

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dan pendidikan merupakan kesatuan yang hakiki yang tidak dapat dipisahkan dan peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan anak didik bangsa ini yang cerdas, damai, nyaman, terbuka dan demokratis. Hal ini pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya menjadi lebih baik lagi. Sehingga manusia mampu untuk menghadapi setiap perubahan yang ada pada dirinya.

Proses pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan antara guru dengan siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Sedangkan menurut Winataputra, U (2008: 18) pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri siswa. Oleh karena itu upaya sistematis dan sistemik untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan proses belajar maka kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan jenis hakikat dan jenis belajar serta hasil belajar tersebut.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran ilmu yang pada dasarnya mempelajari tentang logika, berpikir dan bernalar secara kritis. Mata pelajaran matematika ini dipergunakan sebagai alat bantu mengatasi masalah-masalah pada bidang ilmu lainnya. Menurut Heruman (2012: 1)

matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat dan akhirnya ke dalil. Dalam kehidupan sehari-hari matematika juga memiliki peran yang penting. Pelajaran matematika tidak hanya ditekankan pada kemampuan menghitung saja tetapi banyak konsep-konsep yang berkenaan dengan ide-ide yang bersifat abstrak.

Fungsi matematika di Sekolah Dasar adalah sebagai salah satu unsur dari masukan instrumental, yang memiliki objek dasar abstrak yang berlandaskan kebenaran konsistensi, dalam sistem proses belajar mengajar untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan yang maksimal. Dari sisi itulah pembelajaran matematika sangat penting diberikan sejak dini, dikarenakan peranannya dalam pembelajaran matematika di segala dimensi kehidupan sehari-hari, matematika memajukan pemikiran manusia, serta mendasari perkembangan teknologi modern. Dalam kenyataannya matematika dianggap mata pelajaran yang sulit dan kurang diminati oleh siswa, pelajaran matematika di anggap membosankan oleh beberapa siswa, dan pembelajaran matematika kurang kreatif dan hal ini berdampak pada hasil belajar yang sangat rendah dan memangkas kreativitas siswa.

Secara tradisional pelaksanaan pembelajaran matematika masih diterjemahkan sebagai proses mentransfer informasi dari guru kepada siswa, dalam hal ini guru bertindak sebagai pihak yang berperan aktif

dalam pembelajaran sedangkan siswa hanya menerima apa yang di ajarkan oleh guru. Tugas guru pada saat pembelajaran berlangsung tidak terbatas dalam penyampaian materi terhadap siswa. Prinsip menjadi seorang guru yang paling penting dalam pendidikan sekarang adalah guru tidak hanya semata-mata memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi guru harus memberikan perhatian penuh terhadap siswa dan siswa harus bisa membangun dirinya sendiri untuk mencari pengetahuan.

Kurikulum merupakan suatu seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan dan isi serta bahan pada saat pelajaran, atau cara yang digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sedangkan menurut Sanjaya, W (2009: 100) kurikulum merupakan suatu sistem yang memiliki komponen-komponen tertentu. Kurikulum yang digunakan dalam sekolah dasar yang akan dijadikan tempat penelitian adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Menurut Sanjaya, W (2009: 127) bahwa KTSP merupakan kurikulum terbaru di indonesia yang disarankan untuk dijadikan rujukan oleh para pengembangan kurikulum di tingkat satuan pendidikan. Jadi kurikulum dalam Tingkat Satuan Pendidikan ini merupakan kurikulum yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing dalam satuan pendidikan.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran siswa harus maupun dalam penyelesaiannya, siswa dimungkinkan memperoleh

pengalaman menggunakan pengetahuan dan ketrampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang bersifat tidak rutin. Adapun pengertian kemampuan pemecahan masalah tersebut maka peneliti mengaitkan teori Polya yang dalam teori ini polya mengartikan bahwa kemampuan pemecahan sebagai suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai suatu tujuan yang tidak segera dicapai secara maksimal.

Kemampuan pemecahan masalah ini akan lebih banyak menuntut siswa untuk berpikir yang lebih semangat selain menuntut siswa untuk berpikir juga bermanfaat untuk mengatasi segala hal sesuatu yang akan dihadapi oleh siswa di masa depan. Sehingga kemampuan pemecahan masalah dalam mata pelajaran matematika dianggap sangat penting, tetapi kegiatan pemecahan masalah masih dianggap siswa sebagai bahan yang sulit dalam pembelajaran matematika ini, baik bagi siswa pada saat melakukan proses belajar mengajar di kelas maupun bagi gurunya dalam memberikan pembelajaran terhadap siswa. Karena kemampuan pemecahan masalah, selain menuntut siswa untuk berpikir juga kemampuan pemecahan masalah bermanfaat untuk mengatasi segala sesuatu yang akan dihadapi oleh siswa di masa yang akan datang. Kemampuan pemecahan masalah tersebut akan memberikan pengetahuan yang mempengaruhi dalam belajar siswa untuk memahami, penyelesaian, melaksanakan atau menyimpulkan sendiri.

Kemampuan pemecahan masalah ini harus benar dan tepat agar siswa memperoleh rasa percaya diri mengenai kemampuan matematikanya, menjadikan pemecahan yang baik, dapat berkomunikasi secara matematik, dan dapat bernalar secara matematik. Pemecahan masalah ini terkadang siswa masih cenderung dalam melakukan hal-hal yang mencerminkan siswa belum mampu dalam pemahaman masalah, perencanaan penyelesaian, melaksanakan perencanaan dan kurang pemeriksaan kembali proses dan hasilnya pada saat pembelajaran di karenakan guru masih menggunakan model pembelajaran yang sederhana. Dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* yang seperti menurut teori piaget yang dimaksud bahwa pembelajaran siswa dituntut harus bisa belajar sendiri untuk membangun pengetahuan yang dimilikinya, sehingga siswa harus mampu dalam menyelesaikan pemahaman masalah sendiri.

Dalam pemecahan masalah ini sebaiknya guru menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* karena pengajaran dengan materi menentukan nilai tempat ratusan, puluhan, satuan materi yang bentuk kongkrit dan penyajiannya akan lebih kongkrit dengan media yang berbentuk kongkrit pula, maka dibutuhkan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran yang aktif dan menggunakan media yang tepat dengan materi. Tersebut berdasarkan teori Brunner yang menekankan bahwa pada suatu proses bagaimana seseorang dalam memilih, mempertahankan dan mengolah informasi.

Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjuk bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Menurut Susanto, A (2016: 58) minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan keterkaitan atau perhatian secara efektif yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar pada saat pembelajaran berlangsung di kelas ini sangat penting bagi siswa. Minat belajar ini yang nantinya akan menjadi penyemangat dan sebagai motivasi siswa dalam mencapai prestasi atau memperoleh hasil belajar yang maksimal dan yang di inginkan. Pada masa usia anak-anak yang khususnya untuk kelas II SD minat dalam memainkan peran yang penting dalam kehidupan sehari-hari seseorang dan mempunyai dampak yang positif atas perilaku dan sikap terhadap siswa SD.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi serta dokumentasi bersama guru kelas II ibu Wulan Retnaningsih menunjukkan pembelajaran matematika masih perlu peningkatan ditemukan beberapa masalah yang teridentifikasi yaitu kurang menantang, karena siswa belum diajak membangun pengetahuan mereka tentang pengalaman baru berdasarkan pengetahuan awal, guru belum menggunakan pembelajaran yang inovatif karena guru masih menggunakan pembelajaran yang konvensional. Dan

guru juga belum menggunakan alat peraga atau media khususnya pada mata pelajaran matematika materi menentukan nilai tempat.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan selain itu juga ada beberapa permasalahan dalam pengamatan secara langsung dalam pembelajaran matematika. Mengamati merupakan kemampuan dasar yang dimiliki seseorang dalam melakukan penyelidikan ilmiah dengan menggunakan indra penglihatan untuk melihat tingkahlaku seseorang. Mulai muncul berbagai permasalahan yaitu rendahnya kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar matematika materi menentukan nilai tempat.

Beberapa uraian data tersebut dikuatkan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas II Negeri Dukuhseti 03. Belilau yang bernama Ibu Wulan Retnaningsih mengungkapkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa dalam mata pembelajaran matematika secara umum masih rendah yang ditunjukkan dengan pemahaman masalah masih rendah. Dan minat belajar dalam pembelajaran matematika masih rendah yang ditunjukkan oleh siswa mengenai perasaan senang terhadap pembelajaran matematika tidak ada. Hal itu juga ditunjukkan dari hasil ulangan tengah semester siswa mengenai menentukan nilai tempat, dari kelas II di ketahui dari 20 siswa ada 15 siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal sebesar 70 sesuai kriteria ketuntasan minimal yang digunakan di SD Negeri

Dukuhseti 03 selengkapnya terdapat di lampiran. Oleh karena itu hasil tersebut masih dikatakan rendah karena belum mencapai ketuntasan.

Sehingga perlu diadakan perubahan dalam proses belajar mengajar di kelas II SD Negeri Dukuhseti 03 dengan melakukan pengajaran menggunakan model pembelajaran yang terbaru. Sebuah inovasi dalam perbaikan dari kondisi pembelajaran sebelumnya untuk mendukung pada saat proses pembelajaran yaitu menggunakan model *Contextual Teaching and Learning*. Salah satu model pembelajaran yang berasosiasi dengan pembelajaran kontekstual yang merupakan konsep pembelajaran dengan menekankan pada keterkaitan materi pembelajaran dengan dunia kehidupan peserta didik secara nyata sehingga peserta didik mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi minat belajar dalam kehidupan sehari-hari. Model *Contextual Teaching and Learning* konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang telah diajarkannya sehingga situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-harinya.

Adapun kesimpulan mengenai judul peneliti yaitu dalam pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* bantuan media *drinking straws* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan minat siswa sangat tinggi karena bahwa penggunaan model *Contextual Teaching and Learning* sangat membantu siswa untuk aktif dalam menggali kemampuan diri siswa dengan mempelajari konsep-konsep sekaligus menerapkannya dan

mengaitkan dengan dunia nyata disekitar lingkungan siswa juga sangat cocok digunakan untuk sekolah dasar karena dalam pembelajaran ini sesuai dengan tahap perkembangannya yaitu senang bermain dan baru dapat mengenal sesuatu dengan hal yang konkrit. Serta dengan bantuan media *drinking straws*, media ini digunakan untuk memperjelas penjelasan materi. Penggunaan media *drinking straws* ini diharapkan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan lebih jelas dan paham. Media *drinking straws* ini yaitu suatu media yang sederhana dan mudah untuk pembuatannya. Apalagi seorang guru dapat menggunakan media dengan benar, maka materi yang diberikan kepada siswa akan dapat diterima oleh siswa dengan jelas. Dengan demikian model *Contextual Teaching and Learning* dengan bantuan media *Drinking Straws* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa materi menentukan nilai tempat.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media *Drinking Straws* Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Dan Minat Belajar Di Kelas II SD Negeri Dukuhseti 03”. Peneliti memiliki harapan bahwa model *Contextual Teaching and Learning* media *Drinking Starws* mampu memenuhi pemecahan masalah dan minat belajar matematika pada siswa sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi menentukan nilai tempat untuk mencapai ketuntasan belajar lebih besar dari yang sebelumnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat didefinisikan masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas II SD Negeri Dukuhseti 03 pada saat kegiatan belajar mengajar masih konvensional belum menggunakan yang inovatif sehingga pembelajaran kurang aktif.
2. Mata pelajaran matematika khususnya materi menentukan nilai tempat diperlukan sebuah media pembelajaran untuk memperjelas materi.
3. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar matematika dalam pembelajaran matematika di kelas II SD Negeri Dukuhseti 03.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas maka dalam pembatasan masalah hanya akan memfokuskan pada hal-hal sebagai berikut.

1. Penelitian difokuskan pada kemampuan pemecahan masalah materi menentukan nilai tempat pada siswa kelas II SD Negeri Dukuhseti 03.
2. Populasi dalam penelitian ini terbatas pada siswa kelas II SD Negeri Dukuhseti 03.
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Contextual Teaching and Learning* dengan menggunakan bantuan media pembelajaran *Drinking Straws* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika dan minat belajar materi menentukan nilai tempat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatas masalah di atas, maka rumusan masalah yang ditentukan adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh minat belajar siswa pada model *Contextual Teaching and Learning* dengan bantuan media *Drinking Straws* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas II?
2. Apakah kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa kelas II menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* dengan bantuan media *Drinking Straws* sudah memenuhi KKM?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka dapat diuraikan tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui minat belajar dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* dengan bantuan media *Drinking Straws* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika dapat memenuhi ketuntasan belajar pada siswa kelas II SD Negeri Dukuhseti 03.
2. Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa kelas II menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* dengan bantuan media *Drinking Straws* sudah memenuhi KKM.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak. Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai memberikan masukan dalam pembelajaran matematika dan juga dapat memperkaya khasanah dalam keilmuan.
- b. Sebagai sumber referensi dan bahan pembelajaran guru untuk menambah wawasan dalam memodifikasi kegiatan pembelajaran berlangsung.
- c. Sebagai masukan model pembelajaran yang inovatif yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar agar siswa lebih aktif dan senang pada saat mengikuti pembelajaran.
- 2) Dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- 3) Dapat memperbaiki pembelajaran yang dikelola dengan menerapkan model *Contextual Teaching and Learning*.

b. Bagi siswa

- 1) Dapat menarik minat belajar anak dalam pembelajaran matematika berlangsung.

- 2) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Drinking Straws*.
 - 3) Dapat membuat siswa lebih aktif dan berpikir kritis pada saat pembelajaran.
 - 4) Dengan model *Contextual Teaching and Learning* siswa dapat belajar dengan senang dan dapat mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari
- c. Bagi sekolah
- 1) Dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran di sekolah.
 - 2) Dapat dijadikan sebagai acuan dalam upaya pengadaan inovasi model pembelajaran di sekolah.
 - 3) Dapat meningkatkan kualitas pendidikan siswa semakin unggul dan maju.
- d. Bagi peneliti
- 1) Dapat menambah pengalaman dan wawasan yang berkaitan dengan profesi yang ditekuni di masa depan.
 - 2) Dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam menggunakan media *Drinking Straws* terhadap minat belajar siswa.
 - 3) Dapat memperoleh pengalaman tentang pengajaran matematika khususnya pada materi menentukan nilai tempat.