

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut (Aziizu, 2015) pendidikan adalah upaya untuk meningkatkan pengetahuan yang diperoleh dari lembaga formal maupun informal. Untuk mencapai kualitas yang diharapkan, diperlukan penetapan tujuan pendidikan yang tepat. Tanpa mengabaikan peran komponen lain dalam pendidikan, tujuan inilah yang akan menentukan keberhasilan dalam proses pembentukan individu yang berkualitas tinggi. Pendidikan pada hakikatnya adalah upaya untuk memanusiakan manusia menjadi manusiawi melalui pendidikan. Kegiatan dalam memanusiakan manusia memerlukan kurikulum pendidikan.

Kurikulum pendidikan adalah bagian penting dari siklus atau proses pendidikan karena pendidikan tanpa kurikulum tampaknya tidak dapat diprediksi dan menjadi sulit untuk diterapkan di sekolah untuk menyukseskan pendidikan. Akibatnya, akan ada perubahan dalam perbaikan atau pengembangan kurikulum, terutama di Indonesia. Menurut (Achmad, 2021) perubahan kurikulum di Indonesia sering terjadi seiring dengan pesatnya laju perkembangan sistem pendidikan yang ada. Pada saat ini didalam pendidikan telah menerapkan kurikulum merdeka belajar.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum berbasis kompetensi untuk mendukung pemulihan pembelajaran. Kurikulum merdeka adalah kurikulum

dengan pembelajaran intrakurikuler yang bermacam-macam agar peserta didik lebih optimal dan memiliki konsep dan menguatkan kompetensi yang dimilikinya. Menurut (Budi Teguh Harianto, 2023) kurikulum merdeka merupakan bentuk penyempurnaan dari pada kurikulum 2013, proses pembelajarannya kurang lebih juga berbeda dengan penerapan pada kurikulum sebelumnya. Salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum merdeka adalah mata pelajaran matematika.

Mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan, mulai dari SD, SMP, SMA, hingga perguruan tinggi. Menurut (Chisara et al., 2019) pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan pengembangan pola pikir dalam lingkungan belajar. Guru dapat membuat lingkungan belajar ini dengan berbagai cara agar program belajar matematika tumbuh dan berkembang secara optimal, dan agar siswa dapat memanfaatkan kegiatan belajar mereka dengan cara yang efektif dan efisien. Dengan cara ini guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa di definisikan sebagai prestasi akademik yang dicapai siswa melalui ujian dan tugas, di mana siswa menjawab pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang mendukung hasil belajar mereka. Menurut (Agustin Sukses Dakhi, 2020) hasil belajar yang dicapai oleh siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil dari kegiatan belajar ini dapat mencakup

berbagai aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah pengalaman belajar.

Banyak faktor mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang, ini termasuk faktor internal (dalam diri) dan eksternal (luar diri). Untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang terbaik, penting untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa adalah sebagai berikut: Di sisi lain, faktor luar terdiri dari faktor pendidik, lingkungan sosial, khususnya teman sebaya, kurikulum sekolah, sarana dan prasarana sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas I di SD Negeri 09 Sumber Marga Telang pada Januari 2024, ditemukan pada mata pelajaran matematika hasil belajar siswa masih tergolong rendah terlihat dari hasil belajar siswa kelas I yang berjumlah 21 siswa diantaranya 15 siswa belum mencapai KKM dengan persentase 72% dan 6 siswa sudah mencapai nilai KKM dengan persentase 28% dengan nilai rata-rata hasil belajar 66,6. Sehingga nilai siswa masih tidak memenuhi standar ketuntasan pada pembelajaran matematika. Hal tersebut disebabkan karena tingkat pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan masih rendah, selain itu juga pendidik menggunakan pendekatan pembelajaran yang konvensional yang dimna berpusat pada guru yang menggunakan metode ceramah. Pendekatan pembelajaran konvensional cenderung membuat siswa malas

dan bosan untuk belajar, sehingga siswa belum benar-benar memahami konsep pokok bahasan.

Upaya yang dilakukan peneliti dalam memecahkan masalah di atas adalah dengan menggunakan pendekatan yang dapat digunakan sebagai alternatif dan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* melibatkan realitas dan pengalaman siswa dalam pembelajaran matematika. Menurut (Yani, 2022) pendekatan ini memberi siswa kesempatan untuk menemukan kembali dan menkonstruksi konsep matematika berdasarkan masalah realistik yang diberikan oleh guru, karena siswa membangun pengetahuan mereka sendiri, sehingga mereka tidak akan mudah lupa. Selain itu, karena menggunakan contoh dari kehidupan nyata, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Selain menggunakan pendekatan pembelajaran *RME* di perlukan juga media pembelajaran. Media pembelajaran adalah bagian pembelajaran yang sangat penting karena berfungsi sebagai jembatan untuk menyampaikan informasi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memiliki efek positif dan keuntungan yang sangat luar biasa untuk membantu siswa belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis papan pintar.

Menurut (Maghfi & Suyadi, 2020) media papan pintar adalah media pembelajaran yang efektif yang dapat memberikan pesan kepada target. Media papan pintar dikembangkan dengan tujuan supaya mata pelajaran matematika lebih menyenangkan sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak bosan dan diharapkan media ini dapat membantu siswa belajar berhitung.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang ditunjukkan oleh (Yasir et al., 2023) yang berjudul “Pengaruh Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Mis Mutiara Sei Mencirim”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan papan pintar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa materi penjumlahan dan pengurangan yaitu penggunaan media papan pintar meningkatkan hasil belajar siswa. jika dibandingkan dengan model konvensional. Penggunaan media papan pintar khususnya meningkatkan hasil belajar siswa dengan pencapaian rata-rata 83,2 sangat baik dibandingkan dengan model konvensional yang mencapai rata-rata 63,3 dengan kategori sedang.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Zahra Annurul Putri (2016) “Pengaruh pendekatan *realistic mathematic education (rme)* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas iv sd gugus gajah mada kecamatan kroya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *RME* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada mata pelajaran matematika materi geometri. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen 80,38,

sedangkan di kelas kontrol 60,77. Hasil uji-t menunjukkan nilai t_{hitung} (3,961) > t_{tabel} (1,711), berarti bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan pendekatan *RME* lebih besar dibanding kelas kontrol.

Selanjutnya pada penelitian yang di lakukan oleh Midya Yuli Amreta & Ani Safa'ah, (2021) “Pengaruh Media Papinka Terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar”. Penelitian ini memperoleh hasil dengan nilai korelasi 0,750. Jika dikonsultasikan dengan tarafsignifikasi 5% sebesar 0,468 maupun taraf signifikasi 1% sebesar 0,590 maka terdapat pengaruh Media Papan Pintar Angka (Papinka) Terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan Dan Pengurangan Dalam Pembelajaran Matematika Di SDN Kedungdowo II, Balen, Bojonegoro.

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang telah di uraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pendekatan *RME* Berbasis Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Penjumlahan Kelas I SD”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang sering terjadi terkait hasil belajar siswa. Adapun identifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran matematika
- 2) Pendekatan yang diberikan masih bersifat konvensional

- 3) Siswa belum bisa untuk menggunakan benda-benda nyata yang ada di kehidupan sehari-hari

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka pembatasan lingkup masalah dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Hasil belajar peserta didik tergolong rendah belum mencapai nilai KKM. Hasil belajar yang dimaksud yaitu pada ranah pengetahuan (*Kognitif*) siswa.
- 2) Pendekatan Pembelajaran yang digunakan ialah Pendekatan *RME*
- 3) Media Pembelajaran yang digunakan ialah media pembelajaran berupa papan pintar yang berisi informasi terkait materi pembelajaran Matematika.
- 4) Materi yang di pelajari pada penelitian ini tentang Penjumlahan
- 5) Penelitian ini di lakukan pada kelas I SD Negeri 09 Sumber Marga Telang

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang menjadi bahan penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh pendekatan *RME* berbasis media papan pintar terhadap hasil belajar pada materi penjumlahan kelas 1 SD ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan *RME* berbasis media papan pintar terhadap hasil belajar pada materi penjumlahan kelas I SD.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dibidang keguruan dan manfaat menemukan inovasi baru dalam pembelajaran terutama terkait dengan penggunaan media pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian ini sebagai berikut :

1) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan pendekatan *RME*. Serta dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi penjumlahan

2) Bagi Guru

Dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama pada materi penjumlahan.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontrobusi bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Manfaat bagi peneliti selanjutnya yaitu sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang digunakan untuk mengembangkan penelitian yang relevan.