

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh kualitas SDM (sumber daya manusia) masyarakat bangsa tersebut. Kualitas SDM tergantung pada tingkat pendidikan masing-masing individu pembentuk bangsa. Pendidikan yang visioner, memiliki misi yang jelas akan menghasilkan keluaran yang berkualitas. Semua itu akan tercapai apabila proses belajar pembelajaran bisa berjalan dengan kondusif, serta dapat mencapai hasil yang baik. Maka dari itu dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran pada dunia pendidikan memerlukan penyempurnaan terhadap kebijakan yang ada.

Pendidikan memiliki makna yang sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan dapat di peroleh secara formal dan informal. Pendidikan yang di bahas saat ini adalah pendidikan formal yaitu pendidikan yang diadakan pada lingkup sekolah. Melalui pendidikan inilah berbagai aspek kehidupan di kembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran.

Makna pendidikan secara sederhana dapat di artikan sebagai usaha sadar yang di lakukan oleh manusia dewasa untuk membina kepribadian anak didik yang belum dewasa sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam keluarga, peradapan masyarakat, dan lingkungan sosial.¹

¹ Zaini , *Landasan Kependidikan*. (Yogyakarta: Mitsaq Pustaka, 2011), hal. 1

Imam al-Ghazali berpendapat bahwa tugas pendidikan adalah mengarah pada realisasi tujuan keagamaan dan akhlaq, dimana *fadhilah* (keutamaan) dan *taqarrub* kepada Allah merupakan tujuan yang paling penting dalam pendidikan.²

Konsep pendidikan juga sudah dituangkan dalam Al-Qur'an dalam surat Al-Mujadalah ayat 11.

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
 أَدْشُرُوا فَأَدْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ

خَبِيرٌ

Artinya: "Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan." (Q.S. Al-Mujadalah : 11)

Berdasarkan ayat tersebut, maka disimpulkan bahwa orang yang berpendidikan (berilmu) adalah orang yang mulia di sisi Allah SWT dan tidak seorang pun yang meragukan akan pentingnya ilmu pengetahuan, karena ilmu pengetahuan itu khusus dimiliki umat manusia. Dengan ilmu pengetahuan Allah SWT mengangkat derajat Nabi Adam AS. di atas para malaikat. Oleh karena itu, malaikat di perintah oleh Allah agar sujud kepada Nabi Adam AS.

², *ibid.* hal. 7

Ilmu pengetahuan itu sangat penting karena itu sebagai perantara (sarana) untuk bertaqwa. Dengan taqwa inilah manusia menerima kedudukan mulia di sisi Allah SWT, dan keuntungan yang abadi. Sebagaimana dikatakan Muhammad bin Al-Hasan bin Abdullah dalam syairnya:

*"Belajarlah! karena ilmu akan penghiasi bagi pemiliknya,
dia keunggulan, dia pula pertanda semua pujian.
Carilah ilmu, agar setiap hari dapat tambahan.
dan berenanglah, ke tengah samudra pengetahuan."*³

Dari uraian tersebut diatas kita bisa mengetahui betapa pentingnya mempelajari ilmu pengetahuan demi meningkatkan derajat kita berdasarkan ilmu yang telah kita miliki. Ilmu sangat bermanfaat untuk kita yang mencari ilmu tersebut, maka dari itu seorang siswa harus rajin untuk mencari ilmu dan belajar mengembangkan ilmu pengetahuan, semakin banyak belajar ilmu pengetahuan maka semakin menjadi baik, karena dengan belajar ilmu pengetahuan yang semakin banyak dan semakin tinggi akan mengubah sikap dan perilaku menjadi lebih baik.

Banyak sekali ilmu yang bisa pelajari, salah satunya yaitu ilmu matematika yang merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Matematika mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu sehingga memajukan daya fikir manusia. Mata pelajaran diberikan kepada siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan bekerjasama.⁴

Matematika juga merupakan sebuah ilmu pasti yang memang selama ini menjadi induk dari segala ilmu pengetahuan di dunia ini. Semua kemajuan zaman

³ Aliy As'ad, *Ta'lim muta'alim* (Kudus : Menara Kudus, 2007). Hal. 9

⁴ Dewi Nuharini dan Tri Wahyuni, *Matematika Konseptual dan Aplikasi*, (Jakarta: Pusat Pembukuan, 2008), hal. 1

dan perkembangan kebudayaan dan peradapan manusia selalu tidak terlepas dari unsur matematika ini. Anggapa tersebut, menjadi sangat ironis sekali jika ada sebagian orang menganggap matematika sebagai layaknya hantu yang harus dijauhi.⁵ Matematika oleh sebagian besar siswa juga masih dianggap sebagai momok, ilmu yang kering, teoritis, penuh dengan lambang-lambang, rumus-rumus yang sulit dan sangat membingungkan. Akibatnya, matematika tidak lagi menjadi ilmu disiplin yang objektif-sistematis, tapi justru menjadi bagian yang subjektif dan kehilangan sifat netralnya.

Berdasarkan hasil penelitian di Indonesia, ditemukan bahwa tingkat penguasaan siswa dalam matematika pada semua jenjang pendidikan masih sekitar 34%, ini sangat memprihatinkan. Anggapan masyarakat khususnya dikalangan pelajar, matematika masih merupakan mata pelajaran sulit, membingungkan bahkan sangat ditakuti oleh sebagian besar pelajar.⁶ Pada jenjang pendidikan menengah pertama SMP khususnya siswa mulai kesulitan dalam pelajaran matematika. Salah satunya yaitu siswa kelas VII SMPN 2 Sumbergempol anggapan siswa yang sedemikian terhadap pelajaran matematika akan menghambat proses pembelajaran matematika. Pada kelas VII SMPN 2 sumbergempol ini materi yang disajikan dalam satu semester beragam diantaranya tentang bangun datar segitiga. Kesulitan siswa terhadap materi ini membuat hasil belajar siswa tidak sesuai dengan standar yang ditentukan. Hasil belajar bukan hanya berupa penguasaan pengetahuan, tetapi juga kecakapan dan keterampilan

⁵ Abdul Halim Fathani, *Matematika Hakikat dan Logika*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2009), hal. 5

⁶ Moch Masykur dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intellegence*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), hal. 34

dalam melihat, menganalisis dan memecahkan masalah, membuat rencana dan mengadakan pembagian kerja, dengan demikian aktivitas dan produk yang dihasilkan dari aktivitas belajar ini mendapat penilaian.

Keberhasilan proses belajar mengajar matematika tidak terlepas dari persiapan peserta didik dan persiapan oleh para tenaga pendidik, untuk itu pendidik harus berupaya untuk mampu mengembangkan minat atau kesiapan belajar anak didiknya yaitu dengan cara guru harus memiliki kemampuan yang mumpuni di bidang strategi dan model pembelajaran matematika yang bervariasi. Model pembelajaran yang digunakan harus tepat dan sesuai dengan kondisi siswa, baik usia, waktu, maupun variabel lainnya, dan yang lebih penting lagi, model pembelajaran harus tetap mengacu pada hakikat matematika dan juga teori belajar.⁷

Sampai saat ini proses belajar mengajar matematika masih sering ditemukan beberapa permasalahan, diantaranya adalah proses pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab, masih rendahnya motivasi belajar siswa khususnya matematika, siswa belum terbiasa berlatih mengerjakan soal-soal latihan jika tidak di beri tugas oleh guru. Suasana kelas cenderung menjadi *teacher centered*.⁸ Siswa didik dianggap obyek, bukan sebagai subyek. Disini siswa banyak menerima (pasif) apa yang diberikan guru.⁹ 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

⁷ Moch Masykur dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical*

⁸ Anissatul Mufarrokah, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta : Teras , 2011) hal.18

⁹ *Ibid.* Hal 18

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 *Realistik Mathematics Education* (RME).

Pendekatan *Realistik Mathematics Education* (RME) merupakan pendekatan pembelajaran yang dipengaruhi oleh pemikiran *Fruudenthal*. *Realistik Mathematics Education* (RME) menekankan pada ketrampilan *proces of doing mathematics*, berdiskusi, berkolaborasi, berargumentasai dan mencari simpulan dengan teman sekelas sehingga mereka dapat menemukan sendiri sebagai kebalikan dari guru memberi dan pada akhirnya murid menggunakan matematika itu untuk menyelesaikan masalah baik secara individual maupun kelompok.¹⁰ Dengan cara ini diharapkan siswa dapat menemukan sendiri bentuk penyelesaian suatu soal atau masalah yang diberikan kepada mereka. Dengan siswa menemukan sendiri pemecahannya, mereka akan membangun konsep materi yang dia dapat dan akan diperkuat dengan definisi atau formal yang disampaikan oleh guru. Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) mengaitkan materi khususnya matematika dengan dunia nyata. Misalnya materi segitiga yang dikaitkan dengan dunia nyata yaitu, atap rumah yang berbentuk segitiga, syal berbentuk segitiga sama kaki, mainan anak-anak dan yang lainnya.

¹⁰ Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, cet. I 2015), hal. 189

Salah satu penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Vicky Sunafikoh menunjukkan bahwa hasil belajar dengan pembelajaran menggunakan *Realistic Mathematics Education* (RME) di kelas VIII B pada kondisi sangat baik dengan prosentase 24% dengan frekuensi 9 anak.¹¹ Karena pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) terbukti dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, maka peneliti mencoba meneliti lagi tentang pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi segitiga menggunakan media komputer.

Penggunaan media komputer dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan efisiensi, motivasi, komitmen dengan belajar yang berpusat pada siswa dan memandu belajar yang lebih baik. Berbagai software pendidikan sekarang sudah banyak dibuat. Sehingga guru lebih terbantu dalam proses pembelajaran mereka. Akan tetapi software ini dibuat untuk bisnis. Sehingga disini peneliti membuat media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *Ms. Power Point*. Kemudian media pembelajaran yang dibuat akan menggunakan komputer dan *LCD*. Kelebihan menggunakan *Ms. Power Point* adalah pembuatannya mudah sehingga setiap guru bisa membuatnya.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan diatas, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Pendekatan *Realistik Mathematics Education* (RME) Menggunakan Media Komputer Terhadap Hasil

¹¹ Vicky Sunafikoh, *Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Al Huda Bandung Tulungagung, (Skripsi tidak diterbitkan: IAIN Tulungagung)

Belajar Matematika Siswa Pada Materi Pokok Segitiga Siswa Kelas VII Semester II SMPN 2 Sumbergempol Tahun Pelajaran 2015/2016”.

B. Rumusan Masalah

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

1. Apakah terdapat pengaruh pendekatan *realistic mathematics education* (RME) menggunakan media komputer terhadap hasil belajar matematika siswa Pada materi pokok segitiga siswa kelas VII SMPN 2 Sumbergempol Tahun Pelajaran 2015/2016?
2. Seberapa besar pengaruh pendekatan *realistic mathematics education* (RME) menggunakan media komputer terhadap hasil belajar matematika siswa Pada materi pokok segitiga siswa kelas VII SMPN 2 Sumbergempol Tahun Pelajaran 2015/2016?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini tidak terlepas dari latar belakang dan rumusan masalah. Adapun tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh pendekatan *realistic mathematics education* (RME) menggunakan media komputer terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pokok segitiga siswa kelas VII SMPN 2 Sumbergempol Tahun Pelajaran 2015/2016
2. Mengetahui seberapa besar pengaruh pendekatan *realistic mathematics education* (RME) menggunakan media komputer terhadap hasil belajar

matematika siswa pada materi pokok segitiga siswa kelas VII SMPN 2 Sumbegempol Tahun Pelajaran 2015/2016.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan terhadap hubungan antara dua variabel atau lebih. Atas dasar definisi tersebut dapat diartikan bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya.¹²

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

“Ada pengaruh pendekatan *realistic mathematics education* (RME) menggunakan media komputer terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pokok segitiga siswa kelas VII SMPN 2 Sumbergempol Tahun Pelajaran 2015/2016”.

2. Hipotesis Operasional (H_o)

“Tidak ada pengaruh pendekatan *realistic mathematics education* (RME) menggunakan media komputer terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pokok segitiga siswa kelas VII SMPN 2 Sumbergempol Tahun Pelajaran 2015/2016”.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan pada umumnya dan sebagai salah satu alternatif pembelajaran

¹² Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif (Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17)*, (Jakarta: Cet. 2 Bumi Aksara, 2014), hal. 65

matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada khususnya. Adapun kegunaan dari penelitian ini antara lain:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang pembelajaran matematika yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan pendekatan *Realistik Mathematics Education* (RME) Menggunakan Media Komputer .

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

Dengan diberikannya materi matematika dengan menggunakan model pendekatan RME dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dapat melatih siswa untuk dapat menganalisis, menghubungkan, mengevaluasi, dan menilai suatu gagasan dari sebuah permasalahan yang akan dipecahkan serta meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa terhadap mata pelajaran matematika.

b. Bagi guru

Sebagai bahan pertimbangan agar guru dapat memilih model pendekatan RME dalam pembelajaran matematika sehingga hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Pembelajaran dengan menggunakan model pendekatan juga dapat menjadi sumber rujukan dan motivasi kepada guru untuk membuat inovasi agar proses pembelajaran lebih dipahami dan diikuti oleh siswa.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini paling tidak dapat dijadikan masukan untuk mengoptimalkan penggunaan model pendekatan pembelajaran RME dalam kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah pada khususnya dan mutu pendidikan pada umumnya.

d. Bagi IAIN Tulungagung

Sebagai sumber bahan kajian yang dapat dimanfaatkan bagi peneliti lain dengan study kasus yang sejenis khususnya pendidikan matematika.

F. Penegasan Istilah

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

1. Penegasan Konseptual

- a. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari suatu (orang, beda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹³
- b. Pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)*
- c. Media Komputer
- d. Hasil Belajar

2. Penegasan Operasional

Secara operasional penelitian ini meneliti pengaruh pendekatan *realistic mathematics education (RME)* menggunakan media komputer terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pokok segitiga siswa kelas VII SMPN 2 Sumbergempol.

¹³ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 1996), hal. 747

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan realistik dimana dalam prosesnya akan di dominasi dengan masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam pelaksanaanya pembelajaran ini nantinya akan menggunakan media komputer, media komputer yang di maksud disini adalah Aplikasi komputer *Microsoft Power Point*. Pembelajaran menggunakan media komputer aplikasi *Microsoft Power Point* adalah pembelajaran yang dimulai dengan menyiapkan materi yang relavan dalam kehidupan nyata dengan konsep yang akan dipelajari dan media ini dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika untuk mendemonstrasikan konsep-konsep matematis tentang segitiga serta sebai alat bantu untuk mengkontruksi bentuk-bentuk segitiga secara nyata dalam pendekatan *Realistik*.

G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Mengingat keterbatasan dan kemampuan yang di miliki oleh peneliti dan agar penelitian ini menjadi lebih terarah maka peneliti perlu memberikan batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Metode yang digunakan adalah Pendekatan Pembelajaran *Realistics Mathematics Education* (RME) menggunakan media komputer
2. Materi yang dijadikan penelitian yaitu materi segitiga
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMPN 2 Sumbergempol Tahun Ajaran 2015/2016

H. Sistematika Skripsi

Agar lebih mudah memahami dan mengkaji skripsi ini, maka peneliti membagi dalam beberapa bab dan sub bab sebagai berikut.

Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, moto, persembahan, kata pengantar daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

BAB 1 merupakan pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan hasil penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, dan definisi operasional.

BAB II sebagai pijakan dalam penelitian merupakan landasan teori dari skripsi yang membahas tentang model pendekatan pembelajaran RME, hasil belajar matematika, kajian penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir penelitian.

BAB III adalah metode penelitian sebagai pijakan untuk menentukan langkah-langkah penelitian yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampling dan sample penelitian, sumber data dan variabel penelitian, teknis pengumpulan data dan instrumen penelitian serta analisis data.

BAB IV merupakan laporan hasil penelitian, yang berisi tentang diskripsi data untuk masing-masing variable, pengujian hipotesis.

BAB V merupakan pembahasan dari bab IV. Membahas yang pada rumusan masalah.

BAB VI merupakan bagian akhir dari skripsi yang berisi kesimpulan dan saran. Bagian komplement, pada bagian ini memuat daftar pustaka dan lampiran-lampiran.