

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seseorang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan sepanjang hidupnya. Melalui pendidikan, kehidupan manusia akan menjadi lebih terarah dan keterampilannya dapat dioptimalkan untuk masa yang akan datang. Pendidikan sendiri harus menciptakan lingkungan dan proses belajar yang menarik sehingga siswa aktif untuk mengembangkan potensinya dan menjadi generasi bangsa yang berkualitas dan berkompentensi pada tiga dimensi yaitu dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hidayat (2019) menyatakan bahwa fungsi utama pendidikan yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, kepribadian, serta peradaban yang bermartabat dalam hidup dan kehidupan atau dengan kata lain pendidikan berfungsi memanusiakan manusia agar menjadi manusia dengan benar sesuai dengan norma yang dijadikan landasan. Upaya untuk mewujudkan fungsi pendidikan tersebut adalah dengan diterapkannya kurikulum. Kurikulum merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan. Kurikulum adalah suatu rencana yang memberi pedoman atau pegangan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Karena itu, kurikulum juga dipahami sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan (Sobri & Ningrum 2015).

Kurikulum yang sedang diterapkan oleh pemerintah adalah kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Kurikulum 2013 mengajarkan siswa untuk menyeimbangkan keterampilan mental (*soft skill*) dan keterampilan fisik (*Hard skill*). Maksudnya, kurikulum 2013 ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan akademik, keterampilan, dan sikap. Sedangkan kurikulum merdeka, memiliki konsep ialah guru sebagai tenaga pendidik mampu menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman serta fokus pada pengembangan kompetensi dasar karakteristik peserta didik (Inayati, 2022). Penerapan kurikulum 2013 mengidentifikasi bahwa pembelajaran di sekolah menekankan pada aspek pengalaman belajar yang sesuai dengan minat dan bakat siswa. Berdasarkan penerapan tersebut, maka pembelajaran matematika hendaknya mampu

meningkatkan minat belajar siswa. Tujuan pembelajaran matematika dalam kurikulum 2013 antara lain adalah meningkatkan kemampuan dan konseptual dalam ilmu pengetahuan. Hal ini berarti bahwa siswa harus mengembangkan kemampuan pemahaman konsep matematika baik dalam pembelajaran matematika atau pembelajaran yang lain. Siswa harus memiliki kemampuan pemahaman konsep matematika agar siswa dapat mengaplikasikan konsep secara tepat dan efisien dalam proses pembelajaran matematika (Mawaddah dan Maryanti, 2016).

Hakikat pembelajaran yang ideal adalah proses belajar mengajar yang bukan hanya terfokus kepada hasil yang dicapai, namun bagaimana proses pembelajaran dapat memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka. Mengaitkan pengalaman kehidupan nyata atau *real* dengan ide-ide matematika dalam pembelajaran di kelas sangat penting dilakukan agar pembelajaran bermakna sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan (Soedjadi, 2014). Tujuan pembelajaran matematika adalah membentuk kemampuan bernalar siswa yang terukur dalam berpikir kritis, logis, kreatif, inovatif, pemecahan masalah, bersikap obyektif baik dibidang matematika itu sendiri ataupun bidang lain dalam kehidupan sehari-hari (Sulistiani dan Masrukan, 2016).

Rata-rata siswa menganggap bahwa materi pelajaran matematika sulit, hal ini disebabkan oleh metode pelajaran yang digunakan oleh guru. Metode pelajaran yang menarik berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa. Oleh karena itu, sebaiknya guru berupaya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa belajar dengan baik. Suasana pembelajaran yang menantang, akan berdampak positif pada minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika. Sebaliknya jika guru tidak meningkatkan kualitas pada proses pembelajaran, maka akan berdampak apapun terhadap respon aktif siswa. Untuk itu, guru harus memiliki kemampuan dalam menyusun dan mencoba berbagai metode dan teknik penyajian materi, model belajar, alat peraga pembelajaran dan pendekatan yang memadai dalam pelaksanaan kegiatan di kelas (Syaf, Maryono,

& Juariah, 2018). Pembelajaran matematika yang ideal yaitu pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif, kreatif, dan memiliki minat serta perhatian yang tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas III di SD 3 Margorejo pada tanggal 6 Oktober 2022 diperoleh bahwa minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika tergolong rendah, hal ini dapat dilihat dari presentases siswa tuntas sebesar 13,63%. Terdapat beberapa hal yang menyebabkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III di SD 3 Margorejo tergolong rendah. Diantaranya, dalam pembelajaran matematika sehari-hari guru tidak menggunakan model pembelajaran dan alat peraga atau hanya mendemonstrasikan materi yang akan diajarkan sehingga siswa sulit untuk memahami materi dengan jelas. Pembelajaran yang berlangsung di SD 3 Margorejo adalah menggunakan metode *teacher centered learning* (pembelajaran berpusat pada guru) dimana guru hanya memberikan contoh soal kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal sesuai dengan contoh soal yang diberikan oleh guru. Jika terdapat soal yang tidak sejenis dengan contoh soal yang diberikan oleh guru, maka siswa akan merasa kesulitan. Hal ini tentu membuat siswa tidak tertarik dengan materi yang diajarkan. (Sumber: Pemerolehan data awal, 6 Oktober 2022).

Faktor lain yang menyebabkan minat belajar siswa rendah yakni guru kurang terampil dan inovatif dalam menggunakan model pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang bermakna. Hal ini dibuktikan pada proses pembelajaran matematika yang terlalu monoton dan hanya memanfaatkan buku sebagai sumber belajar. Sehingga tidak ada minat siswa dalam pembelajaran matematika. Didukung dengan adanya hasil observasi proses pembelajaran matematika kelas III di SD 3 Margorejo pada tanggal 6 Oktober 2022 diperoleh bahwa proses pembelajaran matematika belum berjalan secara maksimal. Hal ini 3ronbach3n karena adanya perbedaan karakteristik siswa yang berbeda-beda dalam memahami materi. Perbedaan ini dapat dilihat dari keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung. Hanya siswa yang pandai matematika yang aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sehingga, siswa yang

tidak senang pada mata pelajaran matematika cenderung pasif dan malas mengikuti pembelajaran (Sumber: Pemerolehan data awal, 6 Oktober 2022).

Berdasarkan informasi yang diperoleh tersebut, diperlukan suatu pembelajaran matematika yang tepat agar siswa dapat memiliki kemampuan dalam meningkatkan minat belajar. Sehingga dalam pembelajaran matematika dibutuhkan metode dan teknik penyajian materi, model belajar, alat peraga pembelajaran dan pendekatan yang tepat sehingga dapat meningkatkan minat belajar. Sesuai dengan pendapat Resi (2017) bahwa rendahnya minat belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah penggunaan model pembelajaran dan media yang tidak tepat sehingga menimbulkan kebosanan. Solusi yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika terkait permasalahan ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education*. Pembelajaran matematika yang menyenangkan, mencerdaskan, melibatkan secara optimal pada siswa dalam kehidupan sehari-hari serta meningkatkan minat belajar siswa diperlukan pendekatan pembelajaran yang tepat, yaitu model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (Catrining dan Widana, 2018).

Salah satu pembelajaran inovatif yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika adalah *Realistic Mathematics Education* (Rahayu, 2017). *Realistic Mathematics Education* merupakan model pembelajaran matematika yang berorientasi pada penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Namun tidak menutup kemungkinan permasalahan tersebut berupa suatu permasalahan yang dapat dibayangkan oleh siswa, sehingga permasalahan tersebut bisa dikatakan sebagai masalah yang *real* atau nyata. Sohilait (2021) berpendapat bahwa dalam *Realistic Mathematics Education* guru harus mengaitkan konsep-konsep matematika dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari dan menerapkan kembali konsep matematika yang telah dimiliki siswa pada kehidupan sehari-hari. Misalnya, siswa diberikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, kemudian mereka diminta untuk menyelesaikan dengan cara mereka sendiri. Pendapat tersebut diperkuat dengan pendapat Islamiah (2021) yang menyebutkan bahwa model pembelajaran *Realistic*

Mathematics Education menggunakan pembelajaran kontekstual yang dimulai dengan menyajikan permasalahan yang berkaitan dalam kehidupan nyata yang dapat memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan masalah tersebut secara bebas sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki. Rahayu (2017) menyatakan bahwa PMRI mempunyai tujuan meningkatkan kecerdasan siswa dalam menghadapi global dengan cara membuat siswa senang atau tertarik belajar matematika.

Penggunaan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hasil analisis proses pembelajaran dalam penelitian yang dilakukan oleh Novianto (2016) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* mengalami peningkatan dalam setiap siklus. Presentase minat siswa pada kondisi awal berada pada angka 12,19% mampu ditingkatkan oleh peneliti pada siklus I menjadi 63,4%. Oleh karena target minat yang ditetapkan oleh peneliti belum tercapai, maka peneliti melakukan siklus II untuk meningkatkan minat siswa. Dan hasil presentase minat siswa meningkat menjadi 78,04%.

Keunggulan *Realistic Mathematics Education* menurut Ulya (2019) adalah mengaitkan matematika dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa mampu membangun serta mengembangkan pengetahuannya sendiri. Dengan pembelajaran yang bermakna, diharapkan siswa lebih tertarik dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan Susilowati (2018) menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang menuntun siswa untuk dapat memecahkan masalah melalui adanya hubungan antara pengetahuan dan aplikasinya dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, dengan diterapkannya model *Realistic Mathematics Education* siswa mampu menerapkan pengetahuan yang didapat kedalam kehidupan nyata sehingga dampaknya siswa mampu mengaplikasikan dalam kehidupan nyata.

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, peranan media pembelajaran yang menarik juga dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta membangkitkan motivasi belajar. Dengan adanya media pembelajaran dalam menyampaikan materi di dalam kelas, akan menambah minat siswa dalam belajar.

Penggunaan teknologi di sekolah merupakan hal yang harus dilakukan oleh guru. Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Teknologi ini dapat memudahkan guru dalam menggambarkan atau mengilustrasikan materi yang sedang dipelajari. Selain itu, guru juga dapat menggunakan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan untuk dirinya dan juga siswa. Guru dituntut agar dapat memanfaatkan teknologi dengan baik. Sebagai seorang pendidik, guru harus dapat meningkatkan kemampuannya dalam menguasai teknologi sehingga mampu memberikan pembelajaran matematika yang sesuai dengan kebutuhan saat ini.

Sudah seharusnya seorang guru memiliki pengetahuan mengenai inovasi dalam pembelajaran, agar kegiatan belajar-mengajar lebih baik, bervariasi dan menarik sehingga siswa menjadi lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang akan berdampak positif terhadap hasil belajar (Syaf dkk, 2018). Peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih semangat dalam belajar. Hambatan yang ada pada saat belajar dianggap sebagai suatu tantangan yang harus dihadapi. Mereka akan belajar kapanpun dengan senang hati, meskipun ada tugas. Sebaliknya, ketika siswa memiliki minat belajar yang rendah cenderung malas belajar dan tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Saat proses pembelajaran, mereka akan ikut aktif dalam pembelajaran (Islamiah, 2021).

Salah satu cara yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat menambah minat belajar siswa serta senang dalam mempelajari mata pelajaran 6ronbac matematika yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik contohnya berupa video pembelajaran dan juga bisa memanfaatkan fasilitas di internet. Media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini yaitu *Google Site*, merupakan sebuah model pembelajaran online berbasis web. Dengan kreativitas guru, *Google Site* lebih terintegrasi. Hal ini kemungkinan dapat mempengaruhi efektifitas pembelajaran. Di *google site* guru dapat memberikan materi pembelajaran, tugas, dan *games* edukatif sehingga dapat menarik siswa untuk mempelajarinya.

Media pembelajaran berbasis *google site* terbukti dapat memberikan manfaat terhadap proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Islamiah (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *google site* dalam meningkatkan minat belajar siswa dapat dilihat dari hasil analisis menggunakan *independent sample t-test* dengan membandingkan hasil angket mengenai minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* melalui media *Google site* dianggap paling tepat untuk meningkatkan minat belajar. Dengan adanya minat dan hasil belajar yang tinggi diharapkan dapat berdampak pada nilai mata pelajaran khususnya mata pelajaran matematika. Alasan penerapan model pembelajaran *RME* melalui media *google site* adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa serta memanfaatkan *gawai* tidak hanya bermain *game* melainkan digunakan sebagai belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut tentang ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* melalui media *Google Site* terhadap minat belajar siswa. Untuk itu dalam penelitian ini peneliti mengambil judul “*Pengaruh Realistic Mathematics Education Melalui Media Google Site Terhadap Minat Belajar Siswa di SD 3 Margorejo*”.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* melalui media *google site* terhadap minat belajar siswa?
2. Apakah terdapat peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* melalui media *google site*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah dan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* melalui media *google site* terhadap minat belajar siswa.
2. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* melalui media *google site*.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam setiap usaha tentu ada beberapa kegunaan yang diinginkan. Begitupun dalam sebuah penelitian diharapkan dapat memberikan kegunaan kepada berbagai pihak. Di antara kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang berkaitan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* dengan menggunakan media *Google Site* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa lebih memahami pembelajaran matematika yang telah disampaikan dengan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* melalui media *google site*. Sehingga model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* ini dapat diaplikasikan pada saat pembelajaran secara efektif.

1.4.2.2. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi dan tambahan wawasan mengenai variasi model pembelajaran dan media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran terutama saat mata pelajaran matematika sehingga dapat menciptakan semangat belajar peserta didik dan pembelajaran yang menyenangkan.

1.4.2.3. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan yang sangat besar dalam mengembangkan keilmuan yang didapat dibangku kuliah.

1.5 Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Batasan dalam penelitian ini didasarkan pada identifikasi masalah yang diperoleh peneliti, yaitu penelitian ini lebih fokus pada pengaruh model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* melalui media *Google Site* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SD 3 Margorejo. Kemudian untuk membatasi ruang lingkup dan menghindari kesalahpahaman, maka peneliti akan memberikan batasan-batasan, antara lain:

1. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SD 3 Margorejo sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas III SD 1 Ternadi sebagai kelas kontrol.
2. Meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* melalui media *Google Site* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan.
3. Meneliti tentang peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* melalui media *Google Site* pada mata pelajaran matematika materi pecahan.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Model pembelajaran *Realistic Mathematics Education*

Realistic Mathematics Education (RME) merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan permasalahan kontekstual, untuk memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran matematika. Permasalahan yang digunakan dalam pembelajaran yaitu masalah yang berasal dari kehidupan sehari-hari siswa. Permasalahan tersebut juga dapat berupa suatu permasalahan yang dapat dibayangkan oleh siswa, sehingga permasalahan tersebut dapat dikatakan sebagai masalah yang nyata. Sintaks model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) antara lain adalah memahami masalah kontekstual, menjelaskan masalah kontekstual,

menyelesaikan masalah kontekstual, membandingkan dan mendiskusikan jawaban, dan menyimpulkan.

1.6.2 Media pembelajaran *Google Site*

Google site merupakan produk yang dibuat oleh *google* sebagai alat membuat situs *website* untuk keperluan pribadi atau kelompok, baik untuk keperluan personal maupun korporat. Jadi, *google site* merupakan produk dari *google* berupa situs *website* yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *google site* pada penelitian ini yaitu menjelaskan tentang bagaimana guru menjelaskan materi yang sesuai dengan pembelajaran pada *google site*, bagaimana siswa dapat mengakses *google site*, kemudahan yang didapatkan oleh siswa saat mempelajari materi pada *google site*, serta *link* yang dapat dibagikan oleh siswa untuk diakses kembali ketika di rumah. Media *google site* terdapat banyak keunggulan yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Media *google site* dalam penelitian ini digunakan pada tahap pertama yaitu, memahami masalah kontekstual. Fitur-fitur yang terdapat di *google site* berupa template dan desain yang bagus. Selain itu, *google site* tidak hanya memberikan fasilitas dan pembuatan situs, *google site* juga memberikan keluasan bagi seseorang untuk menyimpan dokumen-dokumen sesuai keinginan dan dapat di-*share* secara online.

1.6.3 Minat Belajar

Minat belajar terdiri dari dua suku yaitu minat dan belajar. Minat berarti kecenderungan hati yang kuat terhadap sesuatu, hasrat, atau keinginan. Belajar berarti berusaha memperoleh kecerdasan atau pengetahuan. Oleh karena itu, minat belajar siswa merupakan keinginan siswa yang tinggi untuk memperoleh pengetahuan. Siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung akan memperoleh hasil belajar yang baik pula. Indikator minat belajar yaitu perasaan senang dalam pembelajaran, keinginan untuk belajar yang tinggi, terdapat kemauan untuk berpartisipasi aktif, dan terdapat kecenderungan untuk memperhatikan materi yang tinggi.