

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses bimbingan yang melibatkan transfer informasi, di mana siswa dianggap sebagai subjek dalam proses pembelajaran ini. Tujuan utama kegiatan pendidikan adalah untuk membantu siswa mengembangkan pengetahuan, meningkatkan gaya belajarnya, serta mengembangkan kepribadian mereka. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 dijelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Salah satu indikator keberhasilan proses pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar merupakan suatu proses untuk menilai capaian atau prestasi siswa melalui kegiatan penilaian dan pengukuran. Secara umum, hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Keberhasilan tersebut biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai yang disajikan melalui huruf,

¹ PR INDONESIA, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, no. Query date: 2025-05-01 13:05:17 (2003), <https://www.flevin.com/id/lgsollegislation/Mirror/czoYNDoiZD0yMDAwKzMmZj1VVTAYMDIwMDMucGRmljs=.pdf>.

angka, atau simbol tertentu. Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan kemampuan nyata yang dimiliki siswa setelah menerima dan mengolah pengetahuan yang diberikan oleh pendidik atau pihak yang lebih memahami materi.²

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari serta dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.³ Pembelajaran matematika tidak hanya bertujuan untuk melatih kemampuan berhitung, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis. Namun demikian, dalam praktiknya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika.⁴ Berdasarkan data Hasil Ujian Nasional (UN) tahun 2019 jenjang MTs, rata-rata nilai mata pelajaran Matematika hanya mencapai 42,24%, lebih rendah dibandingkan Bahasa Indonesia 61,06%, Bahasa Inggris 45,94%, dan IPA 44,61%.⁵

Berdasarkan hasil wawancara bersama salah satu guru matematika di MTsN 1 Tulungagung yaitu Bapak Drs. Sucipto, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran matematika terutama materi aritmetika sosial sangat

² Yogi Fernando et al., "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68, <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.

³ JP Atmaja and N. Rahmaniya, "Analisis Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Pendidikan Matematika Realistik Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 9 Sila," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, no. Query date: 2025-05-01 20:36:43 (2024), <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/JPK/article/view/250>.

⁴ Atmaja and Rahmaniya, "Analisis Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Pendidikan Matematika Realistik Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 9 Sila."

⁵ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Hasil Ujian Nasional", 2019, <https://hasilun.pusmenjar.kemdikbud.go.id/#2019!smp!capaian!05&99&999!T&03&T&T&1&I2!&> & (diakses pada 26 Oktober 2024)

bervariasi umumnya masuk kategori menengah ke bawah. Hal ini ditandai dengan kurangnya kemampuan siswa dalam mengidentifikasi permasalahan, merumuskan strategi penyelesaian, ketertarikan siswa pada materi, serta menyampaikan alasan atau argumen logis dalam proses pemecahan masalah. Salah satu penyebabnya adalah pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, guru mengajar menggunakan metode ceramah saja, sehingga kurang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses berpikir matematis. Beliau menyatakan bahwa masih diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat melatih keaktifan siswa, memotivasi siswa untuk tertarik pada pembelajaran matematika dan juga sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa.

Model pembelajaran RME memberikan alternatif solusi dengan memulai proses pembelajaran melalui permasalahan yang berkaitan dengan pengalaman nyata siswa. Model ini menekankan pada penggunaan konteks kehidupan sehari-hari sebagai titik awal pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep matematika melalui pengalaman yang dekat dengan mereka. Dengan pendekatan ini, siswa didorong untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui proses eksplorasi dan diskusi.⁶ Dengan bimbingan guru, siswa diberikan kebebasan untuk memecahkan masalah

⁶ SR Nurjanah, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION (RME) BERBANTUAN MEDIA QUIZZ TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ...," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, no. Query date: 2025-05-01 12:35:24 (2024), <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/1289>.

dengan cara mereka sendiri, yang pada gilirannya meningkatkan efektivitas pembelajaran serta interaksi antara guru dan siswa.⁷

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, pemanfaatan media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.⁸ Salah satu media yang dapat digunakan adalah video kontekstual. Penggunaan video dapat membantu menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa.⁹ Video kontekstual memiliki potensi untuk mengubah cara belajar siswa dan cara guru mengajar. Melalui video, siswa bisa melihat gambaran proses atau langkah-langkah suatu materi yang sulit dijelaskan hanya dengan teks atau gambar diam. Selain itu, video juga dapat menarik perhatian siswa, memberikan inspirasi, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dan bekerja sama dalam pembelajaran.¹⁰ Dengan adanya kombinasi antara model pembelajaran RME dan media video kontekstual, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

⁷ Euis Suprpti, "Penerapan Pembelajaran Realistic Mathematics Education," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 3 (2019), <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/1443>.

⁸ R. Anwar et al., "Pendekatan Model Realistic Mathematic Education (RME) Berbantuan Video Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar," *Innovative: Journal Of Social ...*, no. Query date: 2025-09-24 10:19:28 (2024), <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/16146>.

⁹ DP Parlindungan et al., "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Di SD Islam An-Nuriyah," ... *Penelitian LPPM UMJ*, no. Query date: 2025-09-24 10:47:01 (2020), <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8793>.

¹⁰ AMF Yousef et al., "The State of Video-Based Learning: A Review and Future Perspectives," *International Journal on ...*, no. Query date: 2025-09-24 19:42:46 (2014), https://personales.upv.es/thinkmind/dl/journals/lifsci/lifsci_v6_n34_2014/lifsci_v6_n34_2014_4.pdf.

Meskipun berbagai penelitian mengenai penerapan model Realistic Mathematics Education (RME) telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian tersebut lebih menekankan pada peningkatan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep matematis siswa. Selain itu, penelitian yang mengintegrasikan model RME dengan media pembelajaran masih terbatas, dan penggunaan media video kontekstual dalam konteks RME belum banyak dikaji secara mendalam. Di sisi lain, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh model RME berbantuan video kontekstual terhadap hasil belajar siswa pada materi aritmetika sosial juga masih sangat terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Video Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Aritmetika Sosial di Kelas VII MTsN 1 Tulungagung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika siswa khususnya pada materi aritmetika sosial, masih tergolong rendah.
2. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran belum optimal.

3. Minimnya pemanfaatan media dan teknologi interaktif seperti pemanfaatan potensi audiovisual seperti video. dalam pembelajaran matematika, yang seharusnya dapat menarik minat belajar siswa.
4. Kurangnya penerapan model pembelajaran kontekstual seperti RME, yang dapat mengaitkan matematika dengan pengalaman nyata siswa.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka peneliti memberikan batasan sebagai berikut:

1. Materi matematika yang dikaji terbatas pada Aritmetika Sosial sesuai dengan kurikulum kelas VII.
2. Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Realistic Mathematics Education* (RME) sebagai variabel bebas.
3. Media yang digunakan dalam pembelajaran berupa video kontekstual sebagai pendukung proses penyampaian materi.
4. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas VII di salah satu SMP pada semester tertentu di tahun ajaran yang ditentukan.
5. Aspek yang diukur dalam penelitian ini difokuskan pada hasil belajar kognitif siswa..

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Video Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Di Kelas VII MTsN 1 Tulungagung?
2. Seberapa besar Pengaruh Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Video Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Di Kelas VII MTsN 1 Tulungagung?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Video Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Di Kelas VII MTsN 1 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui besarnya Pengaruh Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Video Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Di Kelas VII MTsN 1 Tulungagung.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang pendidikan matematika, khususnya terkait penerapan model pembelajaran RME yang dipadukan dengan media video pembelajaran sebagai inovasi dalam proses pembelajaran.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih variatif, kontekstual, dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

b. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mudah melalui pendekatan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari serta penggunaan media yang menarik.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu pembelajaran melalui pemanfaatan model dan media pembelajaran yang inovatif.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan referensi dan inspirasi dalam menyusun penelitian serupa atau lanjutan, terutama dalam bidang inovasi pembelajaran matematika dan integrasi media digital.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menjaga fokus penelitian, maka ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VII di MTsN 1 Tulungagung, dengan materi yang dikaji terbatas pada topik Aritmetika Sosial. Pemilihan materi ini disesuaikan dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum matematika kelas VII.
2. Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Realistic Mathematics Education* (RME), yaitu pendekatan yang menekankan pada keterkaitan konsep matematika dengan situasi dunia nyata. Model ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna.
3. Sebagai pendukung dalam proses pembelajaran, digunakan video kontekstual sebagai media interaktif berbasis teknologi.
4. Fokus pengukuran dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada materi Aritmetika Sosial. Hasil belajar yang dimaksud merupakan kemampuan kognitif siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang diukur menggunakan tes hasil belajar berupa soal *posttest*.

5. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan.

H. Penegasan Variabel

1. Secara Konseptual

- a. Model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) adalah suatu pendekatan pembelajaran matematika yang menekankan pada keterkaitan antara konsep matematika dengan konteks dunia nyata, penggunaan model sebagai alat berpikir, dan proses refleksi terhadap strategi penyelesaian yang digunakan.¹¹
- a. Video kontekstual merupakan media yang menggabungkan unsur audio dan visual untuk menyampaikan permasalahan dalam pembelajaran yang berfungsi untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu materi pelajaran.¹²
- b. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran di sekolah atau lembaga pendidikan, yang diperoleh melalui kegiatan evaluasi.¹³

¹¹ IFND Primasari et al., "Model Mathematics Realistic Education (RME) Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, no. Query date: 2025-05-01 21:49:41 (2021), <https://www.neliti.com/publications/446966/model-mathematics-realistic-education-rme-pada-materi-pecahan-di-sekolah-dasar>.

¹² C. Riyana, "Pedoman Pengembangan Media Video," *Jakarta: P3ai Upi*, no. Query date: 2025-09-24 11:23:36 (2007).

¹³ MN Mboa and T. Ajito, "Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St ...," *Journal on Education*, no. Query date: 2025-12-11 06:53:17 (2024).

2. Secara Operasional

- a. Model pembelajaran RME berbantuan video pembelajaran dalam penelitian ini diimplementasikan melalui proses pembelajaran di kelas eksperimen dengan langkah-langkah pembelajaran RME.
- b. Video kontekstual yang digunakan untuk menyajikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari secara visual dan auditori, membantu memvisualisasikan konsep yang sulit dipahami melalui teks atau gambar diam.
- c. Hasil belajar diukur melalui tes akhir (*posttest*) berupa soal yang disesuaikan dengan materi aritmetika sosial, kemudian dianalisis secara statistik..

I. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman terhadap isi laporan skripsi ini, penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Terdiri atas halaman sampul, halaman judul, persetujuan pembimbing, pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, kata pengantar, dan daftar isi.

2. Bagian Inti

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi a)Latar Belakang Masalah, b)Identifikasi Masalah, c)Batasan Penelitian, d)Rumusan Masalah, e)Tujuan Penelitian, f)Kegunaan

Penelitian, g)Ruang Lingkup Penelitian, h)Penegasan Variabel,
i)Sistematika Penulisan

2. BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori mencakup penjelasan mengenai teori-teori yang diambil atau dikutip dari publikasi ilmiah, seperti buku, jurnal penelitian, situs resmi, tesis, atau disertasi. Terdiri dari Teori-teori yang membahas variabel/sub variabel, Penelitian terdahulu yang relevan untuk memastikan distingsi penelitian dan *novelty*, Kerangka Teori, Hipotesis Penelitian

3. BAB III METODE PENELITIAN

Berisi Pendekatan dan jenis penelitian, Lokasi Penelitian, Variabel dan Pengukuran, Populasi, sampling, dan sampel penelitian, Instrumen penelitian, Teknik pengumpulan data, dan Analisis data.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN

Berisi tentang Deskripsi data dan Pengujian Hipotesis.

5. BAB V PEMBAHASAN

Bagian pembahasan memberikan penjelasan serta penguatan atas temuan penelitian, selanjutnya membandingkan temuan penelitian dengan teori dan penelitian terdahulu yang kredibel.

6. BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

7. BAGIAN AKHIR

Terdiri dari daftar pustaka, lampiran, dan riwayat hidup penulis.