

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting yang harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. Karena pendidikan adalah kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat dan berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Dengan adanya pendidikan, kita mampu memiliki bekal untuk kehidupan yang akan datang. Dalam pendidikan seorang guru merupakan salah satu faktor yang membuat peserta didik mampu mencapai tujuan hidupnya. Dengan itu guru harus menciptakan suatu pembelajaran yang menarik, inovatif, kreatif, aktif, bermakna serta mudah untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Karena dalam kehidupan sehari-hari, kita selalu menghadapi banyak permasalahan, namun tidak semua tentang permasalahan matematis, tetapi matematika juga memiliki peran yang sangat sentral dalam menjawab permasalahan sehari-hari. Namun pada kenyataannya saat ini peserta didik masih belum bisa menerapkan pembelajaran yang didapat kedalam kehidupan sehari-hari khususnya pada pembelajaran matematika. Salah satu sebab terjadinya masalah tersebut yakni pelaksanaan pembelajaran matematika yang pada umumnya guru masih mendominasi kelas dengan metode mengajar yang konvensional, peserta didik cenderung pasif. Guru mengajarkan konsep matematika dan peserta didik menerima bahan jadi.

Dalam pembelajaran matematika seringkali dijumpai siswa yang mengalami kesusahan atau tidak mampu mengidentifikasi dan menyelesaikan soal berbentuk cerita yang berkaitan dengan masalah sehari-hari. Khususnya pada matematika kelas X SMA/SMK yang terdiri dari beberapa materi yang penyampaian materinya berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan disajikan dalam bentuk cerita, salah satunya adalah sistem persamaan dan pertidaksamaan linear. Pada dasarnya materi ini merupakan materi yang memiliki peluang yang cukup besar untuk difahami, karena materi ini sudah diajarkan ketika di SMP. Namun kenyataannya banyak peserta didik yang belum menguasai materi tersebut terlebih

pada materi pertidaksamaan, dalam materi pertidaksamaan peserta didik kurang mampu mengaitkan materi matematika yang didapat kedalam permasalahan yang berhubungan dengan masalah sehari-hari. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Savitri et al. (2018) mengemukakan bahwa peserta didik di SMAN 2 Purworejo khususnya kelas MIPA mengalami kesalahan dalam menyelesaikan soal pertidaksamaan antara lain kesalahan memberikan tanda kurang dari atau sama dengan, dan lebih dari atau sama dengan. Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Muchsin et al. (2020) mengemukakan bahwa peserta didik kelas X MIA 6 SMA Negeri 4 Kota Ternate lemah untuk memahami konsep dasar terutama dalam menuliskan informasi dari suatu permasalahan yang berkaitan dengan pertidaksamaan. Hal ini menandakan bahwa peserta didik masih kurang mampu memahami konsep permasalahan pertidaksamaan linear dua variabel yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan merumuskan permasalahan kedalam bentuk matematis.

Dari gambaran masalah diatas menandakan matematika sangat diperlukan oleh peserta didik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari guna memecahkan masalah. Sehingga diperlukan suatu cara untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi dengan pengalamannya sendiri, yaitu dengan menerapkan pendekatan yang mampu membuat peserta didik dapat menghubungkan pembelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari. Saat ini telah banyak pendekatan pembelajaran yang berkembang sebagai langkah penciptaan proses pembelajaran yang interaktif dan bermakna, namun tidak semua pendekatan pembelajaran memiliki karakteristik yang sesuai dengan permasalahan yang diuraikan. Maka diperlukan pemilihan pendekatan yang memiliki karakteristik yang sesuai dengan masalah, melihat masalah yang telah diuraikan diperlukan pendekatan pembelajaran dengan karakteristik sebagai berikut: menggunakan konteks dunia nyata sebagai topik pembelajaran, masalah yang digunakan dalam pembelajaran adalah masalah *realistic* atau masalah kontekstual.

Berdasarkan uraian karakteristik pendekatan yang dibutuhkan untuk mengatasi masalah, pendekatan *realistic mathematic*

education merupakan salah satu pendekatan yang cocok untuk mengatasi masalah tersebut. Hal ini dikarenakan sesuai dengan karakteristik pendekatan *realistic mathemathic education* yaitu: menggunakan masalah kontekstual, menggunakan model, menggunakan kontribusi siswa, interaksi, dan terintegrasi dengan topik lainnya. Selain dari karakteristiknya *realistic mathemathic education* juga memiliki pengertian yang sesuai dengan permasalahan diatas yaitu pembelajaran yang menggunakan konteks dunia nyata sebagai topik pembelajaran (Fitriani & Permana, 2019). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sukri & Widjajanti (2015) mengatakan bahwa pembelajaran matematika dengan menerapkan pendekatan *realistic mathemathic education* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan prestasi belajar dan siswa berperan aktif dalam kesuksesan pembelajaran. Hal ini menandakan dengan adanya penerapan pembelajaran yang menggunakan konteks dunia nyata dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar, yang menjadi tolak ukur untuk melihat tingkat keberhasilan peserta didik. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, ada yang dari dalam diri (internal) dan ada yang dari luar (eksternal). Kehidupan dilingkungan sekitar merupakan salah satu faktor hasil belajar, dengan adanya peserta didik yang mampu menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari dapat meningkatkan hasil belajar matematika, sehingga hasil belajar adalah bagian penting yang harus diperhatikan dan perlu ditingkatkan dalam pembelajaran matematika.

Dengan adanya peserta didik yang berprestasi diharapkan dapat menciptakan peserta didik yang memiliki kemampuan inovatif dan kreatif agar dapat bersaing di era globalisasi serta mengikuti perkembangan IPTEK dan dapat menerapkan IPTEK dalam dunia pendidikan. Terlebih pada masa pandemi covid-19 dimana masa yang menuntut proses pembelajaran serta komunikasi guru dengan peserta didik dilaksanakan secara *e-learning*. Masa pandemi covid-19 merupakan salah satu sebab penelitian ini dilaksanakan secara *e-learning*. *E-learning* merupakan pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti komputer, telepon dan

handphone yang dapat digunakan sebagai pengganti pembelajaran langsung. Namun hal ini adalah tantangan bagi seorang guru, karena guru harus membentuk proses pembelajaran baru yang dilaksanakan secara *e-learning* dan dikemas semenarik mungkin agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan efektif dan tercapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai *e-learning* dapat menggunakan berbagai macam media teknologi bisa melalui web, media pembelajaran maupun aplikasi online lainnya yang menunjang kegiatan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Wijaya & Arsyah (2015) mengemukakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *e-learning* berbasis edmodo terhadap hasil belajar simulasi digital siswa kelas X SMKN 9 Padang. Hal ini menandakan model pembelajaran *e-learning* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Agar pembelajaran yang menarik, inovatif, kreatif, aktif, serta bermakna tetap bisa dilaksanakan selama masa pandemi covid-19 maka akan diterapkan pendekatan *realistic mathemathic education* dengan berbasis *e-learning*. Pendekatan *realistic mathemathic education* berbasis *e-learning* ini tetap dilaksanakan sesuai dengan prinsip, karakteristik, dan langkah-langkahnya, hanya saja pelaksanaannya yang dilaksanakan secara *e-learning*. Dengan adanya pembelajaran menggunakan pendekatan *realistic mathemathic education* berbasis *e-learning* proses pembelajaran tetap berlangsung. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nolaputra et al (2018) mengemukakan bahwa siswa yang dikenai pembelajaran PBL pendekatan RME berbantuan *schoolology* telah mencapai ketuntasan klasikal, siswa yang diberi perlakuan memiliki kemampuan literasi yang lebih tinggi. Hal ini menandakan bahwa pendekatan *realistic mathemathic education* berbasis *e-learning* bisa dilaksanakan.

Pada saat peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 1 Menganti banyak dijumpai peserta didik yang kurang memahami dan mendapatkan nilai di bawah KKM khususnya pada materi pertidaksamaan. Dikarenakan permasalahan sesuai dengan masalah yang diuraikan diatas peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Menganti dengan materi Sistem Pertidaksamaan Linear Dua

Variabel. Berdasarkan uraian dan permasalahan yang ada, peneliti ingin mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan, penguasaan materi serta peningkatan hasil belajar matematika pada kelas X SMA Negeri 1 Menganti oleh peserta didik dengan menerapkan pendekatan *realistic mathemathic education* berbasis *e-learning*, maka dilakukan penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul: “Pengaruh Pendekatan *realistic mathemathic education* Berbasis *e-learning* terhadap Hasil Belajar Matematika”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian ini dibatasi pada :

1. Hasil Belajar matematika setelah diterapkan pendekatan *realistic mathemathic education* Berbasis *e-learning*.
2. Hasil Belajar matematika pada penelitian ini berupa nilai *posttest*.
3. Penelitian pendekatan *realistic mathemathic education* Berbasis *e-learning* dilakukan di SMA Negeri 1 Menganti.
4. Materi yang diteliti adalah materi Sistem Pertidaksamaan Linear Dua Variabel kelas X SMA

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan yang dikemukakan diatas, maka dapat diberikan beberapa alternatif yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi yang berupa rumusan masalah. Rumusan masalah tersebut yaitu: “Apakah ada pengaruh pendekatan *realistic mathemathic education* berbasis *e-learning* terhadap hasil belajar matematika?”

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang diberikan maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui pengaruh pendekatan *realistic mathemathic education* berbasis *e-learning* terhadap hasil belajar matematika pada materi Sistem Pertidaksamaan Linear Dua Variabel kelas X SMA Negeri 1 Menganti.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Untuk bekal kemudian hari dalam profesi sebagai guru yang mengajar matematika dan menambah wawasan keilmuan sebagai wujud dari partisipasi peneliti dalam mengembangkan ilmunya khususnya matematika berbasis *e-learning*.

2. Bagi Siswa

- a. Mengetahui penerapan matematika dalam kehidupan nyata dan cara penyelesaiannya.
- b. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika secara *e-learning*.
- c. Menumbuhkan semangat belajar peserta didik.
- d. Menambah pengetahuan peserta didik tentang pembelajaran secara *e-learning*.

3. Bagi Guru

- a. Meningkatkan pengetahuan guru tentang kemampuan pemecahan masalah siswa.
- b. Meningkatkan pengetahuan guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis *e-learning*.
- c. Memberikan masukan dari semua pihak yang bertanggung jawab dibidang pendidikan khususnya bagi guru yang mengajar bidang studi matematika.