



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan. menurut UU No. 20 Tahun 2003 fungsi pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Berdasarkan hal tersebut, arah kebijakan pembangunan pendidikan nasional dimaksudkan untuk menerapkan metode pendidikan akhlak mulia dan pendidikan karakter. Pembelajaran karakter pada dasarnya adalah membelajarkan nilai-nilai dan upaya membantu peserta didik agar nilai-nilai tersebut melandasi karakter mereka. Menurut Tim Pusat Pengembangan Kurikulum Kemendiknas RI nilai-nilai karakter yang perlu ditanamkan pada diri peserta didik adalah jujur, bertanggungjawab, disiplin, kerja keras, percaya diri, mandiri, ingin tahu, berjiwa wirausaha, berpikir logis, kritis, kreatif, inovatif, sadar akan hak dan kewajiban, patuh aturan sosial, menghargai karya dan prestasi orang lain, demokratis, toleran, bersahabat, menghargai keberagaman (Ulwiyah, 2012).

Berdasarkan nilai-nilai karakter diatas menunjukkan bahwa pendidikan karakter sejalan dengan nilai-nilai *entrepreneurship*. *Entrepreneurship* adalah sikap dan perilaku mandiri yang mampu memadukan unsur cipta, rasa dan karya atau mampu menggabungkan unsur kreativitas, tantangan, kerja keras, dan kepuasan untuk mencapai prestasi maksimal (Suriani, Ni Made, 2014: 6).

Nilai-nilai *entrepreneurship* yang perlu ditumbuh kembangkan pada diri peserta didik adalah sikap jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, inovatif, mandiri, tanggung jawab, kerja sama, kepemimpinan, pantang menyerah (ulet), berani menanggung resiko, komitmen, realistis, rasa ingin tahu, komunikatif, motivasi kuat untuk sukses, dan berorientasi pada tindakan (Ulwiyah, 2012).

*Entrepreneurship* atau jiwa kewirausahaan dapat dibina atau ditanamkan sejak kecil. Kewirausahaan lebih kepada menggerakkan perubahan mental. Menanamkan jiwa kewirausahaan adalah dengan melakukan perubahan mental dan sikap yang dapat dilakukan sejak dini, tanpa mempertentangkan apakah kemampuan berwirausaha itu berkat bakat (terlahir) atau hasil pendidikan (terdidik). Namun tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan dapat menjadi faktor pendorong kesuksesan berwirausaha atau sebaliknya (Suriani, Ni Made, 2014: 17). Matematika sebagai bagian dari dunia pendidikan, mempunyai berbagai potensi yang dapat dikembangkan untuk menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* pada diri peserta didik, karena pembelajaran matematika terdiri dari berbagai topik yang saling berkaitan, tidak hanya dalam matematika, tetapi juga keterkaitan dengan disiplin ilmu lain dan dengan kehidupan sehari-hari (Amalia, dkk., 2016: 140).

Menurut Depdiknas (2006: 345) matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta

kemampuan bekerjasama. Pada mata pelajaran matematika terdapat beberapa materi yang mampu membentuk nilai-nilai *entrepreneurship* dalam diri peserta didik, salah satunya yaitu materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).

Materi SPLDV merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP). Materi SPLDV sangat erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari, beberapa permasalahan yang seringkali berhubungan dengan materi ini adalah permasalahan jual beli, industri, dan lain sebagainya. Pengalaman belajar yang didapat dari materi SPLDV antara lain: 1) membuat persamaan linear dua variabel; 2) menentukan penyelesaian persamaan linear dua variabel; 3) membuat model matematika dari masalah sehari-hari yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel, dan 4) menyelesaikan masalah nyata yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel (As'ari, dkk., 2017: 190).

Kenyataan yang terjadi masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran matematika dan belum tertanamnya nilai-nilai *entrepreneurship* dalam diri peserta didik yaitu disiplin, mandiri, jujur, kreatif, inovatif, rasa ingin tahu, kerja sama dan komunikatif. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMPN 1 Muaro Jambi, metode pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah dan tanya jawab. Pembelajaran dengan menggunakan metode tersebut belum dapat menumbuhkan nilai-nilai *entrepreneurship* pada diri peserta didik, hal ini ditandai dengan banyaknya peserta didik yang hanya duduk diam, mencatat dan mendengarkan pada saat pembelajaran, masih banyaknya

peserta didik yang tidak berani mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dan peserta didik tidak diberi kesempatan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Disamping itu, sumber belajar yang tersedia di sekolah tersebut masih terbatas, masih banyak siswa yang tidak memiliki buku teks matematika, ditambah lagi jarak perpustakaan dan kelas yang jauh menyebabkan siswa malas untuk meminjam buku. Berikut tampilan bahan ajar yang peneliti temukan pada saat observasi:

**Menyelesaikan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dengan Substitusi**

**Kegiatan 5.3**

Pada Kegiatan 5.3 kalian menentukan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan menggunakan grafik. Namun, menurut kalian apakah menentukan penyelesaian dengan grafik lebih efisien? Apakah ada cara lain selain menggunakan grafik? Untuk mengetahuinya, amati kegiatan berikut.

**Ayo Kita Amati**

Perhatikan bagaimana menentukan penyelesaian dari sistem persamaan linear dua variabel berikut.

$$\begin{cases} 2x + y = 3 \\ x - 3y = 5 \end{cases}$$

Dari persamaan  $2x + y = 3$ , kita dapat menentukan nilai  $x$  dengan mengganti (*mensubstitusi*) bentuk persamaan  $y$  seperti berikut.

Ubah persamaan  $2x + y = 3$  menjadi  $3 - 2x$ .

Substitusikan  $3 - 2x$  untuk  $y$  ke persamaan  $x - 3y = 5$ , sehingga

$$\begin{aligned} x - 3y &= 5 \\ x - 3(3 - 2x) &= 5 \\ 7x - 9 &= 5 \\ 7x - 9 + 9 &= 5 + 9 \\ 7x &= 14 \\ x &= 2 \end{aligned}$$

Setelah itu, substitusikan nilai  $x = 2$  ke persamaan  $y = 3 - 2x$ , sehingga

$$\begin{aligned} y &= 3 - 2(2) \\ y &= 3 - 4 \\ y &= -1 \end{aligned}$$

Untuk memeriksa apakah  $x = 2$  dan  $y = -1$  adalah penyelesaian dari sistem persamaan linear dua variabel, kita harus memeriksanya.

Kurikulum 2013 MATEMATIKA 215

**Gambar 1.1 Bahan Ajar yang Digunakan Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Muaro Jambi**

Berdasarkan bahan ajar yang peneliti temukan pada saat observasi terlihat bahwa bahan ajar yang digunakan pada saat pembelajaran hanya berupa

buku teks yang lebih menekankan kepada aspek kognitif saja, buku teks yang digunakan hanya berisi materi dan contoh soal yang belum dikaitkan dengan situasi realistik yang dapat dibayangkan oleh peserta didik sehingga belum dapat menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* pada diri peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, upaya yang dapat dilakukan yaitu salah satunya dengan dikembangkan bahan ajar yang dapat membantu proses belajar mengajar peserta didik dan dapat menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* pada diri peserta didik. Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan adalah modul. Modul merupakan bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik (Daryanto, 2013: 9). Di dalam mengembangkan modul diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship*. Salah satu pendekatan yang cocok untuk pengembangan modul ini yaitu menggunakan *Realistic Mathematics Education* (RME) atau lebih dikenal dengan pendidikan matematika realistik Indonesia (PMRI).

Menurut Soviawati (2011: 84) pendekatan matematika realistik adalah suatu pendekatan yang menempatkan realitas dan pengalaman peserta didik sebagai titik awal pembelajaran dimana peserta didik diberi kesempatan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan matematika formalnya melalui masalah-masalah realitas yang ada. Selain itu, pendekatan RME merupakan pendekatan yang dirancang untuk tidak saja mengembangkan aspek kognitif peserta didik tetapi juga aspek afektif sebagai wahana untuk menanamkan karakter (Prabowo dan Pramono, 2010: 171). Berdasarkan prinsip, karakteristik dan langkah-langkah

pembelajaran matematika realistik maka melalui pembelajaran matematika realistik ini dapat membentuk karakter peserta didik diantaranya tanggung jawab, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, kerja keras, mandiri, kreatif, toleransi, saling menghargai, bersahabat atau komunikatif dan yang terakhir yaitu demokratis (Fatmahanik, 2016: 119).

Pengembangan modul dengan pendekatan RME ini bukan hanya membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar tetapi dapat membantu peserta didik untuk menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship*. Modul dengan pendekatan RME didesain secara sistematis dengan unsur-unsur pendekatan RME dalam setiap petunjuk belajarnya serta sesuai dengan indikator nilai-nilai *entrepreneurship* (mandiri, jujur, rasa ingin tahu, kreatif, inovatif, kerja sama dan komunikatif). Di dalam modul akan memuat isi materi SPLDV dengan menggunakan soal-soal/permasalahan yang realistik atau dapat dibayangkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas, maka pada proposal ini peneliti mengambil judul Pengembangan Modul Berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) untuk Menanamkan Nilai-nilai *Entrepreneurship* pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil pengembangan modul berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) untuk menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) yang valid dan praktis?

2. Bagaimana keefektifan modul berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) untuk menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* yaitu mandiri, jujur, rasa ingin tahu, kreatif, inovatif, kerja sama dan komunikatif pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan modul pembelajaran matematika ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil pengembangan modul berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) untuk menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) yang memenuhi kriteria valid dan praktis.
2. Untuk mengetahui keefektifan modul berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) untuk menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* yaitu mandiri, jujur, rasa ingin tahu, kreatif, inovatif, kerja sama dan komunikatif pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).

### 1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi modul pembelajaran matematika yang akan dikembangkan yaitu sebagai berikut:

1. Modul yang dihasilkan dari penelitian ini berbentuk modul berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) untuk menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* yaitu mandiri, jujur, rasa ingin tahu, kreatif, inovatif, kerja sama dan komunikatif pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).



2. Modul yang akan dikembangkan disusun berdasarkan format modul menurut Daryanto (2013, 25-30) yaitu:
  - a. Halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, peta konsep dan petunjuk penggunaan modul.
  - b. Pendahuluan, yang berisi kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan tujuan akhir pembuatan modul yaitu menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* (mandiri, jujur, rasa ingin tahu, kreatif, inovatif, kerja sama dan komunikatif) dengan menggunakan langkah-langkah RME.
  - c. Pembelajaran, berisi uraian materi, rangkuman dan soal latihan dengan menggunakan langkah-langkah RME dan di tambahkan tokoh kartun Upin Ipin untuk menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* (mandiri, jujur, rasa ingin tahu, kreatif, inovatif, kerja sama dan komunikatif).
  - d. Evaluasi, berisi soal evaluasi untuk melihat ketercapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran.
  - e. Kunci jawaban dan daftar pustaka.

### **1.5 Pentingnya Pengembangan**

Adapun pentingnya pengembangan modul pembelajaran matematika ini dilakukan adalah:

#### **1. Bagi Guru**

Modul ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bahan ajar yang mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan untuk menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* (mandiri, jujur, rasa ingin tahu, kreatif, inovatif, kerja sama dan komunikatif) pada diri peserta didik.

#### **2. Bagi Peserta Didik**

Modul ini dapat digunakan peserta didik sebagai sumber belajar yang dapat memfasilitasi peserta didik memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran matematika dan dapat menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* yaitu mandiri, jujur, rasa ingin tahu, kreatif, inovatif, kerja sama dan komunikatif.

### 3. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pendidikan matematika dan sebagai alternatif dalam memilih ragam inovasi pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* (mandiri, jujur, rasa ingin tahu, kreatif, inovatif, kerja sama dan komunikatif) pada diri peserta didik.

### 4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan tentang mengembangkan modul matematika berbasis RME untuk menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* (mandiri, jujur, rasa ingin tahu, kreatif, inovatif, kerja sama dan komunikatif) dan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.

## **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dalam pengembangan modul pembelajaran matematika ini adalah:

1. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional.
2. Bahan ajar berupa buku teks yang digunakan lebih menekankan kepada aspek kognitif saja dan belum dapat menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* pada diri peserta didik.
3. Belum tersedianya bahan ajar berupa modul yang digunakan peserta didik dalam pembelajaran.

Keterbatasan dalam pengembangan modul pembelajaran matematika ini adalah:

1. Modul pembelajaran matematika dibatasi pada materi pokok Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).
2. Modul pembelajaran matematika yang dihasilkan berbentuk modul berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) untuk menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* yaitu mandiri, jujur, rasa ingin tahu, kreatif, inovatif, kerja sama dan komunikatif pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).
3. Subjek uji coba modul pembelajaran matematika terbatas pada salah satu kelas di kelas VIII SMPN 1 Muaro Jambi.

### **1.7 Definisi Istilah**

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan modul pembelajaran matematika ini sebagai berikut:

1. Modul merupakan bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik (Daryanto, 2013: 9).
2. *Realistic Mathematics Education* (RME) adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang bermakna dan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa (Endrasmoyo, 2018: 7).
3. *Entrepreneurship* diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan keberanian seseorang untuk melaksanakan suatu kegiatan bisnis/non bisnis secara mandiri (Gani, 2014: 5). Nilai-nilai yang terdapat pada

*entrepreneurship* antara lain mandiri, jujur, rasa ingin tahu, kreatif, inovatif, kerja sama dan komunikatif.

4. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) adalah suatu persamaan yang mengandung dua variabel berpangkat satu dan tidak mengandung perkalian antara kedua variabel tersebut (Kanginan, 2007: 74).