikit merasa takut dan membosankan. Siswa sangat terbebani dengan tugas yang diberikan oleh guru. Siswa hanya akan mengerjakan soal yang mudah saja, sedangkan soal yang sulit akan ditinggal atau menyontek dengan teman yang lebih pandai. Siswa hanya senang pembelajaran matematika dalam tahap mudah dikerjakan. Apabila soal semakin sulit, minat siswa untuk menyelesaikan soal menjadi kurang.

Dari kenyataan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika di lapangan, penulis yang berperan sebagai guru matematika. Masalah yang dihadapi pada pembelajaran matematika di SDN 011 Bukit Kratai, Rumbio Jaya adalah rendahnya hasil belajar siswa pada soal pemecahan masalah. Selama ini guru menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran. Siswa hanya mendapat pengalaman belajar yang cenderung mengafal rumus-rumus bukan memahami konsep pemecahan masalah. Akibatnya dalam mengerjakan soal cerita dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari tidak dilaksanakan secara terstruktur

Upaya untuk memaksimalkan pembelajaran siswa, guru harus memahami hakekat materi pelajaran yang diajarkan, seperti melihat matematika adalah sebagai suatu pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Guru membutuhkan berbagai model

pembelajaran pada kegiatan pembelajaran agar tidak membosankan. (Djamarah, 2004:8). Untuk merangsang aktivitas siswa dalam pembelajaran, guru berusaha dengan pendekatan-pendekatan baru yang belum pernah dilaksanakan pada pembelajaran sebelumnya. Oleh karena itu penulis mencoba menerapkan pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) pada materi memecahkan masalah yang melibatkan uang dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini dapat diperkirakan dapat membangkitkan semangat siswa karena persoalan dan contoh-contoh yang diberikan nyata dan ada disekitar kehidupan siswa. Dengan pendekatan Realistic Mathematics Education, mata pelajaran matematika tidak akan berkesan menakutkan, membosankan sehingga pengalaman belajar siswa lebih nyata dan lebih mudah menyerap pelajaran yang diberikan guru.

Pemecahan masalah ini merupakan pembelajaran baru di kelas IV, dengan pendekatan Realistic Mathematica Education siswa akan lebih terstruktur untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam soal-soal cerita yang diberikan guru. Siswa akan lebih berpikir kritis dengan adanya masalah-masalah yang diberikan guru dan diharapkan siswa berani menyampaikan pendapat pada proses pembelajaran.

Dengan memperhatikan uraian diatas penulis tertarik untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan pendekatan RME (Realistic Mathematica Education) di kelas IV SDN 011 Bukit Kratai, Rumbio Jaya khususnya pada materi pokok memecahkan masalah yang berkaitan dengan uang dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui pendekatan RME pada pokok bahasan memecahkan masalah yang berkaitan dengan uang di kelas IV SDN 011 Bukit Kratai Rumbio Jaya Kampar.

Winkel (2009:61) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan dalam diri seseorang dari belum mampu menjadi mampu, yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang menandakan telah terjadi belajar. Sedangkan Mulyasa (2005:77) hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara

keseluruhan, yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung Menurut Dimiyati (2002:83) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar setiap akhir pembelajaran.

Sudah selayaknya seorang guru untuk mengkaji lebih mendalam tentang belajar yang sesuai dengan materi pelajaran dan situasi serta kondisi siswa dengan tujuan memberikan pelayanan yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan hasil belajar adalah kompetensi yang telah dimiliki atau dicapai siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kompetensi yang dimiliki atau dicapai siswa setelah proses pembelajaran matematika yang dapat dilihat dari hasil ulangan harian yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran. Penilaian hasil belajar dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan kurikulum 2006, sehingga siswa dikatakan telah menguasai mata pelajaran matematika apabila masing-masing indikator tiap siswa telah mencapai 75% pada setiap kompetensi dasar yang dipelajari (Depdiknas, 2006)

Dari pendapat-pendapat diatas disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan yang dicapai oleh siswa yang berbentuk angka atau skor setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan alat ukur tertentu. Sedangkan hasil belajar matematika adalah penguasaan pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam bentuk angka atau skor setelah melakukan proses pembelajaran matematika dengan pembelajaran Realistic mathematica Education.

Aktivitas adalah kegiatan atau kesibukan yang dilakukan oleh seseorang. Aktivitas dilakukan dengan bermacam-macam tetapi mempunyai tujuan yang sama yaitu untuk mencapai hasil belajar yang baik. Aktivitas akan timbul jika seseorang mempunyai kemauan dan aktivitas tidak berdiri sendiri akan tetapi akan saling

mendukung satu sama lain. Menurut Sardiman (2001:99), ada beberapa jenis-jenis aktivitas:

(a)Aktivitas melihat seperti membaca, memperlihatkan demonstrasi dan percobaan serta lainnya. (b)Aktivitas berbicara seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi dan interupsi.(c)Aktivitas mendengar seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi dan pidato.(d)Aktivitas menulis seperti menulis laporan, menyalin.(e)Aktivitas menggambar seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram. (f)Aktivitas melibatkan gerakan fisik seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, mereparasi, bermain, permasalahan, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.(g)Aktivitas yang melibatkan perasaan seperti perasaan seperti merasa bosan, gembira, bersemangat, berani, tenang, gugup, bergairah.

Dalam pembelajaran sangat diperlukan adanya aktivitas sebab pada prinsip belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku menjadi kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau dasar yang penting dalam interaksi belajar mengajar. Aktivitas tidak hanya dilakukan didalam kelas saja, akan tetapi juga diluar kelas. Apabila aktivitas pembelajaran terlaksana dengan baik maka hasil belajar yang diharapkan tercapai.

Aktivitas belajar yang dimaksud penulis adalah aktivitas belajar matematika yang dilaksanakan dalam pembelajaran yang disertai dengan pengalaman pemecahan masalah sendiri didalam kelompok masing-masing. Aktivitas belajar ini dapat dilihat dalam bentuk peningkatan aktivitas belajar yang diamati oleh supervisor dalam tingkah laku dengan lembar pengamatan aktivitas siswa. Setelah diterapkan pendekatan Realistic Matematika Education maka akan terjadi peningkatan aktivitas belajar. Siswa dikatakan aktif apabila lembar pengamatan diisi dengan kata “ya” setiap kisi-kisi lembar pengamatan aktivitas siswa.

Realistic Mathematica Education (RME) adalah teori belajar mengajar dalam pendidikan matematika.RME ini termasuk ke dalam pendekatan kontekstual.RME merupakan teori pembelajaran matematika yang dikembangkan

dalam dunia pendidikan di negeri Belanda.Teori ini dikembangkan sejak tahun 1969 oleh Prof. Frudenthal, sebagai reaksi modern yang abstrak untuk dunia anak sekolah.RME menjadi suatu pendekatan pembelajaran matematika karena pendekatan sangat menjanjikan karena berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Dalam filsafat RME Hans Frudhental berpendapat bahwa matematika merupakan aktivitas insani, dimana siswa tidak dipandang sebagai penerima pasif matematika yang sudah jadi dan siswa diberi kesempatan untuk menemukan kembali matematika dengan bimbingan orang dewasa. Pendapat ini akan lebih mengembangkan ide-ide anak yang mengarah pada konteks kehidupan sehari-hari.

Pendekatan Matematika Realistik Indonesia dikembangkan sejak tahun 2001. RME adalah suatu pendekatan yang memandang matematika sebagai suatu kegiatan manusia (human activities), dan belajar matematika itu berarti bekerja dengan matematika (doing mathematics), (Fruendenthal,1991; Trafferss,198;Grave Meijer,1994; de Lange,1997,1999)

Kegiatan manusia dalam RME menggambarkan proses pemecahan masalah kontekstual dengan bantuan pengetahuan matematika formal.Masalah diterjemahkan, kemudian dirumuskan dalam istilah matematika yang disebut permasalahan matematis. Setelah itu permasalahan matematis ini dipecahkan dengan bantuan peralatan matematis yang ada.Dan selanjutnya, pemecahan matematis diterjemahkan lagi ke konteks sebenarnya. Pengubahan permasalahan yang kontekstual ke dalam suatu permasalahan matematis mengarah kepada pengurangan informasi dan beberapa aspek dari permasalahan yang sebenarnya akan terbuang. Penerjemahan dari matematika ke permasalahan yang sebenarnya, dengan demikian, melibatkan interpretasi pemecahan matematis di dalam konteks dari permasalahan yang sebenarnya.Aspek yang terbuang harus diambil lagi ke dalam penjelasan. Tetapi, itu bisa jadi hal di mana permasalahan yang sebenarnya tidak memungkinkan kepastian atau ketepatan yang di anjurkan dalam pemecahan matematis. Secara keseluruhan, terjemahan yang

digambarkan di atas bukan untuk mengenali jenis-jenis permasalahan dan menempatkan rutinitas standar.

Untuk memilih mengajarkan matematika sebagai suatu kegiatan, pemecahan masalah akan bermakna lain. Mengajar menjadi pusat permasalahan yang artinya bahwa permasalahan adalah tujuan sebenarnya daripada penggunaan perangkat matematis. Bahkan pemecahan masalah melalui tiga tahap yang sama dari menggambarkan permasalahan yang kontekstual ke yang lebih formal, pemecahan masalah ke tingkat formalitasnya. Tujuan penyesuaian permasalahan kepada perancangan sistem, seseorang harus mencobakan dan menggambarannya dengan cara membiarkan penggunaan untuk mencapainya, melalui pembuatan skema dan pendidentifikasi permasalahan yang baik.

Dalam RME soal-soal kontekstual merupakan hal terpenting dalam melakukan metematisasi dan pengetahuan untuk memecahkan masalah. Hal ini penting bagi siswa untuk menempatkan diri pada konteks pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Fruendenthal dalam Gravemeijer (1991:82) bahwa masalah pokok yang dilakukan dalam RME meliputi: **(1). Menemukan masalah-masalah/soal-soal kontekstual** (*looking for problems*)(2). **Memecahkan masalah** (*problem solving*)(2). **Mengorganisasikan bahan ajar** (*subject matter*)

Menurut De Lange dalam Hadi (2007;37), pembelajaran matematika dengan pendekatan Realistic Mathematics Education terdiri dari beberapa aspek:

- a) Memulai pelajaran dengan mengajukan masalah (soal) yang “riil” bagi siswa sesuai dengan pengalaman dan tingkat pengetahuannya, sehingga siswa segera terlibat dalam pelajaran secara bermakna.
- b) Permasalahan yang diberikan tentu harus diarahkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pelajaran tersebut.
- c) Siswa mengembangkan atau menciptakan model-model simbolik secara informal terhadap masalah yang diajukan.
- d) Pengajaran berlangsung secara interaktif. Siswa menjelaskan dan memberikan alasan

terhadap jawaban yang diberikan, memahami jawaban temannya, setuju terhadap jawaban temannya, mengatakan ketidaksetujuan, mencari alternative penyelesaian yang lain, dan melakukan refleksi terhadap setiapkah yang ditempuh atau terhadap keberhasilan pelajaran.

Berkaitan dengan sintaks PMR, kemudian guru mempersiapkan apa yang akan dilakukan didalam kelas sebagai berikut:

- a) Langkah 1. Menggunakan masalah kontekstual
 Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menyiapkan materi yang akan diajarkan dan menyiapkan alat yang digunakan. Menentukan kelompok kooperatif. Siswa diranking kemudian dibagi menjadi kelompok tinggi, sedang dan rendah. Kelompok kooperatif dibentuk dengan mengambil secara acak siswa dari kelompok tinggi, sedang, dan rendah sehingga terbentuk kelompok heterogen. Guru menyajikan masalah kontekstual kepada siswa, selanjutnya guru mengingatkan pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan dilaksanakan. Penyajian masalah kontekstual ini adalah titik tolak aktivitas pembelajaran siswa.
- b) Langkah 2. Menggunakan model sebagai jembatan menuju permasalahan.
 Langkah ini ditempuh sebagai penjelasan materi dan latihan terbimbing apabila siswa mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah. Guru memberikan bantuan dengan memberikan pertanyaan pancingan kepada siswa untuk memahami masalah. Pada langkah ini guru dan siswa berinteraksi dalam memecahkan masalah.
- c) Langkah 3. Menggunakan produksi siswa sendiri dalam menyelesaikan masalah kontekstual
 Pada langkah 3 ini, siswa diberikan motivasi untuk menyelesaikan masalah kontekstual secara individual berdasarkan kemampuannya dengan memanfaatkan petunjuk yang telah disediakan. Dalam proses pemecahan masalah siswa diarahkan untuk berfikir

menemukan pengetahuan untuk dirinya dan guru mengarahkan serta memberikan bantuan pada siswa yang benar-benar memerlukan bantuan. Langkah inilah prinsip pembelajaran realistik yang dimunculkan adalah penggunaan model untuk memecahkan masalah pada kelompok secara bebas.

- d) Langkah 4. Interaktivitas
 Pada permulaan diskusi guru meminta siswa untuk mendiskusikan jawaban dengan anggota kelompoknya. Dari diskusi ini diharapkan muncul jawaban yang disepakati kelompok. Selanjutnya guru menunjuk kepada salah satu kelompok untuk mengemukakan pendapat di depan kelas. Interaksi ini terjadi antara siswa dengan siswa juga guru dengan siswa. Dalam diskusi ini kontribusi siswa berguna dalam pemecahan masalah
- e) Langkah 5. Terintegrasi
 Dari hasil diskusi kelas guru mengarahkan siswa menarik kesimpulan mengenai pemecahan masalah, konsep, prosedur yang telah dilaksanakan bersama pada pertemuan hari itu. Selanjutnya guru mengarahkan cara membuat rangkuman, supaya siswa melakukan kegiatan berikutnya dengan runtut.
- f) Penilaian
 Tes dilaksanakan pada akhir siklus. Jenis Tes adalah uraian. Bentuk Tes adalah tertulis dengan menjawab sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah. Pada kegiatan evaluasi ini siswa bekerja sendiri-sendiri dalam menjawab soal yang diberikan. Skor yang diperoleh masing-masing individu melalui tes hasil belajar akhir siklus.

c. Kelebihan dan kekurangan RME

- 1) Kelebihan dari Realistic Mathematica Education
 - a) Siswa membangun sendiri pengetahuan maka siswa tidak mudah lupa dan lebih aktif dalam memecahkan masalah
 - b) Suasana dalam proses pembelajaran lebih menyenangkan karena menggunakan realitas kehidupan, sehingga siswa tidak cepat bosan.
 - c) Siswa merasa lebih dihargai dan terbuka karena setiap jawaban siswa ada nilainya.

- d) Memupuk kerjasama dalam kelompok
 - e) Melatih keberanian siswa dalam menjelaskan jawaban
 - f) Melatih siswa untuk terbiasa berpikir.
- (2) Kekurangan dari Realistic Mathematica Education
- a) Untuk memahami satu materi dibutuhkan waktu yang cukup lama.
 - b) Guru harus mempunyai komitmen untuk maju.
 - c) Siswa yang belum bisa membaca pemahaman akan lebih sulit untuk memecahkan masalah

Dari pendapat diatas, penulis tertarik meneliti dengan pendekatan Realistic Mathematica Education untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Yang akan dilakukan oleh penulis sendiri di dalam kelas sendiri. Penelitian tindakan adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Wardani, 2002: 7). Penelitian ini akan melakukan perencanaan tindakan dan refleksi hasil tindakan. Pelaksanakan tindakan akan dilakukan oleh peneliti sedangkan wali kelas sebagai guru pengamat. Penelitian ini terdiri dua siklus. Siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dengan dua Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan ulangan akhir siklus I. Sedangkan siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan dua Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan ulangan akhir siklus II.

Lokasi Penelitian dilaksanakan di SDN 011 Bukit Kratai, Rumbio Jaya .yang jumlah siswa adalah 40 siswa. Yang terletak di desa Bukit Kratai Kecamatan Rumbio Jaya, Kabupaten Kampar, Riau. Dengan kemampuan dan latar belakang siswa yang berbeda-beda. Subjek Penelitian adalah siswa kelas IV SDN 011 Bukit Kratai yang terdiri dari 23 perempuan dan 17 laki-laki.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar akhir siklus I dengan

menggunakan pendekatan matematika realistik, guru memberikan ulangan akhir siklus I. Pada ulangan akhir siklus I jumlah siswa adalah 38 orang yang terdiri dari laki-laki 21 siswa dan perempuan 17 siswa. Dari 38 siswa yang mengikuti ulangan akhir siklus I, 29 orang siswa (76,3%) tuntas dan 9 orang siswa (23,7%) tidak tuntas. Keadaan 9 orang yang tidak tuntas dikarenakan siswa tidak memahami terlebih dahulu soal yang diberikan guru. dan ada juga yang hanya mengharap jawaban dari teman.

Sedangkan hasil belajar pada siklus II, menunjukkan dari 38 siswa yang tuntas 31 orang dan yang 7 orang tidak tuntas. Apabila dituliskan dalam persen yang tuntas adalah 81,6%, yang tidak tuntas 18,4%. Dalam kenyataan anak yang tidak tuntas adalah anak yang berkemampuan rendah dan anak yang tinggal kelas. Anak yang tidak tuntas ini yang apabila disuruh guru bergantian untuk maju mempresentasikan selalu malu-malu dan mengerjakan soal-soal yang diberikan guru selalu asal-asalan.

Tabel 1. Hasil Tes Siklus I

Siklus I	Jumlah siswa yang mencapai ≥ 65	Jumlah siswa yang belum mencapai ≥ 65	Rata-rata
	29 orang siswa	9 orang siswa	77,8

Tabel 2. Hasil Tes Siklus II

Siklus II	Jumlah siswa yang mencapai ≥ 65	Jumlah siswa yang belum mencapai ≥ 65	Rata-rata
	31 orang siswa	7 orang siswa	84,2

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa pada Ulangan akhir siklus I dan Ulangan akhir siklus II

Siklus	Jumlah siswa yang mencapai KKM (%)	Jumlah siswa yang tidak mencapai KKM (%)
I	76,3%	23,7%
II	81,6%	18,4%

Dari tabel 10 dapat dilihat bahwa pada ulangan akhir siklus I dan ulangan akhir siklus II pada siswa yang tuntas mengalami peningkatan, walaupun hanya sedikit yaitu 5,3%.

Dari fakta-fakta diatas, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan ulangan harian I ke ulangan akhir siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persentase ketercapaian mengalami peningkatan yang berarti. Kualitas hasil belajar dikatakan meningkat apabila memenuhi aspek sebagai berikut: (a) Perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya; (b) Kualitas dan kuantitas penguasaan tujuan pembelajaran oleh para siswa; (c) Jumlah siswa yang mencapai tujuan pembelajaran minimal 75% dari jumlah indikator yang akan dicapai (Sudjana, 2006)

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama satu bulan dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus terdiri dari dua RPP, dua LKS dan satu ulangan akhir siklus. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada BAB IV diperoleh kesimpulan bahwa dengan pendekatan Realistic Mathematics Education dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 063 Bukit Kratai, Rumbio Jaya, Kampar.

Penelitian tindakan kelas ini, untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika di kelas IV SDN 011 Bukit Kratai, Rumbio Jaya, Kampar yaitu dengan memilih pendekatan Realitic Mathematics Education supaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian menggambarkan bahwa aktivitas siswa sangat mendukung hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini pendekatan RME memberikan kebebasan siswa menyampaikan ide dan mendorong siswa bekerja sendiri dalam memecahkan masalah dalam soal yang diberikan. Dalam proses pembelajaran, pendekatan RME untuk membelajarkan siswa bukan mengajarkan siswa. Pendekatan RME ini dapat menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa berpikir kreatif dan aktif dalam belajar. Pendekatan ini mengajak siswa masuk ke dalam kehidupan sehari-hari untuk mengerjakan soal-soal matematika.

Untuk guru-guru di SDN 011 Bukit Kratai

Rumbio Jaya Kampar perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa memperoleh rasa kebebasan dalam mengungkapkan pendapat. Dalam proses pembelajaran sebaiknya siswa diberikan pertanyaan yang memancing berpikir kritis supaya dalam setiap jawaban siswa bervariasi.

Pendekatan yang diterapkan guru pada penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dan siswa lebih mengembangkan kemampuan pemahaman sesuai dengan tingkat pemahamannya. Dalam pendekatan ini pembelajaran berpusat pada siswa, guru hanya sebagai fasilitator dan motivator pembelajaran.

Selanjutnya untuk penelitian lanjutan disarankan: (1) Pendekatan RME dapat dijadikan salah satu alternatif dalam memperbaiki kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar matematika disekolah-sekolah sehingga mutu pendidikan akan lebih baik. (2) Guru sebaiknya memanfaatkan media yang ada disekeliling lingkungan siswa. (3) Guru membiasakan siswa untuk bekerja dalam kelompok dan berani bertanya dengan mengeluarkan ide-ide tanpa rasa malu-malu. (4) Pada pendekatan RME siswa yang mengalami kesulitan bekerja sama dengan kelompoknya diarahkan supaya mau bekerja dengan kawan satu kelompok. (5) Jangan memberikan soal yang tidak dapat dipahami siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas, 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
 Djamarah, Syaiful Bahri, 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Rineka Cipta.
 Dimiyati, Mudjiono, 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rhineka Cipta.
 Fauzan, Ahmad, 2008. *Penerapan RME Dalam Pengajaran Geometri Di Sekolah Dasar Di Indonesia*. Padang: UNP
 Gravemeijer, Koeno, 1994. *Developing Realistic Mathematics Education*. Utrecht University. The Netherland

Hadi, Sutarto, 2005. *Pendidikan Matematika Realistik*. Banjarmasin: Tulip
 Hamalik, Oemar, 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
 Kamdi, Waras. dkk. 2007. *Model Pembelajaran Inovatif*. Malang. Universitas Negeri Malang
 Mulyasa, E, 2006. *Kompetensi Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya
 Melvin, L, 2006. *Active Learning*. Bandung. Nusa media
 Nur, Muhammad, 2000. *Pengajaran Berpusat Kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivisme dalam Pengajaran*. Surabaya: Universitas Surabaya
 Sanjaya, Wina, 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
 Sardiman, 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
 Slameto, 2003. *Belajar dan faktor – faktor yang mempengaruhinya*. Bandung: Rhineka Cipta
 Soejadi, R. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Depdiknas
 Soedjana, W 1986. *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Depdikbud. Jakarta: Universitas Terbuka
 Streefland, Lee, 1991. *Realistic mathematics Education in Primary School*. Utrecht University. The Netherland
 Sudjana, N, 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
 Wardani, I G A K, 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
 Winkel, W. S, 2009. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo