

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merupakan salah satu ukuran tingkat keberhasilan siswa setelah menjalani proses belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.¹ Dalam kegiatan belajar, pencapaian hasil belajar yang berkualitas merupakan salah satu tujuan pembelajaran berbagai bidang mata pelajaran.² Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah pada mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit diserap dan dipahami oleh sebagian besar siswa.³ Fenomena yang selama ini terjadi di sekolah-sekolah bahwa matematika belum dikuasai secara benar oleh siswa disebabkan karena matematika disajikan dalam bentuk abstrak dan kurang terkait dengan masalah keseharian.⁴ Padahal matematika merupakan salah satu pengetahuan

¹ Latief Sahidin dan Dini Jamil, "Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Persepsi Siswa Tentang Cara Guru Mengajar Terhadap Hasil Belajar Matematika", Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 4 No. 2 Juli 2013, hal. 213

² Dewi Wuryan, "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VI Di MI Darusalam Kolomayan Kec. Wonodadi Kab. Blitar Tahun Ajaran 2014/2015", Jurnal, hal. 2

³ Kartika Fitriani dan Maulana, "Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD Kelas V Melalui Pendekatan Matematika Realistik", Jurnal Mimbar Sekolah Dasar Vol 3(1) 2016, hal. 40

⁴ Elya Badruddin, "Implementasi Pendekatan Realistik Pada Pembelajaran Operasi Bilangan Real untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh", Jurnal Peluang Vol. 2 No. 1 Oktober 2013, hal. 1

manusia yang paling bermanfaat dalam kehidupan. Hampir setiap bagian dari hidup manusia mengandung matematika.⁵

Dalam pembelajaran matematika seringkali siswa tampak mengalami kesulitan. Salah satu faktor penyebabnya dikarenakan belajar siswa belum bermakna, sehingga konsep yang ada dalam matematika menjadi sulit dipahami. Pembelajaran matematika di Indonesia juga masih menitikberatkan kepada pembelajaran langsung yang pada umumnya didominasi oleh guru dan interaksi yang terjadi hanya satu arah.⁶ Dengan pembelajaran yang seperti itu, siswa kurang diberi kesempatan untuk dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Selain pembelajaran yang kurang bermakna, kesulitan yang dialami siswa dalam belajar matematika dipengaruhi oleh faktor rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.⁷ Rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan karena penggunaan strategi pembelajaran yang cenderung monoton dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.⁸ Dalam hal ini, guru seharusnya mampu melakukan inovasi pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif, kreatif dan sistematis dalam menemukan pengetahuan matematika secara mandiri.⁹ Dengan adanya

⁵ Andi Permana Sutisna, Maulana, Herman Subarjah, *“Meningkatkan Pemahaman Matematis Melalui Pendekatan Tematik Dengan RME”*, Jurnal Pena Ilmiah Vol. 1 No. 1 tahun 2016, hal. 31

⁶ Dian Nopiyani, Turmudi, Sufyani Prabawanto, *“Penerapan Pembelajaran Matematika Realistik Berbantuan GeoGebra untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP”*, Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut Vol 5. No. 2 Mei 2016, hal. 45

⁷ Supardi U.S., *“Pengaruh Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar”*, Jurnal, hal. 245

⁸ Luthfi huriyanti dan Hastri Rosiyanti, *“Perbedaan Motivasi Belajar Matematika Siswa Setelah Menggunakan Strategi Pembelajaran Quick On The Draw”*, Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika Vol. 3 No. 1 Juni 2017, hal. 66

⁹ Ladeni Jariswandara, Yerizon, dan Nilawasti Z.A, *“Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write”*, Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 1 No. 1 Tahun 2012, hal. 81

dorongan tersebut, siswa akan lebih berkeinginan untuk belajar sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Rendahnya motivasi siswa untuk belajar matematika juga dialami oleh siswa SMPN 2 Sedayu di Kelas VIII D. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh Reny Wahyu Pertomo dan Benedictus Kusmanto bahwa memang motivasi belajar matematika di sekolah tersebut masih rendah. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran di kelas siswa kurang berkonsentrasi dan tidak memperhatikan penjelasan guru terutama siswa yang duduk di bangku belakang.¹⁰ Selain itu, hasil pengamatan yang dilakukan oleh Harliyandri Iqbal Nugroho dan Sri Sutarni di SMAN 1 Batang Kelas XI MIA 3 bahwa motivasi dan hasil belajar saat berlangsungnya pembelajaran matematika masih rendah. Kurangnya motivasi belajar dan rendahnya hasil belajar siswa disebabkan dari beberapa faktor. Faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa berasal dari faktor ekstern dan faktor intern.¹¹

Dari hasil observasi peneliti pada tanggal 11 Oktober 2018 di SMPN 1 Kedungwaru, pembelajaran matematika masih banyak mengalami kendala seperti pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah, pemberian tugas mandiri, dan menggunakan kelompok diskusi. Akan tetapi, metode ini tidak dapat mengatasi permasalahan yang ada. Bukan hanya itu, kebanyakan siswa menganggap bahwa matematika itu sulit dan membosankan. Anggapan siswa terhadap pelajaran matematika yang bersifat negatif tersebut menghambat proses

¹⁰ Reny Wahyu Pertomo dan Benedictus Kusmanto, “Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Dengan Model Teams Accelerated Instruction Siswa Kelas VIII SMPN 2 Sedayu”, Jurnal Pendidikan Matematika Vol 4. No. 1 Maret 2016, hal. 158

¹¹ Harliyandri Iqbal Nugroho dan Sri Sutarni, “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Dengan Strategi Pembelajaran Flipped Classroom PTK pada Siswa Kelas XI MIA 3 SMAN 1 Batang Tahun 2014/2015”, Jurnal, hal. 4

pembelajaran matematika. Dalam proses pembelajaran matematika, tentunya guru menginginkan siswanya memahami dengan baik materi yang telah diajarkan. Sehingga siswa dikatakan memahami materi yang diajarkan oleh guru jika hasil belajarnya baik. Dalam hal ini Allah SWT akan mempermudah urusan orang-orang yang mengalami kesulitan. Sebagaimana diterangkan dalam Al-Qur'an surat Al-Insyirah ayat 5, yaitu:¹²

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝ (٥)

Artinya: “Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan,”

Dari ayat Al-Qur'an di atas menjelaskan bahwa Allah SWT tidak akan memberikan masalah diluar batas kemampuannya, justru Allah SWT akan memberikan kemudahan bagi orang-orang yang mengalami kesulitan. Dalam hal ini, matematika bukanlah merupakan hal yang sulit melainkan hal yang mudah apabila menyukainya. Oleh karena itu Allah SWT akan memberikan kemudahan bagi orang-orang yang mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika.

Berdasarkan permasalahan di atas, aspek paling utama yang harus diperhatikan oleh guru adalah bagaimana guru mampu untuk menarik dan mendorong minat siswa untuk senang dan menyukai terhadap pelajaran. Dalam konteks pendidikan, khususnya di Indonesia, belum banyak ditemukan sosok guru yang mampu menginspirasi murid-muridnya untuk maju. Bagaimanapun, inspirasi seorang guru dapat membawa pelajar keluar dari gelap menuju alam terang.¹³ Disinilah seorang guru dituntut senantiasa berfikir dan bertindak kreatif dan sering

¹² Departemen Agama Republik Indonesia, *Mushaf An-Nazhif Edisi Terjemah Tajwid*, (Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2014), hal. 596

¹³ Baiq Sri Handayani, “*Jadikan Diri Guru Inspiratif Melalui Lesson Study*”, Jurnal Pijar MIPA Vol. VII No. 1 Maret, hal. 2

memberikan motivasi-motivasi kepada siswa agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini, dapat membuat siswa dengan senang untuk melakukan belajar terutama pada mata pelajaran yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi.

Berkaitan dengan itu, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang tidak *teacher centered*, merangsang siswa untuk bisa menyelesaikan soal-soal tidak rutin yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Kebutuhan akan model pembelajaran ini mendorong berbagai pihak untuk melakukan pengujian berbagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat diuji cobakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya kemampuan pemecahan masalah matematis adalah pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME).

Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) merupakan pendekatan pembelajaran yang dikembangkan oleh *Freudentahl* pada tahun 1977. Menurutnya, matematika harus dihubungkan dengan kenyataan, berada dekat dengan siswa dan relevan dengan kehidupan masyarakat agar memiliki nilai manusiawi.¹⁴ Dengan cara ini diharapkan siswa dapat menemukan sendiri bentuk penyelesaian suatu soal atau masalah yang diberikan kepada mereka. Dengan siswa menemukan sendiri penyelesaiannya, mereka akan membangun konsep materi yang dia dapat dan akan diperkuat dengan definisi atau konsep formal yang disampaikan oleh guru.

¹⁴ Tatag Y.E Siswono, "*Implementasi Pendekatan Realistik Dalam Pembelajaran Matematika*", Makalah Seminar Nasional RME 24 Februari 2014 di UNESA, hal. 14

Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) menuntut aktivitas siswa secara optimal. Dalam *Realistic Mathematics Education* (RME) proses pengembangan konsep-konsep dan gagasan matematika bermula dari dunia nyata. Ciri-cirinya adalah (1) menggunakan konteks yang nyata sebagai titik awal belajar, (2) menggunakan model sebagai jembatan antara real dan abstrak, (3) belajar dalam suasana demokratis dan interaktif, dan (4) menghargai jawaban informasi siswa sebelum mereka mencapai bentuk formal matematika.¹⁵

Prinsip dari *Realistic Mathematics Education* (RME) adalah aktivitas (doing) konstruktivis, realitas (kebermaknaan proses-aplikasi), pemahaman (menemukan-informal dalam konteks melalui refleksi, informal ke formal), inter-twinment (keterkaitan-intekoneksi antar konsep), interaksi (pembelajaran sebagai aktivitas sosial, sharing), dan bimbingan (dari guru dalam penemuan).¹⁶ *Realistic Mathematics Education* (RME) mampu membuat siswa aktif dan guru hanya berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pengelola kelas yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Setiap siswa bebas mengemukakan dan mengkomunikasikan idenya dengan siswa lain dalam kegiatan berdiskusi. Selain itu penerapan *Realistic Mathematics Education* (RME) di Indonesia sudah disesuaikan dengan kultur Indonesia sehingga diharapkan dapat dilaksanakan dan dimengerti siswa.

Sementara itu, untuk mendukung proses pembelajaran dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME), diperlukan suatu media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Media yang dapat menunjang

¹⁵ *Ibid.*, hal. 14

¹⁶ Erman S, "Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Siswa", Jurnal Pendidikan dan Budaya Vol. 5 No. 2 Februari 2008, hal. 13

pembelajaran matematika diantaranya adalah media komputer. Media ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas transparansi, dan akuntabilitas materi pembelajaran. Proses pembelajaran dapat disampaikan pada waktu yang bersamaan atau pada waktu yang berbeda.

Dunia pendidikan saat ini telah banyak sekali mengalami perubahan baik dari segi muatan kurikulum sampai dengan penggunaan media yang digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan tidak hanya papan dan alat tulis saja, tetapi juga media yang relatif lebih baru, yang diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran.¹⁷ Disamping itu, penggunaan media komputer diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga kualitas dari suatu proses pembelajaran dapat dicapai. Salah satu program yang digunakan adalah dengan program *Microsoft Powerpoint* sebagai media pembelajaran, dengan mengoptimalkan fasilitas yang ada seperti animasi, suara, maupun hyperlink, tampilan pembelajaran menjadi lebih bervariasi. *Microsoft Powerpoint* dilengkapi dengan animasi yang bukan hanya berlaku pada teks saja. Dengan ini diharapkan, *Microsoft Powerpoint* dapat menggambarkan dan menyajikan materi pelajaran yang sesuai dengan “dunia nyata” misalnya dengan mengaitkan pada materi bangun ruang sisi datar.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Pengaruh Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbasis Media Komputer Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di SMPN 1 Kedungwaru Tahun Ajaran 2018/2019”**.

¹⁷ Hendra Kartika, “*Pembelajaran Matematika Berbantuan Software Matlab Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Minat Belajar Siswa SMA*”, Jurnal Pendidikan UNISKA Vol. 2 No. 1 November 2014, hal. 24

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Dari permasalahan yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hal ini karena kurang tepatnya model yang digunakan oleh guru sehingga pada proses belajar mengajar guru yang lebih dominan, sedangkan partisipasi siswa sangat rendah.
- b. Kebanyakan siswa menganggap matematika merupakan pelajaran yang sangat sulit dan membingungkan, untuk mengurangi anggapan negatif ini menumbuhkan motivasi memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran matematika.
- c. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran matematika.

2. Batasan Masalah

Agar proses penelitian dapat terarah, maka peneliti membuat batasan-batasan masalah sebagai berikut:

- a. Dalam penelitian ini ada tiga variabel yaitu satu variabel bebas (pendekatan *Realistic Mathematics Education*), dan dua variabel terikat (motivasi dan hasil belajar matematika siswa).
- b. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME), dimana setiap materi yang diajarkan kepada siswa dikaitkan dengan konteks “dunia nyata”.

- c. Untuk mendukung pembelajaran matematika dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) media pembelajaran yang adalah berbasis komputer dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint*.
- d. Materi yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bangun ruang sisi datar.
- e. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 1 Kedungwaru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbasis media komputer terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII pada materi bangun ruang sisi datar di SMPN 1 Kedungwaru tahun ajaran 2018/2019?
2. Apakah ada pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbasis media komputer terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII pada materi bangun ruang sisi datar di SMPN 1 Kedungwaru tahun ajaran 2018/2019?
3. Apakah ada pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbasis media komputer terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII pada materi bangun ruang sisi datar di SMPN 1 Kedungwaru tahun ajaran 2018/2019?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini tidak terlepas dari latar belakang dan rumusan masalah.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbasis media komputer terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII pada materi bangun ruang sisi datar di SMPN 1 Kedungwaru tahun ajaran 2018/2019.
2. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbasis media komputer terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII pada materi bangun ruang sisi datar di SMPN 1 Kedungwaru tahun ajaran 2018/2019.
3. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbasis media komputer terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII pada materi bangun ruang sisi datar di SMPN 1 Kedungwaru tahun ajaran 2018/2019.

E. Kegunaan Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas, adapun kegunaan dari penelitian ini antara lain:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan memberikan gambaran tentang pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbasis media komputer dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih berkonsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga diharapkan untuk memahami materi yang terkait dengan dunia nyata melalui pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbasis media komputer. Sehingga, siswa mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang maksimal.

b. Bagi Guru Matematika

Guru diharapkan sering memberikan soal-soal yang terkait dengan kehidupan nyata dalam mengajar agar siswa lebih memahami soal yang diberikan. Selain itu, guru juga diharapkan menggunakan media komputer dalam pembelajaran realistik. Sehingga, siswa dapat terlibat aktif dan termotivasi dalam proses belajar serta tercapai hasil belajar yang maksimal.

c. Bagi Kepala Sekolah

Pihak kepala sekolah diharapkan dapat membuat kebijakan-kebijakan yang dapat meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan khususnya matematika sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu, kepala sekolah diharapkan dapat mempersiapkan dan membekali guru dengan pelatihan-pelatihan tertentu yang berkaitan dengan pendekatan pembelajaran salah satunya yaitu pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME).

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbasis media alat peraga atau berbasis media komputer dengan aplikasi *AutoPlay*. Sehingga, akan menambah

wawasan berpikir baik dalam bidang penulisan maupun penelitian dan memberikan warna baru dalam pembelajaran.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara dan bersifat teoritis. Dalam metode penelitian, hipotesis adalah alat yang mempunyai kekuatan dalam proses inkuiri. Karena hipotesis dapat menghubungkan dari teori yang relevan dengan kenyataan yang ada atau fakta, atau dari kenyataan dengan teori yang relevan.¹⁸ Sesuai dengan judul penelitian diatas, hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Hipotesis Kerja (H_1)

- a. H_1 : Ada pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbasis media komputer terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII pada materi bangun ruang sisi datar di SMPN 1 Kedungwaru tahun ajaran 2018/2019.
- b. H_1 : Ada pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbasis media komputer terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII pada materi bangun ruang sisi datar di SMPN 1 Kedungwaru tahun ajaran 2018/2019.
- c. H_1 : Ada pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbasis media komputer terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII pada materi bangun ruang sisi datar di SMPN 1 Kedungwaru tahun ajaran 2018/2019.

¹⁸ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003), hal. 41

2. Hipotesis Nol (H_0)

- a. H_0 : Tidak ada pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbasis media komputer terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII pada materi bangun ruang sisi datar di SMPN 1 Kedungwaru tahun ajaran 2018/2019.
- b. H_0 : Tidak ada pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbasis media komputer terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII pada materi bangun ruang sisi datar di SMPN 1 Kedungwaru tahun ajaran 2018/2019.
- c. H_0 : Tidak ada pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbasis media komputer terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII pada materi bangun ruang sisi datar di SMPN 1 Kedungwaru tahun ajaran 2018/2019.

G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam judul ini, maka diperlukan adanya penegasan istilah sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

- a. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu daya yang ada atau tumbuh dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹⁹ Dari

¹⁹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal. 664

pengertian tersebut, pengaruh adalah akibat atau hasil dari penerapan sesuatu model pembelajaran.

b. Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME)

Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) adalah pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada penalaran siswa dalam menyelesaikan masalah yang bersifat realistik yang ditujukan untuk mengembangkan pola pikir praktis, logis, kritis dan jujur.²⁰

c. Media Komputer

Media dalam proses belajar mengajar merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²¹ Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode dan secara otomatis dapat melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit.²² *Microsoft Powerpoint* adalah suatu *software* yang membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah.²³

d. Motivasi

Motivasi adalah proses yang menjelaskan intensitas, arah, dan ketekunan seorang individu untuk mencapai tujuannya.²⁴

²⁰ Kartika Fitriani dan Maulana, "Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD Kelas V Melalui Pendekatan Matematika Realistik", *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar* Vol 3(1) 2016, hal 43

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2004), hal. 3

²² Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Insan Madani, 2012), hal. 210

²³ *Ibid.*, hal. 213

²⁴ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 3

e. Hasil Belajar Matematika

Hasil Belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melakukan proses belajar.²⁵ Hasil belajar dapat diukur melalui proses penilaian produk (tes). Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman dunia pelajar dengan dunia fisik dan lingkungan. Sasaran hasil belajar berupa tingkah laku yang diharapkan terjadi pada siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

2. Secara Operasional

a. Pengaruh

Dalam penelitian ini terdapat pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbasis Media Komputer terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di SMPN 1 Kedungwaru Tahun Ajaran 2018/2019.

b. Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME)

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) yang dimaknai dengan sebuah proses pembelajaran yang didominasi dengan masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

c. Media Komputer

Dalam pelaksanaannya pembelajaran ini nantinya akan berbasis media komputer. Media komputer yang dimaksud adalah adalah Aplikasi komputer *Microsoft Powerpoint*. Pembelajaran berbasis media komputer aplikasi *Microsoft Powerpoint* adalah pembelajaran yang dimulai dengan menyiapkan

²⁵ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama, 2012), hal. 414

materi yang relevan dalam kehidupan nyata dengan konsep yang akan dipelajari tentang bangun ruang sisi datar.

d. Motivasi

Untuk mendapatkan data tentang motivasi diberikan angket yang berisi tentang beberapa pernyataan-pernyataan.

e. Hasil Belajar

Tanda yang diberikan pada hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar matematika yang diukur berdasarkan perolehan *post test* dari kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami maksud dan isi pembahasan penelitian, berikut ini penulis mengemukakan sistematika penyusunan yang terdiri dari tiga bagian yaitu sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

2. Bagian Inti

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: (a) Latar belakang masalah, (b) Identifikasi dan batasan masalah, (c) Rumusan masalah, (d) Tujuan penelitian, (e) Kegunaan penelitian, (f) Hipotesis penelitian, (g) Penegasan istilah, dan (h) Sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari: (a) Hakikat Matematika (b) Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME), (c) Media komputer, (d) Motivasi, (e) Hasil belajar matematika, (f) Hasil penelitian terdahulu, dan (g) Tinjauan materi.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: (a) Rancangan penelitian, (b) Variabel penelitian, (c) Populasi, sampel dan sampling (d) Kisi-kisi instrumen, (e) Instrumen penelitian, (f) Sumber data, (g) Teknik pengumpulan data, dan (h) Teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari: (a) Deskripsi karakteristik data, dan (b) Pengujian Hipotesis.

Bab V Pembahasan, membahas tentang yang ada pada rumusan masalah.

Bab VI Penutup, terdiri dari: (a) Kesimpulan dan (b) Saran.

3. Bagian Akhir

Terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian, dan daftar riwayat hidup.