**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Efektivitas**
3. **Pengertian Efektivitas**

Efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan dan sasarannya. Efektivitas berasal dari kata “efektif”, dalam kamus besar Bahasa Indonesia “efektif” berarti : (1) ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya), (2) dapat membawa hasil, berhasil guna. Sedangkan efektivitas, dalam kamus besar Bahasa Indonesia berarti : (1) keadaan berpengaruh : hal berkesan, (2) keberhasilan usaha atau tindakan.

Berdasarkan pengertian diatas maka Supardi (2013:164) mengemukakan bahwa “Efektivitas adalah usaha untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan, rencana, dengan menggunakan data, sarana, maupun waktu yang tersedia untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif”.

Selain itu, Handoko (Sukmawati, 2012:8) mengemukakan bahwa: “efektivitas merupakan kemampuan untuk memilih tujuan yang tepat atau peralatan yang tepat untuk pencapaian tujuan yang telah ditetapkan”. “Efektivitas dapat tercapai apabila pemilihan tujuan, peralatan dan metode yang tepat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan”, (Rizal, 2009:7).

7

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa efektivitas dapat tercapai apabila pemilihan tujuan, peralatan dan metode yang tepat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan sejauh mana hasil yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar atau tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Khusus untuk penelitian ini, pendekatan pembelajaran dikatakan efektif apabila mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Inpres Borongkaluku. Dengan kata lain untuk mengukur tingkat efektivitas adalah dengan perbandingan antara rencana atau target yang telah ditentukan dengan hasil yang telah dicapai. Semakin tinggi hasil yang dicapai dibandingkan dengan target yang direncanakan, maka semakin tinggi pula efektivitasnya. Dengan demikian usaha dan hasil pekerjaan itulah yang dikatakan efektif. Dengan demikian penekanan efektivitas perencanaan diarahkan pada pencapaian tujuan**.**

1. **Indikator Efektivitas Pembelajaran**

Carrol 1963, (Supardi, 2013:169) yang masyhur dalam bidang pendidikan psikologi, dan dalam kertas kerjanya *A Model of School Learning*, mengatakan bahwa:

Pengajaran yang efektif *(Instructional Effectiveness)* adalah bergantung kepada lima faktor:

1. Sikap (*attitude*) berupa kemauan dan keterampilan peserta didik dalam belajar.
2. Kemampuan untuk memahami pengajaran (*Ability to Understand Instruction*): yaitu kemauan peserta didik untuk mempelajari sesuatu pelajaran, termasuk di dalamnya kemampuan peserta didik dalam belajar dengan bekal pengetahuan awal untuk mempelajari pelajaran akan datang.
3. Ketekunan (*Perseverance*): adalah jumlah waktu yang dapat disediakan oleh peserta didik untuk belajar dengan tekun. Oleh karena itu, ketekunan adalah hasil daripada motivasi pelajar untuk belajar.
4. Peluang (*Opportunity)*: yaitu peluang waktu yang disediakan oleh guru untuk mengajar sesuatu keterampilan atau konsep.
5. Pengajaran yang bermutu (*Quality of Instruction)* adalah efektivitas suatu pengajaran yang disampaikan.

Indikator efektivitas dalam penelitian ini ditinjau dari empat aspek (Hamzah dan Nurdin, 2011:173):

1. Ketuntasan belajar

Ketuntasan belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang telah mencapai ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar ini dilihat dari:

1. Siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan.
2. Ketuntasan belajar siswa, pembelajaran dikatakan tuntas apabila siswa mencapai skor 65 ke atas.
3. Aktivitas siswa

Aktivitas belajar matematika adalah proses komunikasi antara siswa dengan guru dalam lingkungan kelas sebagai hasil interaksi siswa dan guru, atau siswa dengan siswa sehingga menghasilkan perubahan akademik, sikap, tingkah laku dan keterampilan yang dapat diamati melalui perhatian siswa, kesungguhan siswa, kedisiplinan siswa, kerjasama siswa dalam kelompok.

1. Respon siswa

Respon siswa yang dimaksudkan disini adalah tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, khususnya model pembelajaran yang digunakan.

1. Kemampuan guru mengelola pembelajaran

Guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil pelaksanaan dari pembelajaran yang telah diterapkan, sebab guru adalah pengajar di kelas. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah kemampuan guru dalam melaksanakan setiap tahap-tahap pembelajaran selama proses pembelajaran dan mengajar berlangsung.

Menurut Soemosasmito, (Trianto, 2009:20), suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifan pengajaran, yaitu:

1. Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM;
2. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa;
3. Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan; dan
4. Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir (2), tanpa mengabaikan butir (4).
5. **Pembelajaran Matematika**
6. **Pengertian Pembelajaran**

“Pembelajaran menunjuk pada segala upaya yang dilakukan untuk membantu seseorang atau sekelompok orang sedemikian rupa dengan maksud supaya disamping tercipta proses belajar juga sekaligus supaya proses belajar itu menjadi lebih efisien dan efektif” (Mappasoro, 2007:2).

Selain itu, “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar” (Dimyati dan Mudjiono, 2006: 297).

Dari pendapat diatas peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran adalah upaya membantu pembelajar/peserta didik mengembangkan potensinya semaksimal mungkin melalui interaksi dengan lingkungan yang sengaja diciptakan secara kondusif sebagai wahana belajar.

Pembelajaran yang dimaksud merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen, dimana komponen tersebut meliputi guru sebagai desainer, pembimbing, dan fasilitator pembelajaran, sedangkan siswa sebagai pembelajar dan lingkungan sebagai sarana dan prasarana belajar. Ketiga komponen ini saling mempengaruhi sehingga diperlukan interaksi yang baik dari ketiganya demi tercapainya tujuan yang diinginkan.

1. **Pengertian Matematika**

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang sangat penting. Oleh karena itu, matematika diajarkan mulai dari jenjang SD sampai dengan perguruan tinggi (minimal sebagai mata kuliah umum). Sampai saat ini matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu masuk dalam daftar mata pelajaran yang diujikan secara nasional, mulai dari tingkat SD sampai dengan SMA. Bagi siswa selain untuk menunjang dan mengembangkan ilmu-ilmu lainnya, Matematika juga diperlukan untuk bekal terjun dan bersosialisasi dalam kehidupan bermasyarakat.

Matematika adalah suatu pelajaran yang tersusun secara beraturan, logis, berjenjang dari yang paling mudah hingga yang paling rumit. Dengan demikian, pelajaran matematika tersusun sedemikian rupa sehingga pengertian terdahulu lebih mendasari pengertian berikutnya.

Matematika sebagai salah satu ilmu dasar yang telah mengalami perkembangan yang sangat pesat baik dari segi materi maupun penerapannya. “Matematika merupakan ilmu yang berguna dan melatih siswa untuk berpikir logis, analitis dan sistematis sehingga siswa diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari – hari” (Khadijah, 2013:21).

Pengertian matematika menurut beberapa ahli (Suherman, 2001:19) diuraikan sebagai berikut :

1. Johnson dan Rising dalam bukunya mengatakan bahwa matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logik, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan symbol dan padat, lebih berupa bahasa symbol mengenai ide dari pada mengenai bunyi.
2. Reys, dkk dalam bukunya mengatakan bahwa matematika adalah telaah tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola pikir, suatu seni, suatu bahasa, dan suatu alat.
3. Kline dalam bukunya mengatakan pula, bahwa matematika itu bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.

Dari beberapa pengertian diatas peneliti menyimpulkan bahwa matematika merupakan suatu ilmu yang harus dipelajari bukan hanya melalui angka, simbol dan rumus melainkan ada hubungan keterkaitannya dengan dunia nyata.

1. **Ruang Lingkup Matematika**

Menurut Depdiknas (2006 :65) “Mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut : 1) Bilangan; 2) Geometri dan pengukuran; 3) Pengolahan data”.

1. **Tujuan Pembelajaran Matematika**

Yaniawati (Daryanto, 2013:158) merumuskan lima tujuan umum pembelajaran matematika, yaitu:

1. Belajar untuk berkomunikasi (*mathematical communication*)
2. Belajar untuk bernalar (*mathematical reasoning*)
3. Belajar untuk memecahkan masalah (*mathematical problem solving)*
4. Belajar untuk mengaitkan ide (*mathematical connections)*
5. Pembentukan sikap positif terhadap matematika (*positive attitudes toward mathematics*)
6. **Pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)***
7. **Sejarah Pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)***

Adapun sejarah RME (Daryanto,2013), yakni:

RME tidak dapat dipisahkan dari Institut Freudenthal. Institut ini didirikan pada tahun 1971, berada dibawah Utrecht University, Belanda. Sejak tahun 1971, Institut Freudenthal mengembangkan suatu pendekatan teoritis terhadap pembelajaran matematika yang dikenal dengan RME*.* RME menggabungkan pandangan tentang apa itu matematika, bagaimana peserta didik belajar matematika, dan bagaimana matematika harus diajarkan. Freudenthal berkeyakinan bahwa peserta didik tidak boleh dipandang sebagai *passive receivers of ready-made mathematics* (penerima pasif matematika yang sudah jadi). Menurutnya, pendidikan harus mengarahkan peserta didik kepada penggunaan berbagai situasi dan kesempatan untuk menemukan kembali matematika dengan cara mereka sendiri. Banyak soal yang dapat diangkat dari berbagai situasi (konteks) yang dirasakan bermakna sehingga menjadi sumber belajar. Konsep matematika muncul dari proses matematisasi, yaitu dimulai dari penyelesaian yang berkaitan dengan konteks (*context-link solution*). Peserta didik secara perlahan mengembangkan alat dan pemahaman matematika ke tingkat yang lebih formal. Model-model yang muncul dari aktivitas matematik peserta didik dapat mendorong terjadinya interaksi di kelas, sehingga mengarah pada level berpikir matematik yang lebih tinggi.

1. **Pengertian Pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)***

Pendekatan (*approach*) pembelajaran matematika adalah cara yang ditempuh guru dalam pelaksanaan pembelajaran agar konsep yang disajikan bisa beradaptasi dengan siswa. Salah satu pendekatan yang berorientasi pada matematisasi pengalaman sehari-hari dan menerapkan matematika dalam pengalaman sehari-hari adalah RME dan di Indonesia dikenal dengan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). Pendekatan ini mengacu pada pendapat Freudenthal yang menyatakan bahwa “pembelajaran matematika sebaiknya berangkat dari aktifitas manusia karena *Mathematics is a human activity”* (Suherman, dkk, 2001: 128).

Pernyataan Freudenthal bahwa “matematika merupakan suatu bentuk aktivitas manusia” melandasi pengembangan Pendidikan Matematika Realistik (*Realistic Mathematic Education*). Pendidikan Matematika Realistik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran matematika di Belanda. Kata “realistik” sering disalah artikan sebagai dunia nyata. Banyak pihak yang menganggap bahwa Pendidikan Matematika Realistik adalah suatu pendekatan pembelajaran matematika yang harus selalu menggunakan masalah sehari-hari. “Penggunaan kata “realistik” sebenarnya berasal dari bahasa Belanda “*zich realiseren”* yang berarti “untuk dibayangkan” atau “*to image*”.” (Wijaya, 2012: 20).

Dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Matematika Realistik adalah suatu pendekatan yang menggunakan masalah dunia nyata dan situasi yang bisa dibayangkan oleh siswa.

1. **Tujuan Pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)***

Pendekatan RME diketahui sebagai pendekatan yang telah berhasil di Nederlands. Ada suatu hasil yang menjanjikan dari penelitian kuantitatif dan kualitatif yang menunjukkan bahwa siswa didalam Pendekatan Matematika Realistik mempunyai skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan tradisional dalam hal keterampilan berhitung. Beberapa penelitian terdahulu dibeberapa negara telah menunjukan keberhasilan (Suherman, 2001).

Berikut dari beberapa penelitian terdahulu dibeberapa Negara tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan realistik, sekurang – kurangnya dapat membuat:

1. Matematika lebih menarik, relevan, dan bermakna, tidak terlalu formal dan tidak terlalu abstrak.
2. Mempertimbangkan tingkat kemampuan siswa.
3. Menekankan belajar matematika pada *learning by doing.*
4. Memfasilitasi penyelesaian masalah matematika dengan tanpa menggunakan penyelesaian (algoritma) yang baku.
5. Menggunakan konteks sebagai titik awal pembelajaran matematika.
6. **Prinsip-prinsip Pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)***

Pendekatan Matematika Realistik, memberikan kemudahan bagi guru matematika dalam pengembangan konsep-konsep dan gagasan-gagasan matematika bermula dari dunia nyata. Dunia nyata tidak berarti kongkrit secara fisik dan kasat mata, namun juga termasuk yang dapat dibayangkan oleh pikiran anak. Jadi dengan demikian RME menggunakan situasi dunia nyata atau suatu konteks nyata sebagai titik tolak belajar matematika.

Berdasarkan hal di atas, maka Suyatno (2009:61), mengemukakan 6 prinsip RME, yaitu:

Aktivitas

Matematika adalah aktivitas manusia. Pembelajaran harus aktif baik secara mental maupun fisik dalam pembelajaran matematika

Realitas

Pembelajaran matematika dimulai dari masalah-masalah realistik dan situasi yang dapat dibayangkan oleh siswa.

Pemahaman

Belajar matematika siswa melewati berbagai jenjang pemahaman, yaitu dari mampu menemukan solusi suatu masalah kontekstual atau realistik secara informal, melalui skematisasi memperoleh pengetahuan tentang hal-hal yang mendasar sampai mampu menemukan solusi suatu masalah secara formal.

*Inter-twinment*

Aspek atau topik dalam matematika jangan dipandang dan dipelajari sebagai bagian-bagian yang terpisah, tetapi terjalin satu sama lain sehingga siswa dapat melihat antara materi-materi itu secara lebih baik.

Interaksi

Matematika dipandang sebagai aktivitas sosial. Siswa perlu dan harus diberikan kesempatan menyampaikan strateginya dalam menyelesaikan suatu masalah kepada yang lain untuk ditanggapi, dan menyimak apa yang ditemukan orang lain dan strateginya menemukan itu serta menanggapinya.

Bimbingan

Siswa perlu diberi kesempatan terbimbing untuk menemukan pengetahuan matematika.

Prinsip dasar RME beranggapan bahwa “matematika merupakan suatu yang bermula dari aktivitas manusia menunjukkan bahwa matematika dekat dengan lingkungan sehari – hari” (Mustajab dan Shadiq, 2010: 16).

1. **Karakteristik Pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)***

Treffers (Wijaya, 2012) merumuskan lima karakteristik RME, yaitu:

Penggunaan konteks

Konteks atau permasalahan realistik digunakan sebagai titik awal pembelajaran matematika. Konteks tidak harus berupa masalah dunia nyata namun bisa dalam bentuk permainan, penggunaan alat peraga, atau situasi lain selama hal tersebut bermakna dan bisa dibayangkan dalam pikiran siswa.

Penggunaan model untuk mengkonstruksi konsep

Pendidikan Matematika Realistik, dimulai dengan suatu hal yang nyata dan dekat dengan siswa, maka siswa dapat mengembangkan sendiri model matematika. Dengan konstruksi model-model yang mereka kembangkan dapat menambah pemahaman mereka terhadap matematika.

Pemanfaatan hasil konstruksi siswa

Matematika tidak diberikan kepada siswa sebagai suatu produk siap dipakai tetapi sebagai suatu konsep yang dibangun oleh siswa maka dalam RME siswa ditempatkan sebagai subjek belajar. Siswa memiliki kebebasan mengembangkan strategi pemecahan masalah sehingga diharapkan akan diperoleh strategi yang bervariasi. Hasil kerja dan konstruksi siswa selanjutnya digunakan untuk landasan konsep matematika.

Interaktivitas

Proses belajar seseorang bukan hanya suatu proses individu melainkan juga secara bersamaan merupakan suatu proses sosial. Proses belajar siswa akan menjadi lebih singkat dan bermakna ketika siswa saling mengkomunikasikan hasil kerja dan gagasan mereka.

Keterkaitan

Konsep-konsep dalam matematika tidak bersifat parsial, namun banyak konsep matematika yang memiliki keterkaitan. Oleh karena itu, konsep-konsep matematika tidak diperkenalkan kepada siswa secara terpisah.

Karakteristik pendekatan RME di atas mengisyaratkan bahwa secara prinsip Pendekatan RME merupakan gabungan pendekatan konstruktivisme dan kontekstual dalam arti memberi kesempatan kepada siswa untuk membentuk (mengkonstruksi) sendiri pemahaman mereka tentang ide dan konsep matematika, melalui penyelesaian masalah dunia nyata (kontekstual).

1. **Kelebihan Pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)***

Pendekatan matematika realistik harus dikaitkan dengan realita dan aktivitas manusia bahwa pengimplementasiannya harus dekat dengan anak dan relevan dengan kehidupan nyata sehari-hari. Pendekatan Matematika Realistik (PMR) sebagai pendekatan mempunyai kelebihan. Menurut Kuiper dan Knuver (Suherman, dkk, 2001:125) pembelajaran matematika realistik memiliki beberapa kelebihan yakni antara lain :

1. Matematika lebih menarik, relevan, dan bermakna, tidak terlalu formal dan tidak terlalu abstrak.
2. Mempertimbangkan tingkat kemampuan siswa.
3. Menekankan belajar matematika pada “*learning by doing*”.
4. Memfasilitasi penyelesaian masalah-masalah matematika dengan tanpa menggunakan penyelesaian (alogaritma) baku.
5. Menggunakan konteks sebagai titik awal pembelajaran matematika.

Berdasarkan kelebihan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pendekatan matematika realistik dalam pembelajaran matematika siswa akan termotivasi untuk lebih mampu memahami suatu persoalan dengan suatu sudut pandang dengan berbagai cara. Dengan demikian potensi siswa akan berkembang baik dari segi minat maupun motivasinya dalam belajar matematika. Hal tersebut terjadi karena cara penyajian materi pelajaran dengan menggunakan pendekatan matematika realistik lebih menyenangkan, siswa dengan kecerdasan cukup tinggi tampak semakin pandai, siswa dapat belajar sambil bekerja, serta penyelesaian masalah yang diberikan dapat diselesaikan dengan cara mereka sendiri.

1. **Kelemahan Pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)***

Adapun kelemahan RME (<http://zahra-abcde.blogspot.com/2010/04mengajar-matematika-dengan-pendekatan.html> (diakses tanggal 22 Desember 2013)), antara lain:

1. Upaya mendorong siswa agar bisa menemukan berbagai cara untuk menyelesaikan persoalan atau masalah merupakan hal yang tak mudah dilakukan oleh guru.
2. Siswa yang mempunyai kecerdasan sedang memerlukan waktu yang lebih lama untuk memahami materi pelajaran.
3. Untuk kelas yang jumlah siswanya banyak dapat menimbulkan suasana yang gaduh atau ramai, apabila pengendalian dari siswa kurang.

Walaupun pada pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik terdapat kendala-kendala dalam upaya penerapannya, menurut peneliti kendala-kendala yang dimaksud hanya bersifat sementara. Kendala-kendala tersebut akan dapat teratasi jika pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik sering diterapkan. Hal ini sangat tergantung pada upaya dan kemauan guru, siswa dan personal pendidikan lainnya untuk mengatasinya. Menerapkan suatu pendekatan pembelajaran yang baru, tentu akan terdapat kendala-kendala yang dihadapi diawal penerapannya. Kemudian sedikit demi sedikit, kendala itu akan teratasi jika sudah terbiasa menggunakannya.

1. **Langkah-langkah Pembelajaran Pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)***

Dalam menerapkan pendekatan RME*.* Diperlukan langkah-langkah yang harus ditempuh oleh guru agar memperoleh hasil yang optimal. Zulkardi (Aisyah, 2007) mengemukakan ada 4 (empat) langkah-langkah pendekatan matematika realistik yaitu : “persiapan, pembukaan, proses pembelajaran, dan penutup”. Adapun uraian tentang keempat langkah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Persiapan

Mempersiapkan alat peraga yang dibutuhkan

1. Pembukaan
2. Memperkenalkan kepada siswa masalah kontekstual yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari
3. Menjelaskan kepada siswa cara untuk menyelesaikan masalah yang diberikan guru dalam bentuk LKS dengan cara mereka sendiri
4. Proses pembelajaran
5. Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok secara heterogen
6. Menbagi LKS kepada setiap siswa/kelompok untuk dipecahkan/didiskusikan.
7. Setiap siswa/kelompok mencoba berbagai cara untuk menyelesaikan masalah yang ada pada LKS dalam bimbingan dan pengawasan guru
8. Setiap siswa/kelompok mempresentasikan hasil diskusinya
9. Menanggapi hasil kerja/diskusi siswa/kelompok penyaji
10. Mengamati jalannya diskusi kelas sambil mengarahkan siswa untuk mendapatkan cara terbaik dalam menyelesaikan masalah
11. Penutup
12. Mengajak siswa menarik kesimpulan tentang apa yang telah mereka pelajari
13. Memberikan soal atau tes tertulis dalam bentuk matematika formal untuk dikerjakan secara individu

Pada pendekatan ini peran guru tidak lebih dari fasilitator, moderator dan evaluator, sementara siswa berpikir, mengkomunikasikan, melatih nuansa demokrasi dengan menghargai pendapat orang lain sehingga penguasaan terhadap materi pelajaran matematika dapat lebih maksimal dengan dukungan alat peraga atau media pembelajaran. Pendekatan RME merupakan pendekatan pembelajaran yang bertitik tolak dari hal-hal nyata bagi siswa, menekankan keterampilan, berdiskusi, berargumentasi dengan teman sekelas sehingga mereka dapat menemukan sendiri dan pada akhirnya menggunakan matematika itu untuk menyelesaikan masalah, baik secara individu maupun kelompok.

1. **Hasil Belajar**
2. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Menurut Gagne (Suprijono, 2009), hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
3. Starategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Sedangkan, Bundu (2008: 66) menyatakan ”hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”.

Berdasarkan pendapat di atas, hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku berupa penguasaan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang sebagai hasil dari sesuatu yang dipelajari. Hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan alat evaluasi yang biasanya disebut tes hasil belajar, di mana hasil belajar yang dimaksud dalam kajian ini adalah hasil belajar matematika.

1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik dari diri maupun dari luar diri siswa. Pengenalan terhadap faktor-faktor tersebut penting sekali artinya dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Di samping itu, diketahuinya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, akan dapat diidentifikasi faktor yang menyebabkan kegagalan bagi siswa sehingga dapat dilakukan antisipasi atau penanganan secara dini agar siswa tidak gagal dalam belajarnya atau mengalami kesulitan belajar yang dapat menghambat kesuksesan studi siswa.

Suryabrata (Mappasoro, 2007: 9) mengemukakan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Faktor internal
2. Faktor fisiologis (jasmaniah) seperti mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna.
3. Faktor psikologis meliputi kematangan belajar, kecerdasan atau intelegensi, minat, konsentrasi, ingatan, dorongan, rasa ingin tahu, dan sebagainya.
4. Faktor eksternal

Faktor ini berasal dari luar individu yang belajar, meliputi faktor alam fisik, lingkungan, sarana fisik dan non fisik, pengajar serta strategi pembelajaran yang dipilih pengajar dalam menunjang proses belajar mengajar.

Berdasarkan dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Pendapat yang sama dikemukakan oleh Purwanto (2007: 102) tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

1. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual.
2. Faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor sosial. Yang termasuk faktor individual antara lain: faktor kematangan/ pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi. Sedangkan yang termasuk faktor sosial antara lain faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor. Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan atas dua jenis, yaitu bersumber dari dalam diri manusia yang belajar atau disebut sebagai faktor internal dan faktor yang bersumber dari luar diri manusia yang belajar atau disebut sebagai faktor eksternal.

1. **Kerangka Pikir**

Agar proses belajar mengajar di kelas meningkat, efektif dan efisien maka diperlukan suatu pendekatan, model, atau metode pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan para ahli, ditemukan bahwa pendekatan, model, atau metode mengajar mempunyai peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar.

Salah satu upaya untuk mencapai proses belajar yang efektif dan efisien adalah dengan mengaitkan pengalaman kehidupan nyata dengan ide-ide matematika dalam pembelajaran di kelas sangat penting dilakukan agar pembelajaran bermakna.

Berdasarkan penjelasan di atas, pembelajaran matematika ditekankan pada keterkaitan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman anak sehari-hari, salah satu pendekatan dalam pembelajaran matematika berorientasi pada pengalaman sehari-hari dan menempatkan matematika dalam kehidupan sehari-hari menunjukkan adanya suatu koneksi dengan dunia nyata *(real-world)* serta menempatkan penekanan penggunaan suatu situasi yang bisa dibayangkan *(imanginable)* adalah pendekatan RME*.*

Selain itu, melalui pendekatan RMEmampu menimbulkan motivasi belajar siswa karena siswa secara langsung aktif dalam proses belajar mengajar dan memberikan indikasi bahwa anak akan mengendapkan pemahaman dan tidak akan mudah melupakan karena mereka mengalaminya secara langsung.

Sehingga pendekatan RME diharapkan mampu menjadikan proses belajar mengajar yang efektif serta hasil belajar yang meningkat.

Alur kerangka pikir tentang efektivitas pembelajaran matematika melalui penerapan pendekatan RME pada siswa kelas IV SD Inpres Borongkaluku Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa digambarkan sebagai berikut:

Penerapan Pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)*

Aktivitas Siswa

Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran

Respon Siswa

Ketuntasan Belajar

Efektivitas

**Gambar 2.1: Skema Kerangka Pikir**

1. **Hipotesis**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

“Jika pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)* digunakan pada pembelajaran matematika siswa kelas IV SD Inpres Borongkaluku, maka pembelajaran matematika di kelas ini akan efektif”.

Untuk pengujian secara statistik, hipotesis ini dirumuskan sebagai berikut:

H0: µ1 = µ2 *melawan* H1: µ1 < µ2

Dimana;

µ1 = Skor rata-rata hasil tes sebelum pembelajaran (Skor Pretest)

µ2 = Skor rata-rata hasil tes setelah pembelajaran (Skor Post Test)