

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### **A. Ada pengaruh Pendekatan *Realistik Mathematic Education* (RME) Menggunakan Media Komputer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumbergempol**

Berdasarkan penyajian data dan analisis data, hasilnya menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  yang diperoleh dari perhitungan yaitu nilai  $t_{hitung} = 3,087$  sedangkan  $t_{tabel} = 2,008$  pada taraf signifikansi 5%. karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh pendekatan *realistic mathematic education* (RME) menggunakan media komputer terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pokok segitiga siswa kelas VII SMPN 2 Sumbergempol Tahun Pelajaran 2015/2016.

Kegiatan pembelajaran materi segitiga dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *realistik mathematic education* (RME) menggunakan media komputer, dengan melaksanakan lima karakter. Menurut Treffers karakteristik dari matematika realistik ada 5 yaitu (menggunakan dunia nyata/penggunaan masalah kontekstual, penggunaan model, kontribusi siswa, interaksi dan keterkaitan) dalam kegiatan pembelajaran.<sup>55</sup>

Kegiatan pembelajaran diawali dengan memberikan masalah kontekstual untuk memberi contoh benda-benda disekitar siswa dapat digunakan dalam menunjang materi segitiga yang ditampilkan dalam media komputer *Ms. Power*

---

<sup>55</sup> Gusti putu, *Pembelajaran Pecahan dalam Matematika Realistik....*, hal. 3

*Point.* Misalnya bentuk makanan, bentuk atap rumah, kotak perhiasan, dsb. Hal ini dilakukan dengan memberi pertanyaan kepada siswa, agar ada kontribusi dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah semua materi disampaikan peneliti memberikan *post test* kepada masing-masing siswa. Soal-soal *test* dalam kegiatan ini menggunakan masalah kontekstual. Hasil observasi pada penelitian ini menunjukkan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran ini tinggi, siswa bersemangat dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih jelas dan bijak dalam mengaitkan matematika dengan kehidupan sehari-hari, hal ini sesuai dengan kelebihan RME.<sup>56</sup> Dalam pembelajaran ini pengetahuan bukan hanya didapat dari guru, tetapi juga melalui keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Matematika harus dikaitkan dengan realita dan matematika merupakan aktivitas manusia. Matematika harus dikaitkan dengan realita (dunia nyata) ini berarti matematika harus dekat dengan anak dan harus relevan dengan situasi kehidupan nyata.

Sebagaimana yang telah ditulis Heruman bahwa dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh pendidik, sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Setiap konsep matematika yang abstrak yang baru dipahami oleh siswa perlu diberi penguatan, agar bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat pada pola pikir dan tindakannya.<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010) hal. 40

<sup>57</sup> Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar ...* hal. 2

**B. Besar pengaruh Pendekatan *Realistik Mathematic Education* (RME) Menggunakan Media Komputer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumbergempol**

Berdasarkan hitungan besarnya pengaruh pendekatan *realistic mathematic education* (RME) menggunakan media komputer terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pokok segitiga siswa kelas VII SMPN 2 Sumbergempol Tahun Pelajaran 2015/2016, menunjukkan Nilai *Spooled* = 13,18 = 0,88, dalam interpretasi 79% maka besar pengaruhnya dalam kategori tinggi. Hal ini sesuai dengan partisipasi siswa dalam menerima pendekatan RME, bahwa siswa cenderung lebih aktif dan berani bertanya kepada guru tentang sesuatu yang tidak dimengerti dan dapat menyelesaikan persoalan yang dianggap sulit.

Dengan menggunakan bantuan media komputer berupa penunjukan materi di *Ms. Power Point*, siswa secara aktif mengikuti kegiatan belajar dengan pendekatan RME dan siswa lebih termotivasi dalam belajarnya. Anak juga lebih berani menuangkan apa yang ada dalam pikirannya dengan menemukan jawaban sendiri dan berani mengungkapkan alasan dan jawabannya walaupun pendapatnya berbeda dengan teman lainnya. Berdasarkan uraian diatas diartikan bahwa pembelajaran dengan pendekatan RME dapat menjadi salah satu pilihan untuk meningkatkan pemecahan masalah dan penanaman konsep yang mudah karena digabungkan dengan kehidupan sehari-hari, khususnya dalam bidang matematika.

Menurut Soedjadi, Pendekatan *realistic mathematic education* pada dasarnya adalah pemanfaatan realitas dan lingkungan yang dipahami siswa untuk

memperlancar proses pembelajaran matematika sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan secara lebih baik di masa yang lalu.<sup>58</sup>

Berdasarkan hal tersebut jelas bahwa pendekatan RME merupakan suatu pendekatan pembelajaran matematika yang menggunakan situasi dunia nyata atau situasi kontes yang real dan pengalaman siswa sebagai titik tolak dalam matematika.<sup>59</sup> Dalam pembelajaran realistik, siswa diajak untuk membentuk pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalam yang telah mereka dapatkan atau alami sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan RME berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan adanya pembelajaran tersebut siswa menjadi lebih aktif, mampu menuangkan apa yang ada dalam pikirannya dengan menemukan jawaban sendiri dan bisa menyebutkan contoh keterkaitan matematika dalam kehidupan sehari-hari, seperti menyebutkan beberapa bentuk segitiga yang ada di dunia nyata.

---

<sup>58</sup> Hobri, *Model-model Pembelajaran .....*, hal. 161

<sup>59</sup> Muhammad Fathurrahman, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (jogjakarta: AR-Ruzz Media, 2015), hal. 189