

# Penerapan Pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) Berbasis *Google Classroom* Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa

Seswati<sup>1</sup>

<sup>1</sup>SMKN 1 Benai

Jl. Juhum Islamil No. 02 Pasar Benai, 29566 Riau

e-mail: <sup>1</sup>asesweti@gmail.com

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) berbasis *Google Classroom*. Subjek penelitian adalah siswa kelas Kelas XII AK1 SMKN 1 yang berjumlah 29 orang. Hasil penelitian adalah 1) Penerapan pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) berbasis *Google Classroom*, dan memanfaatkan fitur-fitur yang ada didalamnya maka minat belajar siswa menjadi lebih baik. 2) Penerapan pendekatan RME dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XII AK1 SMKN 1 Benai. Pada siklus I siswa dengan kategori berminat berjumlah 34.48% menjadi 62.07 % pada siklus II. 3) Penerapan pendekatan RME dapat Meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII AK1 SMKN 1 Benai, pada siklus I siswa yang mencapai KKM berjumlah 55.2% dan pada siklus II meningkat menjadi 82.8%.

**Kata kunci:** *Realistic Mathematics Education (RME), google classroom, minat belajar*

## **Abstract**

This study aims to increase students' interest in learning through the application of the *Google Classroom*-based RME (*Realistic Mathematics Education*) approach. The research subjects were 29 students of Class XII AK1 SMKN 1. The results of the research are 1) Application of the RME (*Realistic Mathematics Education*) approach based on *Google Classroom*, and utilizing the features in it, makes students' learning interest better. 2) The application of the RME approach can increase the learning interest of class XII AK1 students at SMKN 1 Benai. In the first cycle of students with an interest category amounted to 34.48% to 62.07% in the second cycle. 3) The application of the RME approach can improve the learning outcomes of class XII AK1 students at SMKN 1 Benai, in the first cycle the number of students who achieved the KKM was 55.2% and in the second cycle it increased to 82.8%.

**Keywords:** *Realistic Mathematics Education (RME), google classroom, interest to learn*

## **1. Pendahuluan**

Indonesia saat ini tengah dihadapkan dengan tantangan di tengah pandemi Covid-19, di mana pemerintah menghimbau untuk masyarakat Indonesia ini di rumah saja. Pandemi Covid-19 ini tidak hanya mempengaruhi sektor ekonomi dan sosial, melainkan juga sektor pendidikan yang kini mau tidak mau harus mulai beradaptasi dengan era ini. Perubahan ini mau atau tidak harus tetap dihadapi dan disiasati, guru dan sekolah berupaya untuk tetap memfasilitasi siswa untuk tetap dapat belajar.

Matematika merupakan disiplin ilmu yang mempelajari tentang sistem-sistem abstrak yang terbentuk berdasarkan elemen-elemen abstrak pula dan elemen-elemen tersebut tidak dapat digambarkan dalam alur atau pola yang konkrit. Materi dalam pelajaran matematika

---

disekolah bersifat abstrak seperti konsep geometri yang menyulitkan siswa untuk menangkap informasi tersebut. Kondisi yang dihadapi saat ini memang dirasakan tidak mudah bagi dunia pendidikan. Perubahan pola pendidikan yang biasanya proses pembelajaran datang kesekolah untuk sementara tidak diperkenankan sebagai upaya untuk mencegah dan memutus penyebaran mata rantai virus korona. Hal ini tentu menjadi hal baru baik bagi siswa, orang tua dan guru. Hal tersebut sangat berdampak terhadap minat belajar siswa khususnya siswa kelas XII AK 1. Minat seseorang terhadap pelajaran dapat dilihat dari kecenderungan untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap pelajaran tersebut. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat [10].

Sedangkan pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) adalah pembelajaran matematika di suatu tingkat pendidikan, yang dipakai untuk menghubungkan konsep kehidupan nyata agar siswa dapat menemukan konsep pembelajaran yang konkret. Sehingga walaupun pembelajaran dilaksanakan dirumah masing-masing siswa tetap bisa memahami konsep karena dikaitkan dengan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas sehingga penulis melakukan penelitian dengan judul: Penerapan pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) berbasis *Google Classroom* Guna Meningkatkan Minat dan hasil Belajar Siswa Kelas XII AK 1 SMKN 1 Benai.

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

*Realistic Mathematics Education* yaitu sebuah pendekatan matematika tempat siswa menemukan kembali ide dan konsep matematika melalui eksplorasi masalah-masalah nyata [11]. Pendekatan ini menekankan agar siswa bisa lebih aktif mengembangkan cakrawala agar bisa menemukan pemahaman materi. Matematika sekolah yang dilaksanakan dengan menempatkan realitas dan pengalaman siswa sebagai titik awal pembelajaran. Masalah-masalah realistik digunakan sebagai sumber munculnya konsep-konsep matematika ataupun pengetahuan matematika formal yang dapat mendorong aktivitas penyelesaian masalah, mencari masalah dan mengorganisasikan pokok persoalan.

Berdasarkan pengertian yang diuraikan oleh para ahli tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa pendekatan RME adalah pembelajaran matematika di suatu tingkat pendidikan, yang dipakai untuk menghubungkan konsep kehidupan nyata agar siswa dapat menemukan konsep pembelajaran yang konkret.

Pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) berjalan lancar, jika mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- 1) Penggunaan real konteks sebagai titik tolak belajar matematika.
- 2) Penggunaan model yang menekankan penyelesaian secara informal sebelum menggunakan cara formal atau rumus.
- 3) Mengaitkan sesama topik dalam matematika.
- 4) Penggunaan metode interaktif dalam belajar matematika.
- 5) Menghargai ragam jawaban dan kontribusi siswa.

#### **B. *Google Classroom***

*Google classroom* atau ruang kelas google merupakan suatu sarana media pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (*paperless*). Software tersebut telah diperkenalkan sebagai keistimewaan dari *Google Apps for Education* yang rilis pada tanggal 12 Agustus 2014 (Corbyn, 2019). Dengan *google classroom* ini dapat memudahkan peserta didik dan pengajar untuk saling terhubung di dalam dan diluar sekolah (Class, 2018: 16). *Google classroom* didesain untuk empat pengguna yaitu pengajar, siswa, wali dan administrator.

Menurut Brock (2015: 25) *Google classroom* ini memberikan beberapa manfaat seperti: 1) kelas dapat disiapkan dengan mudah, pengajar dapat menyiapkan kelas dan mengundang siswa serta asisten pengajar. 2) menghemat waktu dan kertas, pengajar dapat membuat kelas,

---

memberikan tugas, berkomunikasi dan melakukan pengelolaan, semuanya di satu tempat. 3) pengelolaan yang lebih baik dalam hal ini siswa dapat melihat tugas di halaman tugas, di aliran kelas maupun di kalender kelas. Semua materi otomatis tersimpan dalam folder *Google Drive*. 4) penyempurnaan komunikasi dan masukan, pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman dan memulai diskusi kelas secara langsung. 5) dapat digunakan dengan aplikasi yang anda gunakan, kelas berfungsi dengan *Google Document, Calendar, Gmail, Drive* dan Formulir. 6) aman dan terjangkau, kelas disediakan secara gratis. Kelas tidak berisi iklan dan tidak pernah menggunakan konten atau data siswa untuk tujuan iklan.

Guru memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada siswa selain itu, guru juga dapat membuka ruang diskusi bagi para siswa secara online. Namun demikian, terdapat syarat mutlak dalam mengaplikasikan google classroom yaitu membutuhkan akses internet yang mumpuni. Tujuan dari pengenalan google classroom adalah agar siswa paham cara penggunaan google classroom.

### C. Minat Belajar

Minat menurut Witherington adalah kesadaran seseorang suatu soal atau suatu situasi yang mengandung sangkut paut dengan dirinya [9]. Pengertian lainnya minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu alat atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh [8].

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa minat adalah kecenderungan dan ketertarikan untuk memperhatikan dan melakukan sesuatu hal karena hal tersebut penting dan memiliki nilai lebih. Dengan demikian minat belajar dapat kita definisikan sebagai kecenderungan dan ketertarikan untuk memperhatikan dan melakukan sesuatu hal dalam aktivitas belajar karena hal tersebut penting dan memiliki nilai lebih.

Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan yang menimbulkan keinginan untuk berhubungan lebih aktif yang ditandai adanya hubungan perasaan senang tanpa ada paksaan [1]. Berikut ini beberapa aspek yang mempengaruhi minat seseorang yaitu:

1. Aspek kognitif, berdasarkan atas pengalaman pribadi dan apa yang pernah dipelajari baik di rumah, sekolah dan masyarakat serta dari berbagai jenis media massa.
2. Aspek afektif, konsep yang membangun aspek kognitif, minat dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan yang ditimbulkan minat. Berkembang dari pengalaman pribadi dari sikap orang yang penting yaitu orang tua, guru dan teman sebaya terhadap kegiatan yang berkaitan dengan minat tersebut dan dari sikap yang dinyatakan atau tersirat dalam berbagai bentuk media massa terhadap kegiatan itu.
3. Aspek psikomotor, berjalan dengan lancar tanpa perlu pemikiran lagi, urutannya tepat. Namun kemajuan tetap memungkinkan sehingga keluwesan dan keunggulan meningkat meskipun ini semua berjalan lambat [6].

### D. Hasil Belajar

Hasil belajar atau "*learning outcomes*" merupakan komponen teknologi instruksional yang memberi informasi tentang keberhasilan dari tujuan yang telah digariskan. Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti [12]. Prestasi atau hasil belajar adalah suatu hal yang paling diharapkan dalam proses pembelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern [8]. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Benai yang berlokasi di Jalan Juhum

---

Ismail No. 02 Pasar Benai, Kecamatan. Benai, Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau pada bulan September-Oktober 2021. Subjek penelitian adalah siswa kelas XII AK1 SMKN 1 Benai yang berjumlah 29 orang.

Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc teggart (1998), dengan prosedur penelitian sebagai berikut ;

1) Perencanaan

2) Tindakan

Tahap yang dilakukan antara lain melaksanakan tindakan sesuai scenario dan RPP yang telah dirancang.

3) Observasi

Observasi dilaksanakan setiap peneliti melakukan kegiatan pembelajaran yakni sebanyak 4 kali pertemuan. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai apakah pembelajaran sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

4) Refleksi

Refleksi dilakukan pada setiap akhir siklus untuk menentukan langkah-langkah berikutnya. Pada akhir siklus dilakukan evaluasi terhadap minat belajar siswa, evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat keberhasilan tindakan yang dilakukan. Selain itu Refleksi dilakukan untuk membantu mengoreksi pembelajaran dan melihat peluang-peluang yang bisa dilakukan untuk meminimalisir kekurangan dalam kegiatan pembelajaran [7].

Data yang diperoleh melalui angket. Pada penelitian ini, jenis angket yang digunakan yaitu angket tertutup dengan menggunakan Skala Likert, yakni pernyataan yang diberikan telah memiliki alternatif jawaban (option) yang tinggal dipilih oleh responden. Peneliti membuat angket yang berisi 24 pernyataan. Alternatif jawaban yang bisa dipilih adalah Selalu (SL), Sering (SR) Kadang-Kadang (KD), dan Tidak Pernah (TP). Berikut penskoran setiap pernyataan yang disajikan dalam tabel:

Tabel 1. Penskoran

No	Respon	Skor
1	Selalu (SL),	4
2	Sering (SR)	3
3	Kadang-Kadang (KD),	2
4	Tidak Pernah (TP).	1

Teknik analisa data dilakukan dengan cara deskriptif kualitatif dengan teknik persentase. Penyajian data dilakukan dengan tahap sebagai berikut 1) Penyajian data, 2) Persentase, 3) Penyimpulan. Indikator keberhasilan apa bila:  $\geq 60\%$  siswa memiliki minat pada pembelajaran matematika dengan kategori “berminat”. Indikator keberhasilan penelitian pada aspek hasil belajar adalah apabila :  $\geq 75\%$  siswa mencapai KKM yaitu 70.

Tabel 2. Rentang Kategori

Kategori	Interval
Sangat Berminat	66-80
Berminat	51-65
Cukup Berminat	36-50
Kurang Berminat	20-35

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### A. Hasil Penelitian

Proses pelaksanaan penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan dikelas XII AK1 dilakukan dengan menggunakan kelas virtual melalui *Google Classroom*. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan instrument pengumpulan data yang terdiri dari lembar observasi aktivitas siswa, angket respon siswa, soal evaluasi siklus I dan siklus II, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Materi pada penelitian ini adalah statistika

## 1. Hasil penelitian siklus I

### a) Tindakan

Materi pembelajaran pada siklus I adalah tentang penyajian data. Pengimplementasian pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) berbasis *Google Classroom*.

### b) Pengamatan/observasi

Pada pertemuan I, Kegiatan pengamatan dilakukan guru dengan melihat respon dan pertanyaan siswa yang diajukan melalui kolom chat. Pada pertemuan ke-II terlihat beberapa orang siswa yang tidak mengaktifkan kamera pada saat pembelajaran.

Pada variabel minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika diperoleh data dari 29 siswa melalui skor angket yang berisi pertanyaan kepada siswa yang menyangkut minat belajar siswa. Dari data angket tersebut diketahui jumlah data adalah 580 dengan skor tertinggi 80 dan skor terendah 20 dengan nilai rata-rata 60. Data tersebut akan dianalisis untuk mengetahui kriteria dan persentase peran minat belajar siswa.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi minat belajar siklus I

Kategori	Interval	f	%
Sangat Berminat	66-80	1	3,45%
Berminat	51-65	10	34,48%
Cukup Berminat	36-50	18	62,07%
Kurang Berminat	20-35	0	0%
Jumlah		29	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa sebanyak 1 responden memiliki kriteria jawaban dengan kategori sangat berminat, 10 responden memiliki kriteria jawaban dengan kategori berminat, dan 18 responden memiliki kriteria jawaban dengan kategori cukup berminat. Hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 3.45% siswa kelas XII AK1 memiliki minat dengan kategori sangat berminat pada pembelajaran matematika, 34.48% siswa kelas XII AK1 memiliki minat dengan kategori berminat pada mata pelajaran matematika, dan 62.07% siswa kelas XII AK1 memiliki minat dengan kategori Cukup berminat pada mata pelajaran matematika.

Tabel 4. Distribusi frekuensi

No	Aspek	Siklus I
1	Jumlah siswa mencapai KKM	16
2	Persentase	55,2
3	Rata- Rata	75,2
4	Nilai terendah	57
5	Nilai tertinggi	87

Berdasarkan tabel diatas, jumlah siswa yang mencapai KKM pada mata pelajaran matematika adalah 16 orang siswa atau 55.2%. Nilai terendah adalah 57 dan nilai tertinggi adalah 87. Rata-rata kelas pada siklus I adalah 75.2. Indikator pencapaian yaitu  $\geq 75\%$  siswa mencapai KKM belum terpenuhi, karena pada siklus I ketuntasan belajar siswa hanya 55.2%. sama dengan halnya minat belajar, hasil belajar pada siklus I ini

belum mencapai target yang ditetapkan. Hal ini juga menunjukkan bahwa minat belajar siswa sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

**c) Refleksi**

Berdasarkan data hasil angket yang diperoleh pada siklus I dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan RME (Realistic Mathematics Education) berbasis Google Classroom belum dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas XII AK1 SMKN 1 Benai. Hal ini terlihat bahwa hanya 34.48% siswa yang memperoleh kategori berminat. Pada siklus I, belum tercapainya indikator keberhasilan penelitian. Peneliti berkesimpulan bahwa metode yang digunakan dalam menyampaikan materi kurang menarik bagi siswa sehingga siswa kurang antusias dalam belajar. Berdasarkan kelamahan yang disimpulkan diatas maka perlu dilakukan perbaikan tindakan pada siklus selanjutnya.

**2. Hasil penelitian siklus II**

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II pada dasarnya adalah sama dengan siklus I. Hanya materi pembelajaran dan teknik yang digunakannya saja yang berbeda. Pada siklus II ini guru melakukan beberapa perbaikan tindakan agar siswa menjadi lebih berminat dalam belajar. Sehingga walaupun pembelajaran dilakukan secara online siswa tetap memiliki minat untuk belajar.

Kegiatan penelitian yang dilakukan pada siklus II adalah :

**a) Tindakan**

**Pertemuan I:** Materi pembelajaran pada siklus II adalah tentang ukuran pemusatan data.

**b) Pengamatan/observasi**

Pengamatan yang dilakukan pada siklus II dilakukan melalui respon siswa terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas dan juga konten dari tugas yang dibuat oleh siswa. Kegiatan pembelajaran pada siklus II jauh lebih baik dibandingkan siklus I. berbagai alternative pemecahan masalah dilakukan dan proses tanya jawab berjalan dengan baik. Siswa yang kurang memahami materi pembelajaran banyak mengajukan pertanyaan kepada guru. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki minat terhadap pembelajaran matematika melalui penerapan teknik MRE. Pada siklus II siswa terlihat memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran matematika Sama halnya dengan siklus I, diakhir siklus II guru kembali membagikan angket melalui google form. Hasil angket pada siklus II disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 5. Distribusi Frekuensi minat belajar siklus II

Kategori	Interval	f	%
Sangat Berminat	66-80	3	10.34
Berminat	51-65	18	62.07
Cukup Berminat	36-50	8	27.59
Kurang Berminat	20-35	0	0
Jumlah		29	100,0

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa sebanyak 3 responden memiliki kriteria jawaban dengan kategori sangat berminat, 18 responden memiliki kriteria jawaban dengan kategori berminat, dan 8 responden memiliki kriteria jawaban dengan kategori cukup berminat. Hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 10.34% siswa kelas XII AK1 memiliki minat belajar dengan kategori sangat berminat pada pembelajaran matematika, 62.07% siswa kelas XII AK1 memiliki minat dengan kategori berminat pada mata pelajaran matematika dan 27.59% siswa kelas XII AK1 memiliki minat dengan kategori Cukup berminat pada mata pelajaran matematika.

Tabel 6. Distribusi frekuensi

No	Aspek	Siklus II
----	-------	-----------

---

1	Jumlah siswa mencapai KKM	24
2	persentase	82,8
3	Rata- Rata	82,6
4	Nilai terendah	67
5	Nilai tertinggi	97

---

Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM mengalami peningkatan menjadi 24 orang atau 82.2%. Nilai terendah adalah 67 dan nilai tertinggi adalah 97. Rata-rata kelas pada siklus II adalah 82.6. Indikator keberhasilan telah tercapai pada siklus II karena ketuntasan belajar siswa sudah melebihi 75%.

Melalui perbaikan tindakan penelitian memberikan dampak baik terhadap hasil belajar siswa. Mata pelajaran matematika tidak dapat hanya disampaikan dengan metode ceramah. Terutama pada statistika. Keseluruhan materi ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan menjadi lebih menarik dengan manayangkan dan menonton berbagai contoh yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Tidak lagi terdapat siswa yang mengantuk pada siklus II ini.

### c) Refleksi

Berdasarkan hasil angket yang diperoleh pada siklus II dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) berbasis *Google Classroom* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari pilihan alternative jawaban siswa.

Berdasarkan data hasil angket yang diperoleh pada siklus II dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) berbasis *Google Classroom* belum dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas XII AK1 SMKN 1 Benai. Hal ini terlihat bahwa pada siklus II siswa yang memperoleh kategori berminat berjumlah 62.07% siswa yang memperoleh kategori berminat. Pada siklus II, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai yakni  $\geq 60\%$  siswa memiliki minat belajar dengan kategori berminat.

## B. Pembahasan

### 1. Peningkatan minat belajar

Berdasarkan langkah-langkah analisis data yang telah dilakukan terhadap hasil penelitian, maka diperoleh gambaran secara jelas mengenai permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini. Pada bagian pembahasan ini diuraikan tentang hasil penelitian serta membandingkannya dengan kajian teori. Melalui teori-teori yang telah membahas bahwa minat belajar siswa merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, tentu hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. berhubungan dengan minat belajar siswa. Untuk itu peneliti akan membahas lebih rinci mengenai hasil penelitian yang dihasilkan oleh peneliti yang akan dibandingkan dengan kajian teori.

Menurut Ayunigtyas (2005) minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan yang menimbulkan keinginan untuk berhubungan lebih aktif yang ditandai adanya hubungan perasaan senang tanpa ada paksaan Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dalam kelasnya akan menimbulkan keinginan untuk berhubungan lebih aktif dengan proses belajar di kelas seperti sering bertanya pada guru, rajin mengerjakan pekerjaan rumah, mencari referensi materi pelajaran sekolah dengan rasa senang, ikhlas dalam menjalankan kegiatan tanpa ada ada pemaksaan dari dalam dan dari luar individu

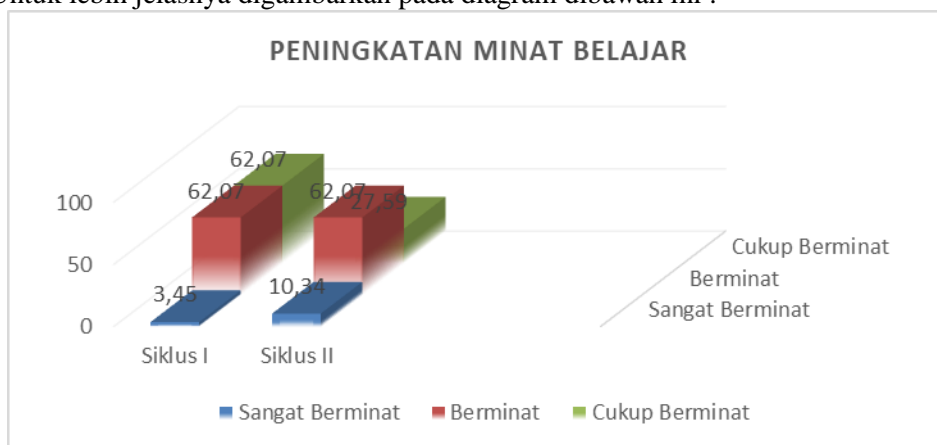
Peneliti sebelum melakukan penelitian, peneliti mengambil data awal dari hasil pengamatan terhadap kehadiran siswa mengikuti pembelajaran daring dan juga dari tugas-tugas siswa yang dikumpulkan. Dari hasil pengamatan inilah peneliti berkesimpulan bahwa siswa XII AK1 kurang memiliki minat belajar terutama pada masa pandemi ini.

---

Tindakan penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan dengan penerapan model pembelajaran yang berbeda. Pada saat dilakukan pembelajaran pada siklus I siswa belum menunjukkan memiliki minat terhadap pembelajaran matematika Melalui pengamatan dan juga hasil angket tergambar dengan jelas bahwa siswa kurang berminat dalam belajar. Pada siklus I indikator keberhasilan penelitian yakni  $\geq 60\%$  siswa memiliki minat belajar dengan kategori berminat belum tercapai. Karena pada siklus I siswa yang memperoleh kategori berminat hanya berjumlah 34.48%. Belum berhasilnya tindakan penelitian pada siklus I membuat peneliti terus berfikir bagaimana pembelajaran secara daring ini dapat dilaksanakan dengan menyenangkan dan dapat memperoleh hasil yang maksimal walaupun ditengah kekurangan dan keterbatasan fasilitas pendukung baik yang dimiliki oleh sekolah ataupun guru maupun siswa.

Melalui berbagai perbaikan tindakan pada siklus II, secara klasikal terjadi peningkatan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika. Pada siklus II siswa yang memiliki minat belajar dengan kategori berminat meningkat menjadi 62.07%. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kehadiran siswa mengikuti kelas online juga jauh lebih meningkat dibanding siklus I. Tugas yang dibuat oleh siswa juga dibuat dengan kemasan yang menarik, hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan dan antusiasme dalam belajar.

Untuk lebih jelasnya digambarkan pada diagram dibawah ini :



## 2. Peningkatan hasil belajar

Tabel 7. Peningkatan hasil belajar

No	Aspek	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah siswa mencapai KKM	16	24
2	Persentase	55,2	82,8
3	Rata- Rata	75,2	82,6
4	Nilai terendah	57	67
5	Nilai tertinggi	87	97

Pada siklus I jumlah siswa yang nencapai KKM pada mata pelajaran Biologi adalah 16 orang siswa atau 55.2%. nilai terendah adalah 57 dan nilai tertinggi adalah 87. Rata-rata kelas pada siklus I adalah 70.7. Indikator pencapaian yaitu  $\geq 75\%$  siswa mencapai KKM belum terpenuhi, karena pada siklus I ketuntasan belajar siswa hanya 55.2%.

Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM mengalami peningkatan menjadi 24 orang atau 82.8%. nilai terendah adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 97. Rata-rata kelas pada siklus II adalah 82.6. Indikator keberhasilan telah tercapai pada siklus II karena kektuntasan belajar siswa sudah melebihi 75%. Peningkatan hasil belajar matematika digambarkan pada diagram dibawah ini :



Hasil belajar juga dipengaruhi oleh cara-cara belajar yang dilakukan oleh siswa itu sendiri, sebagaimana pendapat Syah bahwa “Faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor pendekatan belajar yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran”

Slameto (2003) menyatakan “Minat belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar, karena jika bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan baik. Jika belajar tanpa disertai minat, siswa akan malas dan tidak akan mendapatkan kepuasan dalam mengikuti pembelajaran”.

Proses pembelajaran matematika dengan RME menggunakan masalah kontekstual (*contextual problems*) sebagai titik awal dalam belajar matematika. Dalam hal ini siswa melakukan aktivitas matematisasi horisontal, yaitu siswa mengorganisasikan masalah dan mencoba mengidentifikasi aspek matematika yang ada pada masalah tersebut. Siswa bebas mendeskripsikan, menginterpretasikan dan menyelesaikan masalah kontekstual dengan caranya sendiri berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki. Kemudian siswa dengan bantuan atau tanpa bantuan guru, menggunakan matematisasi vertikal (melalui abstraksi maupun formalisasi) tiba pada tahap pembentukan konsep. Setelah dicapai pembentukan konsep, siswa dapat mengaplikasikan konsep-konsep matematika tersebut kembali pada masalah kontekstual, sehingga memperkuat pemahaman konsep.

Menurut (Wijaya, 2017) model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) memiliki kelebihan dan kelemahan, kelebihan model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) yaitu: (1) memberikan pengertian kepada siswa tentang keterkaitan matematika dengan kehidupan sehari-hari, dan (2) memberikan pengertian kepada siswa bahwa matematika adalah suatu bidang kajian yang dikonstruksi dan dikembangkan sendiri oleh siswa tidak hanya oleh mereka yang disebut pakar dalam bidang tersebut,

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika sangat dipengaruhi oleh cara mengajar dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu peran guru harus selalu ditingkatkan agar kualitas pembelajaran juga akan meningkat. Peran guru adalah kemampuan kerja guru yang ditampilkan dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Dimasa pandemi ini guru punya banyak waktu untuk merancang dan menerapkan model-model pembelajaran berbasis *Blended Learning*. Tentunya hal ini juga membutuhkan dukungan dari pihak sekolah. Dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang ada terutama jaringan internet. Jaringan internet yang stabil merupakan salah satu tantangan bagi penggunaan aplikasi ini. Beberapa siswa merasa terbebani untuk menggunakan data internet pribadi karena faktor keuangannya. Tantangan lainnya adalah beberapa siswa merasa kesulitan untuk mendapatkan informasi dari postingan lama, karena konsep streaming yang dimana semakin baru postingan tersebut diinformasikan, maka semakin atas tempat postingan tersebut berada. Penerapan pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) berbasis *Google Classroom* ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat terhadap siswa. Melalui pembelajaran secara daring diharapkan dapat mengembangkan kemampuannya ke arah yang lebih baik.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan pendekatan RME (Realistic Mathematics Education) berbasis Google Classroom, dan memanfaatkan fitur-fitur yang ada didalamnya maka minat belajar siswa menjadi lebih baik. Disamping itu keefektifan dari penggunaan Google Classroom dapat dilihat dari respon yang positif dari siswa.
2. Penerapan pendekatan RME (Realistic Mathematics Education) berbasis Google Classroom dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XII AK1 SMKN 1 Benai, hal ini terlihat dari peningkatan minat belajar siswa. Pada siklus I siswa yang memiliki minat belajar dengan kategori berminat berjumlah 34.48% meningkat menjadi 62.07 % pada siklus II
3. Penerapan pendekatan RME (Realistic Mathematics Education) berbasis Google Classroom dapat Meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII AK1 SMKN 1 Benai, pada siklus I siswa yang mencapai KKM pada pembelajaran matematika berjumlah 55.2%, pada siklus II meningkat menjadi 82.8%

Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa yang memiliki minat kurang, diharapkan untuk lebih meningkatkan minat belajarnya terhadap pelajaran matematika
2. Bagi guru, meningkatkan kemampuan dalam penggunaan IT sehingga dapat pembelajaran daring dapat terlaksana dengan baik dan memperoleh hasil maksimal.

#### Daftar Pustaka

- [1] Ayuningtyas, Putri. *Studi Korelasi Antara Minat Belajar Dan Persepsi Terhadap Metode Mengajar Dengan Keterlibatan Belajar Mahasiswa Pada Posisi Duduk Di Belakang*. Ubaya. 2005.
  - [2] Brock, Annie. *Introduction To Google Classroom: An Easy-To-Use Guide To Taking Your Classroom Digital*. Createspace Independent Publishing Platform. 2015.
  - [3] Class, Alexa. *Google Classroom: 2018 User Manual To Learn Everything You Need To Know About Google Classroom*. Createspace Independent Publishing Platform. 2018.
  - [4] Corbyn, Gregory. *Google Classroom: 99 Ideas How To Use Google Classroom Effectively. The Ultimate Guide To Learn Google Classroom*. Independently Published. 2019.
  - [5] Djamarah, Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka. Cipta. 2006.
  - [6] Hurlock, E.B. *Perkembangan anak (jilid 1)*. Jakarta: Erlangga. 2005.
  - [7] Kemmis, Stephen., Robin Mc Taggart. *The Action Research Planner*. Australia: Deakin University Press. 1998.
  - [8] Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 2003.
  - [9] Witherington, H.C. *Educational Psychology, terjemahan M Buchori*. Jakarta: Aksara. 1978.
  - [10] Hamalik Oemar. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2006.
  - [11] Hakam M Naja. *Undang-undang Guru Dan Dosen*. Jakarta: Pustaka Pelajar. 2013.
-