

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam proses pembelajaran seperti penyampaian ilmu, guru masih sering menggunakan model pembelajaran bisa atau ceramah. Model pembelajaran Ceramah merupakan model pembelajaran dimana siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di kelas dengan menggunakan model yang relatif monoton. Model pembelajaran ini kurang menggunakan media sehingga membuat siswa kurang aktif bahkan pasif. Proses pembelajaran akan lebih bermakna jika isi pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa. Membantu siswa merasa pembelajaran lebih menarik dan lebih dekat dengan kehidupan mereka.

Pada pembelajaran matematika di MTsN 1 Kota Payakumbuh, masalah yang dikemukakan dituntut untuk sesuai dengan kehidupan nyata. Dengan demikian peserta didik diharapkan lebih mudah memahami konsep yang di berikan oleh guru (Ningsih, 2014). Hal ini dapat di terapkan dengan pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)*

Materi pada pembelajaran matematika itu sendiri, sering kita alami pada kehidupan sehari-hari (Palayukan et al., 2023). Hal ini terbukti dengan luasnya penerapan konsep matematika dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Misalnya, konsep matematika erat hubungannya dengan aktivitas jual beli di pasar, toko, supermarket, bahkan di mall. Selain itu, matematika juga diterapkan dalam ilmu alam, teknik, kedokteran, ekonomi,

dan ilmu sosial lainnya (Astuti, 2018). Penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari juga meminta kita untuk melihat peristiwa dalam konteks waktu dan perubahan dalam masyarakat selama kurun waktu tertentu.

Seperti yang dijelaskan oleh Gagne, objek langsung di dalam matematika, terdapat objek yang berkaitan dengan fakta, konsep, operasi, serta prinsip piramida. Semuanya sangat berkaitan dengan kesadaran manusia akan berbagai hal yang ada di dunia (Muah, 2022). Saat ini, berbagai bidang lainnya disertai dan didominasi oleh ilmu Matematika.

Dengan melakukan pendekatan dapat membuat siswa lebih memahami penjelasan dari guru. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan *Realistic Mathematic Education*. Pendekatan ini mengajak siswa untuk melihat lingkungan sekitar atau dunia nyata (Ningsih, 2014).

Perkembangan teknologi digital memiliki pengaruh yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi ini tidak hanya membantu mempermudah akses terhadap informasi dan sumber belajar, tetapi juga memungkinkan model dan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Febry et al., 2022). Dengan teknologi digital, proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu, sehingga meningkatkan efektivitas dan efisiensi pendidikan.

Dengan perkembangan teknologi saat ini, siswa lebih senang menggunakan web atau aplikasi yang menarik untuk belajar. Salah satu

aplikasi yang sering digunakan dalam proses pembelajaran saat ini adalah Quizizz (Agustina & Martha Rusmana, 2019). Fitur yang menarik membuat siswa tertarik dan dapat memusatkan fokus siswa

Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang menyediakan aktivitas kelas untuk banyak pemain dan menjadikan latihan kelas interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mereka masing-masing (Juhaeni et al., 2023). Siswa dapat berpartisipasi dalam kuis ini secara langsung atau dalam waktu yang telah ditentukan oleh guru.

Guru biasanya menggunakan Quizizz dengan meminta siswa mendownload atau membuka web dari Quizizz. Dengan penggunaan Quizizz siswa diuntut untuk memiliki android atau PC. Jaringan internet dan penggunaan data juga sangat penting dalam penggunaan Quizizz ini (Hasibuan & Artikel, n.d.).

Dari pengamatan peneliti selama melakukan praktik lapangan di MTs Negeri 1 Kota Payakumbuh, proses belajar mengajar di arahkan pada pembelajaran digital. Sedangkan siswa di perbolehkan mambawa android kesekolah dengan izin guru mata pelajaran dengan situasi tertentu. Namun, guru mata pelajaran yang bersangkutan diwajibkan mengumpulkan android tersebut untuk di titip sementara di sekolah selama bukan jam pelajarannya dan dikembalikan pada jam pulang sekolah. Hal ini membuat guru guru

lebih memilih untuk tidak menggunakan android walaupun ada tuntutan dari pihak madrasah.

Maka dalam implementasi RME, banyak yang dipadukan dengan media pembelajaran yang sudah sesuai. Baik jenis media yang digunakan, dapat membantu pemahaman siswa serta menunjang proses evaluasi atau penilaian. Diharapkan, pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan belajar siswa. Salah satu jenis media yang bisa memberikan dorongan dan kesenangan bagi siswa dan guru adalah quizizz. Proses evaluasi atau penilaian menggunakan media quizizz merupakan model yang sejalan dengan kemajuan teknologi informasi. Pemakaian ponsel diarahkan sebagai dukungan media bagi siswa, menjadikan media evaluasi dengan quizizz. Semua ini sangat patut untuk diteliti mengenai peningkatan hasil belajar menggunakan quizizz dalam pembelajaran RME bagi siswa.

Matematika, sebagai salah satu disiplin ilmu yang penting, mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir logis, analitis, dan memecahkan masalah. Di tingkat sekolah menengah pertama, khususnya di kelas tujuh, siswa diperkenalkan dengan berbagai konsep dasar seperti aljabar dasar, geometri, dan operasi numerik. Konsep-konsep ini sangat penting untuk mempersiapkan siswa untuk matematika yang lebih maju di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Namun, meskipun konsep-konsep tersebut adalah dasar, banyak siswa masih kesulitan untuk memahami konsep-konsep ini (Sari & Yuniati, 2018).

Salah satu alasan dasar yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami Matematika adalah sifat abstrak dari subjek yang diajarkan. Konsep-konsep matematika seringkali sulit untuk langsung dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa. Akibatnya, siswa merasa belajar matematika adalah hal yang sulit dan bahkan menakutkan. Siswa sering diajarkan seperangkat aturan tanpa penawaran esensi atau aplikasi dari aturan-aturan tersebut. Dengan demikian, mereka menghafal tanpa sepenuhnya memahami bagaimana dan mengapa konsep-konsep matematika tersebut.

Menurut hasil wawancara dengan pendidik, siswa cenderung malas mengerjakan soal matematika. Pada dasarnya konsep pada materi pembelajaran yang belum dikuasai oleh siswa menjadi faktor utama dalam permasalahan ini. Hal ini dapat dilihat dari nilai Tengah semester siswa pada soal pemahaman konsep.

**Tabel 1. 1 Nilai Sumatif Tengah Semester Ganjil
MTsN 1 Kota Payakumbuh tahun 2024**

No.	Kelas	Jumlah siswa	Ketuntasan			
			Tuntas (≥ 75)		Tidak Tuntas (< 75)	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1.	VII.1 Digital	30	6	20%	24	80,00%
2.	VII.2Tahfiz	32	5	16%	23	71,88%
3.	VII.3 Sains	32	7	22%	28	87,50%
4.	VII.4 Sains	32	6	19%	25	78,13%

No.	Kelas	Jumlah siswa	Ketuntasan			
			Tuntas (≥ 75)		Tidak Tuntas (< 75)	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
5.	VII. 5Bahasa	30	4	13%	26	86,67%
6.	VII.6 Seni	32	4	13%	28	87,50%
7.	VII.7 Olahraga	17	2	12%	15	88,24%
8.	VII.8 Digital	30	6	20%	24	80,00%
9.	VII. 9 Tahfiz	32	5	16%	27	84,38%
10.	VII.10 Tahfiz	32	4	13%	28	87,50%
11.	VII.11 Sains	32	6	19%	26	81,25%
12.	VII.12 Sains	32	8	25%	24	75,00%
13.	VII.13 Sains	30	9	30%	21	70,00%
14.	VII.14 Seni	30	8	27%	22	73,33%
15.	VII.15 Bahasa	32	7	22%	25	78,13%
TOTAL		551	87	16%	464	84,21%

Sumber: Tata Usaha MTsN 1 Kota Payakumbuh

Untuk mengatasi tantangan ini, Pendidikan Matematika Realistik bisa diterapkan untuk memperkuat pemahaman siswa tentang konsep matematika. Realistik Pendidikan Matematika menekankan bahwa pembelajaran yang terjadi sesuai konteks, tempat siswa berusaha memecahkan masalah matematika relevan dengan kehidupan mereka (Anita Rahmatunisa, 2020). Ini berarti bahwa siswa sepenuhnya diselidiki tidak hanya teorinya tetapi cara umum pemikiran matematika dalam merespons masalah kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, dari deskripsi tersebut, peneliti berkesimpulan bahwa pemahaman konsep matematika yang rendah dari siswa membentuk salah satu masalah terbesar dalam pembelajaran matematika. Untuk itu, dengan demikian, peneliti melihat bahwa, agar dapat menyelesaikan masalah tersebut, diterapkan solusi yang memiliki penyelesaian yaitu pendekatan Realistic Mathematics Education dengan bantuan Viking Adventure Theme dan mode pembelajaran paper Quizizz yang dirancang untuk menciptakan pemahaman siswa dengan menyesuaikan pembelajaran agar lebih kontekstual, interaktif, dan berbasis pengalaman nyata. Serta, memfasilitasi siswa dengan menghubungkan konsep dari matematika dengan pengalaman nyata di kehidupan sehari-hari, membantu lebih banyak siswa berpartisipasi dalam pembelajaran dengan memberikan penilaian yang lebih interaktif dan menarik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, terdapat beberapa macam masalah:

1. Pembelajaran matematika menjadi kurang menarik dan monoton, sehingga siswa kurang aktif atau malas untuk belajar.
2. Siswa kesulitan memahami konsep matematika secara mendalam, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar.
3. Penerapan konsep matematika dalam kehidupan nyata dalam proses pembelajaran di MTs Negeri 1 Kota Payakumbuh masih belum optimal.

4. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran di MTs Negeri 1 Kota Payakumbuh, sehingga dapat mempengaruhi efektivitas proses belajar mengajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka perlu adanya pembatasan masalah. Sehingga peneliti membatasi masalah diatas yaitu siswa yang menerapkan pendekatan *Realistic Mathematis Education (RME)* berbantuan Quizizz terhadap pemahaman konsep siswa lebih tinggi dari pada penerapan pendekan *discovery learning*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batatasan masalah diatas di temukan rumusan masalah kemampuan pemahaman konsep siswa yang diterapkan pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* berbantuan quizizz dalam pembelajaran matematika lebih tinggi dari pada siswa yang menerapkan pendekan *discovery learning*.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah kemampuan pemahaman konsep metemtis siswa yang diajar dengan penerapan *Realistic Mathematics Education* berbantuan Quizizz lebih tinggi dari *discovery learning*.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa:

Meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal matematika. Siswa juga tetap berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi walaupun tidak menggunakan android

2. Bagi Guru

Inovasi baru bagi guru dalam menarik perhatian siswa untuk menyelesaikan pembelajaran matematika serta meningkatkan mutu pendidikan.

3. Bagi sekolah

Media pembelajaran *quizizz paper mode* juga dapat digunakan oleh mata pelajaran lain. Memudahkan proses pembelajaran tanpa memberatkan siswa untuk menggunakan android dan penggunaan data serta tetap mengikuti perkembangan zaman.