

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan penting dalam mewujudkan dan mengembangkan potensi pribadi siswa dalam hal kepribadian dan kecerdasan yang luhur. Pendidikan adalah suatu usaha dalam proses membimbing individu atau sekelompok orang sebagai upaya untuk mewujudkan kehidupan yang lebih terarah dan menjalani kehidupan dengan dilandasi pengetahuan, pengalaman dan keterampilan (Haryanto, 2012). Melalui sistem pendidikan yang diterapkan di sekolah, pengembangan potensi dan pembentukan perilaku individu diharapkan mampu mencapai perkembangan yang optimal.

Pendidikan bisa diperoleh melalui pembelajaran di sekolah. Salah satu pelajaran yang dipelajari di sekolah adalah pelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peran penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika sangatlah penting untuk dipelajari oleh siapapun, karena matematika dapat meningkatkan kemampuan berpikir yang sangat dibutuhkan saat-saat sekarang ini bahkan pada masa-masa yang sebelumnya (Shadiq, 2014). Namun sampai sekarang ini masih

banyak siswa yang merasa bahwa pembelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit untuk dipahami.

Allah Subhanahu Wa Ta'ala juga menyatakan firmanNya dalam QS. Al-Alaq ayat 1-5:

اَفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اَفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya: *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.*

Berdasarkan ayat diatas dapat dijelaskan tentang orang-orang yang selalu menyebut nama Allah SWT akan diberikan kemudahan dalam setiap usahanya dalam menuntut ilmu supaya dapat meningkatkan derajatnya.

Pembelajaran matematika saat ini mengalami perkembangan yang pesat dalam dunia pendidikan namun belum dapat meningkatkan minat belajar siswa. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan antara diri sendiri dengan suatu di luar diri sendiri (Slameto, 2010). Usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan matematika di Indonesia telah lama dilaksanakan, namun keluhan tentang kesulitan belajar matematika masih saja terus dijumpai. Peningkatan mutu pendidikan, baik pendidikan formal dan pendidikan informal, tidak terlepas dari keberadaan guru (Rahayu, dkk, 2018). Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minatnya.

Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika bukan semata-mata karena materi yang sulit, tetapi bisa juga disebabkan oleh proses pembelajaran yang dilaksanakan. Berdasarkan hal itu, perlu dikembangkan suatu bahan ajar yang menyajikan materi pembelajaran yang menarik, ringkas dan jelas sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk belajar. Dalam meningkatkan minat belajar siswa perlu adanya keterkaitan atau hubungan proses belajar mengajar dengan materi yang akan diajarkan oleh guru, seperti mengkaitkan dengan benda-benda nyata disekitarnya. Untuk itu seorang guru perlu menggunakan pendekatan pembelajaran yang *realistic* (nyata), agar siswa berminat dalam mengikuti pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran yang menggunakan kenyataan atau masalah nyata dari kehidupan sehari-hari yang dapat membantu meningkatkan minat pembelajaran adalah pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME). Pendekatan RME awalnya diperkenalkan dan dikembangkan pertama kali di Belanda pada tahun 1970 oleh Institut Freudenthal. Adapun sintaks pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) yaitu, (1) Memahami masalah kontekstual, (2) Menjelaskan masalah kontekstual, (3) Menyelesaikan masalah kontekstual, (4) Membandingkan dan mendiskusikan jawaban, (5) Menyimpulkan.

Selain itu adapun kelebihan dari pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) yaitu, (a) Membuka wawasan siswa mengenai keterkaitan matematika dengan peristiwa kehidupan, (b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi seorang peneliti dalam

membangun suatu konsep matematika, (c) Siswa diberikan kebebasan menggunakan berbagai macam cara berdasarkan pola pikir dalam menyelesaikan masalah kontekstual, (d) Lebih menekankan pada proses pembelajaran dibandingkan dengan hasil (Isrok'atun, 2018).

Selain menggunakan pendekatan yang berbasis *Realistic Mathematis Education* (RME) seorang guru perlu memfasilitasi siswa dengan bahan ajar sederhana seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar yang dapat digunakan untuk memfasilitasi selama proses pembelajaran. Penggunaan LKPD akan membantu peserta didik aktif dan lebih kreatif. Menurut Fanny (2018:49) LKPD merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, selain itu bagi peserta didik akan belajar mandiri, memahami, dan menjalankan sesuatu tugas secara tertulis. Sedangkan menurut (Lestari, 2020) lembar kerja siswa adalah lembar kerja yang berisi tugas-tugas yang harus diselesaikan siswa sangat perlu digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan mudah.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada siswa kelas X SMK Abdi Negara Binjai dapat dilihat bahwa siswa masih kesulitan dalam menerima materi ajar terutama pada pembelajaran matematika, yang menyebabkan siswa tidak terlalu mengerti dan sebagian siswa mudah bosan sehingga siswa tidak terlalu memperhatikan guru saat menjelaskan didepan kelas.

Siswa juga terlihat pasif pada saat proses tanya jawab dimana siswa yang bisa menjawab hanya sebagian.

Penulis juga melakukan wawancara dengan guru kelas X SMK Abdi Negara Binjai diperoleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran siswa tidak menggunakan lembar kerja peserta didik dan masih menggunakan buku pegangan guru. Berdasarkan data yang diperoleh dari guru, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang sangat rendah, hanya sebagian kecil siswa yang mendapat nilai diatas KKM pada mata pelajaran matematika. Dari 30 siswa dalam satu kelas, yang mendapat nilai diatas 70 hanya 5 orang. Hal ini menandakan bahwa proses pembelajaran matematika kurang berhasil membuat peserta didik paham dengan apa yang sedang dipelajari. Sehingga pada proses pembelajaran ada beberapa hal yang masih kurang dapat dipahami siswa pada materi yang dijelaskan oleh guru. Oleh karena itu penulis melihat bahwa minat belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika masih rendah.

Berdasarkan uraian tersebut penulis menemukan beberapa faktor penyebab minat belajar siswa masih rendah diantaranya yaitu: 1) Siswa terlihat pasif dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran matematika, 2) Anggapan awal siswa yang mengatakan bahwa pelajaran matematika itu sulit menyebabkan siswa tidak terlalu mengerti dan sebagian siswa mudah bosan sehingga minat belajar mereka berkurang, 3) Bahan Ajar yang digunakan guru disediakan dari sekolah dan guru masih menggunakan pembelajaran biasa.

Berdasarkan hal itu penulis melakukan penelitian pengembangan perangkat pembelajaran yang dapat mendorong minat siswa untuk belajar dengan judul **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Realistic Mathematics Education* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Smk Abdi Negara Binjai”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang pada pembahasan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa menganggap pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang sulit.
2. Siswa terlihat pasif pada saat proses pembelajaran.
3. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan buku paket dan masih menggunakan pembelajaran biasa.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi agar lebih terfokus dan mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini berbasis pendekatan *realistic mathematics education*.
2. Produk yang dikembangkan menggunakan model ADDIE.
3. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linear satu variabel untuk siswa kelas X SMK.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan LKPD yang dikembangkan menggunakan pendekatan *realistic mathematics education* untuk meningkatkan minat belajar siswa SMK?
2. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan LKPD yang dikembangkan berbasis pendekatan *realistic mathematics education* ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan LKPD yang dikembangkan dengan menggunakan pendekatan RME untuk meningkatkan minat belajar siswa SMK.
2. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa SMK setelah menggunakan LKPD dengan pendekatan RME.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dan hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai wacana baru dalam memperkaya pengetahuan, wawasan, dan pengalaman dalam mengembangkan LKPD berbasis pendekatan RME.

### 2. Manfaat Praktis:

a. Bagi Peserta Didik: LKPD dengan pendekatan RME ini dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linear satu variabel.

b. Bagi Guru: Guru mendapatkan informasi dan pengetahuan baru, serta mendapatkan motivasi untuk mengembangkan sarana pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

c. Bagi Peneliti: Peneliti mengetahui prosedur pengembangan LKPD matematika berbasis pendekatan RME sebagai sumber belajar peserta didik.



## BAB II

### KAJIAN TEORITIS

#### A. Kajian Teoritis

##### 1. Pengertian Pengembangan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 18 tahun 2002 pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan.

Menurut (Abdul Majid, 2013) Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik

Allah Subhanahu Wa Ta'ala juga menjelaskan dalam Q.S Al-Mujadalah ayat 11 yang menyatakan bahwa pengembangan pendidikan dan pengetahuan itu sangat penting.

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.”

Berdasarkan ayat diatas dijelaskan tentang orang-orang yang gemar menuntut ilmu, Allah akan memberikan keistimewaan yaitu berupa kelapangan dan derajat yang tinggi bagi siapa saja yang menuntut ilmu walau sekecil apapun.

Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.

Dari beberapa pengertian menurut para ahli, penulis menarik kesimpulan bahwa pengembangan adalah suatu proses kegiatan atau langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk serta dapat meningkatkan hasil yang telah ada menjadi produk yang lebih baik.

## **2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

### **1) Pengertian LKPD**

Menurut Maimunah, dkk (2019) LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak yang berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang mesti dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu kepada kompetensi dasar yang harus dicapai. LKPD dapat digunakan oleh

pendidik agar dapat menyesuaikan dengan kondisi peserta didik sebagai pembelajar. Menurut Sagita (2016) bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan mengajar.

Menurut Astari (2017), mengemukakan bahwa LKPD merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang tepat bagi siswa karena LKPD membantu siswa untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar sistematis. Adanya LKPD dapat memudahkan siswa untuk mendapatkan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan LKPD diharapkan dapat menjadi solusi dalam memfasilitasi serta menjadi sarana latihan bagi peserta didik untuk mampu memecahkan masalah matematika melalui penyisipan permasalahan yang berasal dari masalah nyata (*Realistic*).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak yang digunakan sebagai pendukung pembelajaran peserta didik dalam belajar serta membantu peserta didik memahami materi pelajaran.

## **2) Tujuan Pembuatan LKPD**

Menurut Pawestri, (2020) menyatakan bahwa tujuan penyusunan LKPD ada empat poin yang harus diperhatikan, yaitu:

- a) Menyajikan bahan ajar yang memudahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan.
- b) Menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan.

- c) Melatih kemandirian belajar peserta didik.
- d) Mempermudah pendidik dalam memberikan tugas kepada peserta didik.

### **3) Unsur-unsur LKPD**

Unsur-unsur LKPD sebagai bahan ajar menurut Pawestri, (2020) adalah sebagai berikut:

- a) Judul
- b) Kompetensi dasar atau materi pokok
- c) Informasi pendukung
- d) Tugas
- e) Penilaian

### **4) Langkah-langkah Pembuatan LKPD**

Menurut Pawestri, (2020) langkah-langkah penyusunan LKPD antara lain:

- a) Analisis kurikulum

Tahap ini bertujuan untuk menentukan materi-materi mana yang memerlukan bahan ajar LKPD. Dalam menentukan materi, analisis dilakukan dengan cara melihat materi pokok serta kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik.

- b) Menentukan judul-judul LKPD

Untuk menentukan judul LKPD, maka mengacu kepada kompetensi dasar, materi-materi pokok yang terdapat dalam kurikulum. Satu kompetensi dasar dapat dijadikan sebagai judul LKPD apabila kompetensi tersebut tidak terlalu besar.

Sedangkan besarnya kompetensi dasar dapat dideteksi dengan cara apabila diuraikan ke dalam materi pokok (MP) mendapat maksimal 4 MP, maka kompetensi tersebut dapat dijadikan sebagai satu judul LKPD.

c) Penulisan LKPD

Dalam penulisan LKPD ada empat hal yang dijadikan acuan dalam proses penulisan LKPD, antara lain:

- Merumuskan kompetensi dasar

Merumuskan kompetensi dasar dapat dilakukan dengan menurunkan rumusan langsung dari kurikulum yang berlaku.

- Menentukan alat penilaian

Penilaian kita lakukan terhadap proses kerja dan hasil kerja peserta didik.

- Menyusun materi

Materi atau isi LKPD bergantung pada kompetensi dasar yang akan dicapai. Tugas-tugas harus ditulis secara jelas guna mengurangi pertanyaan dari peserta didik tentang hal-hal yang seharusnya peserta didik dapat melakukannya.

- Memperhatikan struktur LKPD

Dalam penyusunan LKPD kita perlu memperhatikan enam komponen, yaitu judul, petunjuk belajar (petunjuk peserta didik), kompetensi yang akan dicapai, informasi

pendukung, tugas-tugas dan langkah-langkah kerja, serta penilaian. Apabila salah satu komponennya tidak ada, LKPD pun tidak akan terwujud dan terbentuk. Kalaupun terwujud itu hanyalah sebuah kumpulan tulisan dan tidak bisa disebut sebagai LKPD.

### **3. *Realistic Mathematics Education* (RME)**

#### **1) Pengertian RME**

Pendekatan realistik ini pertama kali dikenalkan di Belanda pada tahun 1970 oleh Institut Freudenthal menyatakan bahwa “*Mathematics is human activity*”, karena pembelajaran matematika disarankan berangkat dari aktivitas manusia. *Realistic Mathematics Education* (RME) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan agar siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa mampu menemukan sendiri konsepnya, posisi pendidik dalam pembelajaran matematika adalah untuk bernegosiasi dengan siswa, bukan memberikan jawaban akhir yang telah jadi.

Sedangkan menurut Susanto (2019) *realistic mathematic education* (RME) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran matematika yang berorientasi pada siswa, bahwa matematika adalah aktivitas manusia dan matematika harus dihubungkan secara nyata terhadap konteks kehidupan sehari-hari siswa ke pengalaman belajar yang berorientasi pada hal-hal yang real (nyata).

Menurut Ahmad dalam Maimunah (2019:134) *Realistic mathematics education* (RME) merupakan suatu pendekatan

pembelajaran khusus pada bidang matematika. RME memiliki ciri khas yang dapat menjadikan peserta didik sebagai pembelajar aktif dan memudahkan peserta didik untuk memahami persoalan matematika secara nyata.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Realistic Mathematics Education* (RME) merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada kehidupan nyata dan peserta didik dituntut untuk menemukan konsep atau cara penyelesaiannya sendiri.

## 2) Karakteristik RME

Menurut Gravemeijer sebagai suatu pendekatan pembelajaran matematika, pendidikan matematika realistic memiliki lima karakteristik yaitu:

- a) Menggunakan masalah kontekstual (*the use of context*), proses pembelajaran diawali dengan masalah kontekstual yang dilihat
- b) Menggunakan model atau instrument vertikal (*bridging by vertical instrument*), penggunaan instrument-instrumen vertikal berupa model, skema, diagram ataupun simbol sebagai jembatan antara prosedur informal dengan bentuk formal
- c) Kontribusi siswa (*student contribution*), siswa aktif mengkonstruksi sendiri bahan matematika strategi pemecahan masalah dengan bimbingan guru
- d) Kegiatan interaktif (*interactivity*), siswa diberi kesempatan menyampaikan ide-ide, melakukan negosiasi secara eksplisit,

berkolaborasi dan evaluasi antar siswa, perangkat belajar, dan interaksi siswa dengan guru secara konstruktif.

- e) Keterkaitan (*interwining*), topik-topik yang berbeda dapat diintegrasikan sehingga dapat memunculkan pemahaman tentang suatu konsep secara serentak.

### 3) Ciri-ciri RME

Berdasarkan prinsip dan karakteristik pendekatan RME maka yang menjadi ciri-ciri dari pendekatan ini adalah sebagai berikut:

- Pembelajaran dirancang berawal dari pemecahan masalah yang ada di sekitar siswa dan berbasis pada pengalaman yang telah dimiliki siswa.
- Urutan pembelajaran haruslah menghadirkan suatu aktivitas atau eksplorasi.
- Pembelajaran matematika tidak semata-mata memberi penekanan pada komputasi dan hanya mementingkan langkah-langkah prosedural serta keterampilan, melainkan penekanan pada pemahaman konsep dan pemecahan masalah.
- Siswa mengalami proses pembelajaran secara bermakna dan memahami matematika dengan penalaran.
- Siswa belajar matematika dengan pemahaman secara aktif membangun pengetahuan baru dari pengalaman dan pengetahuan awal.
- Terdapat interaksi yang kuat antara siswa yang satu dengan siswa lainnya.



#### 4) Langkah-langkah RME

Menurut Shoimin (2014) langkah-langkah dalam pembelajaran RME adalah sebagai berikut:

- Memahami masalah kontekstual
- Menjelaskan masalah kontekstual
- Menyelesaikan masalah kontekstual
- Membandingkan dan mendiskusikan
- Menyimpulkan

#### 5) Kelebihan dan kekurangan RME

Menurut Wijaya (2017) pendekatan RME memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut ini kelebihan pendekatan RME:

- Memberikan pengertian kepada peserta didik tentang keterkaitan matematika dengan kehidupan sehari-hari, dan
- Memberikan pengertian kepada peserta didik bahwa matematika adalah suatu bidang kajian yang dikonstruksi dan dikembangkan sendiri oleh peserta didik tidak hanya oleh mereka yang disebut pakar dalam bidang tersebut,

Sedangkan kelemahan pendekatan RME yaitu:

- Tidak mudah bagi guru untuk mendorong peserta didik agar bisa menemukan berbagai cara dalam menyelesaikan soal atau memecahkan masalah.
- Tidak mudah bagi guru untuk memberi bantuan kepada peserta didik agar dapat melakukan penemuan kembali konsep-konsep matematika yang dipelajari.

#### **4. Minat Belajar**

##### **1) Pengertian Minat Belajar**

Menurut Syardiansah (2017) minat adalah sikap jiwa orang seorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat.

Sedangkan belajar menurut Purwanto (2016: 84) mengatakan bahwa: “Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, di mana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya).

Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu (Slameto : 2010).

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan yang mengarahkan siswa terhadap bidang-bidang yang ia sukai dan tekuni tanpa adanya

keterpaksaan dari siapapun untuk meningkatkan kualitasnya dalam hal pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, minat.

## **2) Ciri-ciri Minat Belajar**

Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri. Menurut (Slameto, 2010) siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- b. Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
- c. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati. Ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati.
- d. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya dari pada yang lainnya.
- e. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan

## **3) Indikator Minat Belajar**

Menurut Syardiansah (2017) indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian.

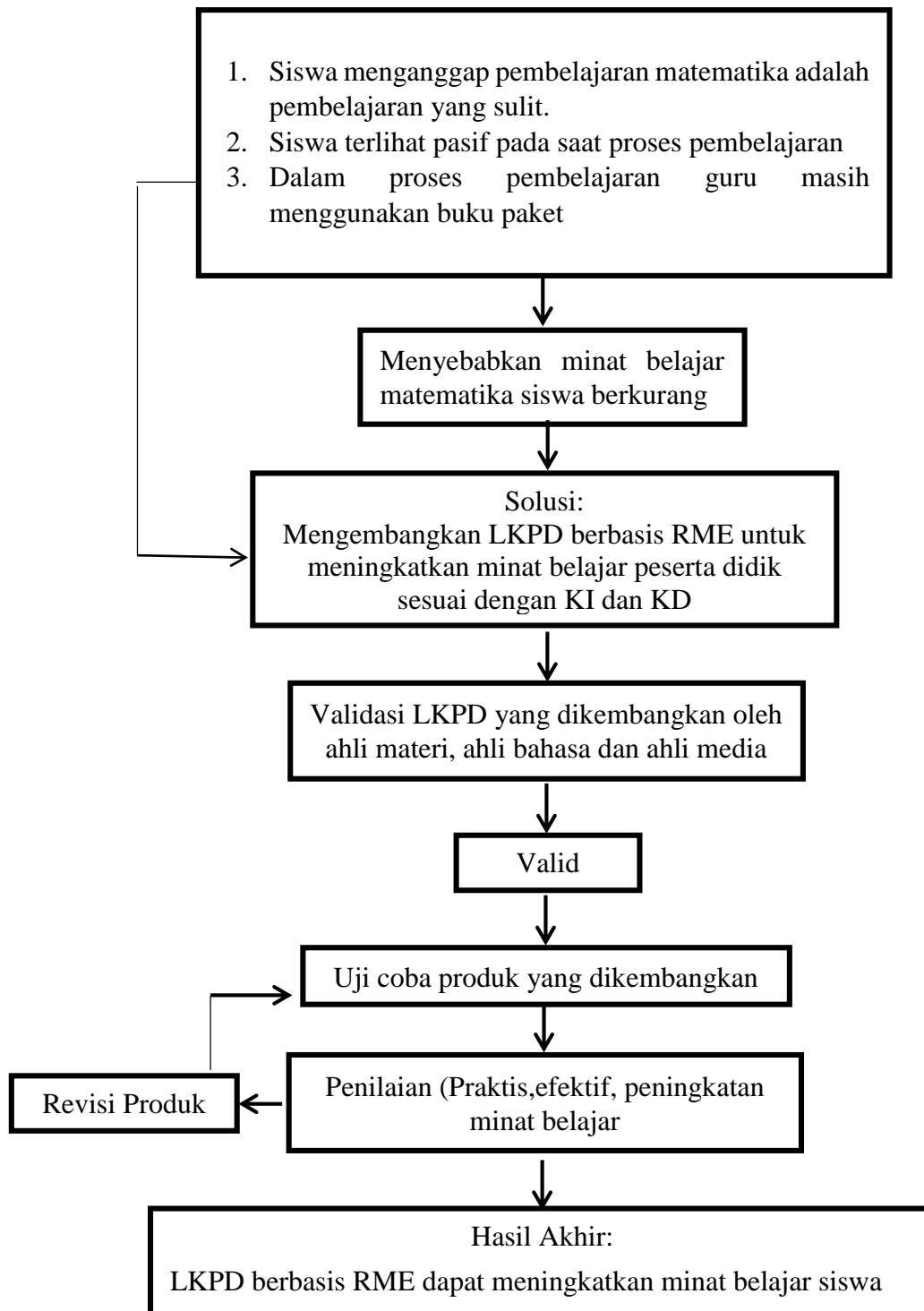
Sedangkan menurut Slameto (2010) terdapat beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa.

#### 4) Faktor Minat Belajar

- Faktor intern adalah sama yang ada pada diri seseorang baik jasmani maupun rohani, fisik maupun psikhis.
- Faktor ekstern adalah semua faktor yang ada diluar individu: keluarga, masyarakat dan sekolah.

### B. Kerangka Konseptual

Pembelajaran matematika dalam dunia pendidikan belum dapat meningkatkan minat belajar siswa. Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika bukan semata-mata karena materi yang sulit, tetapi bisa juga disebabkan oleh proses pembelajaran yang dilaksanakan. Penggunaan bahan ajar yang tepat dalam proses belajar sangatlah penting karena dapat mempermudah untuk mencapai tujuan pembelajaran. berdasarkan hal itu, peneliti akan mengembangkan suatu bahan ajar berupa LKPD dengan basis pendekatan realistik yaitu pendekatan *realistic mathematic education* (RME) yang diharapkan mampu membuat peserta didik agar lebih aktif dalam belajar dan lebih meningkatkan minat belajar siswa, serta membuat peserta didik dapat mengerjakan soal latihan dengan mandiri. Prosedur yang digunakan untuk mengembangkan LKPD berbasis RME adalah ADDIE yaitu *analysis-design-development- implementation-evaluation*. Kerangka berfikir akan peneliti paparkan sebagai berikut.



**Gambar 1 Bagan Kerangka Konseptual**

### C. Penelitian Relevan

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Maimunah, Nur Izzati, Alona Dwinata, 2019 dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Realistic Mathematics Education* dengan Konteks Kemaritiman untuk Peserta Didik SMA Kelas XI” menyatakan bahwa LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dengan penilaian yang diberikan oleh masing-masing ahli dalam kategori baik. LKPD yang dikembangkan juga memenuhi kriteria praktis dari respon peserta didik dengan dominan respon peserta didik pada *person item map* dalam kategori praktis. LKPD yang dikembangkan juga memenuhi kriteria sangat efektif dengan persentase ketuntasan sebesar 87%.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Endang Surani, 2018 dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Representasi Ganda Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMA” menyatakan bahwa kelayakan LKPD oleh validator ahli dan validator praktisi yaitu sebesar 67 dengan kategori sangat baik. Selain itu besar peningkatan minat belajar peserta didik yang menggunakan LKPD ditinjau dari nilai *standard gain < g >* yaitu sebesar 0,55 dengan kategori sedang.
3. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tri Astari, 2017 dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Pendekatan Realistik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dikelas IV” menyatakan bahwa validasi ahli materi, bahasa, media dan desain

pembelajaran menyatakan bahwa LKS yang dikembangkan layak dengan kategori sangat valid, dan berdasarkan uji coba I dan II LKS dapat dinyatakan efektif dengan persentase ketuntasan klasikal meningkat yaitu 90,91% dari 22 siswa yang mengikuti tes.

#### **D. Materi Persamaan dan Petidaksamaan Nilai Mutlak Satu Variabel**

##### **a. Persamaan Nilai Mutlak**

Nilai Mutlak yaitu nilai suatu bilangan riil tanpa tanda plus atau minus. Atau suatu bilangan positif atau nol adalah bilangan itu sendiri, sedangkan nilai mutlak dari bilangan negative adalah lawan dari bilangan negative itu.

Dari sudut pandang geometris, nilai mutlak merupakan suatu jarak antara bilangan tertentu dengan nol pada garis bilangan real. Dengan demikian, tidak mungkin nilai mutlak suatu bilangan bernilai negatif, tetapi mungkin saja bernilai nol.

Secara sistematis, nilai mutlak adalah setiap bilangan real  $x$  yang bernilai positif dan ditulis dengan simbol  $|x|$  sehingga didefinisikan :

$$|x| = x \quad \text{jika } x \geq 0$$

$$|x| = -x \quad \text{jika } x < 0$$

### b. Pertidaksamaan Nilai Mutlak

Pertidaksamaan adalah kalimat terbuka yang menggunakan relasi ketidaksamaan. Pertidaksamaan selalu ditandai dengan tanda hubung  $<$  untuk menyatakan kurang dari,  $>$  untuk menyatakan lebih dari,  $\leq$  untuk menyatakan tidak lebih dari atau kurang dari atau sama dengan, serta  $\geq$  untuk menyatakan tidak kurang dari atau lebih dari atau sama dengan. Dengan demikian dapat kita simpulkan bahwa pertidaksamaan adalah ketidaksamaan yang memuat variabel.

Pertidaksamaan Linier Satu Variabel (SPTLSV) adalah pertidaksamaan yang hanya mempunyai satu variabel dan berpangkat satu menggunakan tanda ketidaksamaan " $>$ ", " $\geq$ ", " $<$ ", atau " $\leq$ ". untuk setiap  $a$  dan  $x$  bilangan real, berlaku penyelesaian dengan sifat berikut:

**jika  $a > 0$**

- $|x| \leq a$ , maka  $-a \leq x \leq a$
- $|x| \geq a$ , maka  $x \geq a$  atau  $x \leq -a$

**Jika  $a < 0$**

Tidak ada bilangan real  $x$  yang memenuhi pertidaksamaan