

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dipandang mempunyai peranan yang sangat besar dalam mencapai keberhasilan untuk perkembangan sumber daya manusia (SDM) yang handal yang memiliki kemampuan dan ketrampilan serta kreativitas yang tinggi. Menurut UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 pendidikan adalah usaha sadar atau terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sejalan dengan peraturan Pendidikan nasional berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 7 yaitu Jalur pendidikan adalah wahana yang dilalui peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

Tujuan pendidikan merupakan gambaran kondisi akhir atau nilai-nilai yang ingin dicapai dari suatu proses pendidikan (Tufiq dkk, 2011 :1.11). menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah menumbuhkan pribadi-pribadi yang (1) beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, (2) berakhlak mulia, (3) memiliki pengetahuan dan ketrampilan, (4) memiliki kesehatan jasmani dan rohani, (5) memiliki ketrampilan, (6) memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Pondasi yang sangat kuat dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang bagus dan berkualitas adalah guru. Terselenggaranya pendidikan yang bermutu sangat ditentukan oleh guru-guru yang bermutu pula, yaitu guru yang dapat menyelenggarakan tugas-tugas secara memadai. Guru adalah sosok arsitektur yang dapat membentuk jiwa dan watak anak didik (Supardi, 2013 :90-91). Guru mempunyai kekuasaan untuk membentuk dan membangun kepribadian anak didik menjadi seorang yang berguna bagi agama, nusa dan bangsa. Tugas guru menjalankan tugas profesi yaitu mengembangkan pengetahuan dan teknologi siswa, tugas kemanusiaan yaitu menjadi orang tua kedua di sekolahan, dan tugas kemasyarakatan yaitu mendidik dan mengajarkan masyarakat untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Ada beberapa kompetensi yang harus dimiliki seorang guru, diantaranya yaitu kompetensi pedagogik, profesional, sosial dan kepribadian. Guru dituntut harus mampu memfasilitasi siswa dalam pembelajaran, menciptakan suasana menyenangkan saat pembelajaran berlangsung yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan dan mengembangkan pengetahuannya. sehingga siswa mampu memahami konsep dari pelajaran dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Lemahnya proses pembelajaran yang terjadi saat ini merupakan salah satu masalah yang dapat menghambat tercapainya tujuan pendidikan. Saat proses pembelajaran berlangsung siswa sebagai pendengar pasif dan tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Pengembangan kemampuan pada diri siswa tidak menjadi prioritas utama dalam pembelajaran melainkan hanya sebatas ketercapaian materi yang diberikan. Menurut Dedi Supriyadi (1989: 39) dalam

Anas dan Irwanto (2013: 303) mengungkapkan bahwa rendahnya prestasi anak disebabkan lingkungan yang kurang menunjang, emosi yang kurang stabil dan motivasi yang lemah.

Pencapaian dalam mewujudkan suasana pembelajaran agar siswa mampu mengembangkan potensinya yaitu dengan cara mendesain pembelajaran yang inovasi. Pembelajaran yang inovasi merupakan pembelajaran yang mampu menciptakan suasana dalam kelas menjadi asyik dan seru sehingga tidak ada kejenuhan dalam pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai siswa yaitu matematika. Matematika merupakan ilmu yang sangat penting sekali dalam kehidupan nyata oleh karena itu dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah Menengah atas mata pelajaran matematika harus ada. Standar isi kurikulum tingkat satuan pendidikan mata pelajaran matematika untuk SD/MI mempunyai tujuan agar siswa mempunyai kemampuan sebagai berikut: 1) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. 2) memecahkan masalah meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. 3) mengkomunikasikan gagasan dalam simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. 4) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian.

Kenyataannya sudah menjadi rahasia umum bahwa matematika memiliki citra negatif bagi kalangan siswa, yaitu momok menakutkan, sulit, membuat

pusing dan sederet kesan negatif lainnya (Agus, 2013: 239). Tingkat penguasaan konsep matematika yang rendah akan menghambat proses berfikir matematika, dimana hal ini akan mengakibatkan lemahnya pemahaman konsep matematika matematika. Sejalan dengan kutipan jurnal internasional Effandi (2015) "*The process of learning mathematics that is hierarchical in nature in which higher level skills can only be mastered after the lower level skills have been mastered and involves combination of understanding in terms of concept and procedure (Aunola, Leskinen, Lerkkanen, & Nurmi, 2004)*". Matematika dapat dikuasai dengan mudah jika menguasai ketrampilan yang melibatkan kombinasi dari pemahaman dari segi konsep dan prosedur. Jika pemahaman konsep matematika matematika rendah maka hasil belajar matematika siswa akan rendah juga. Rendahnya hasil belajara siswa dikarenakan lemahnya proses pembelajaran. Jadi, siswa tidak didorong untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya melainkan hanya sekedar mentransfer ilmu dari guru ke siswa. Sehingga pemahaman siswa terhadap materi sangat rendah.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Branjang, ditemukan fakta bahwa masih banyak sekali siswa belum dapat mengidentifikasi konsep secara tertulis, mempresentasikan suatu konsep matematika, mengunah suatu bentuk representasi ke bentuk lain, mengenal berbagai makna dan intrepretasi konsep mateatika, mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep matematika dari materi yang disampaikan oleh guru. Kurangnya pemahaman konsep matematika siswa terhadap materi tersebut dikarenakan proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru atau *teacher centre*. Hal tersebut diperkuat adanya penjelasan dari guru

kelas IV yaitu bapak Eko Pujo Wiranto yang menjelaskan bahwa siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran matematika, mereka asyik bermain, pasif dan mudah bosan saat pembelajaran berlangsung. Selain itu saat pembelajaran matematika yang berhubungan dengan menghitung luas dan keliling bangun datar siswa kurang antusias. Masalah tersebut yang menghambat tercapainya materi yang diharapkan. Berdasarkan data yang diperoleh nilai ulangan harian matematika siswa kelas IV SDN Branjang sangat rendah terbukti dari 24 siswa yang tuntas hanya 8 siswa dari kriteria ketuntasan minimum (KKM) 68. Melihat kondisi tersebut perlunya inovasi pembelajaran supaya siswa mampu memahami konsep matematika yang disampaikan oleh guru.

Ada beberapa cara untuk menghilangkan pemikiran negatif tentang matematika yaitu melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran dengan cara mengkreasikan hasil pemahaman yang mereka dapat dalam bentuk kreativitas yang nyata. Pembelajaran tidak hanya fokus pada pengetahuan siswa. sejalan dengan kutipan pada Jurnal Internasional Robina Shaheen (2010) *“school are being seen as for the encouragement of creativity because they can do this in a “more efficient” manner and can develop it “ not merely in elites but in masses of students”*. Dalam hal ini sekolah berperan penting mendorong kreativitas siswa. Kreativitas itu sendiri merupakan salah satu potensi yang harus dikembangkan pada siswa sejak dini dari tahun-tahun awal dan seterusnya hingga terbentuk kebiasaan. Proses pembelajaran akan hidup saat siswa berkreasi dan aktif didalamnya. Dengan berkreasi siswa mampu mengembangkan konsep materi yang dimilikinya sehingga melibatkan kegiatan motorik siswa.

Peningkatan kreativitas dan pemahaman konsep matematika matematika dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk memahami makna materi yang dipelajari yaitu dengan cara mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Kelebihan dari model CTL ini sendiri yaitu dapat menjadikan siswa belajar bukan dengan menghafal, melainkan proses pengalaman dalam kehidupan nyata. Dengan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) siswa lebih mudah mendapatkan gagasan dari apa yang siswa alami langsung. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan konsep belajar yang menghubungkan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) memberikan keleluasaan siswa untuk mengeksplorasi sendiri pemikirannya tentang pembelajaran dalam bentuk kreativitas.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik memilih judul penelitian “Peningkatan Kreativitas dan pemahaman konsep matematika matematika melalui model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) di kelas *Contextual Teaching and Learning* (CTL) di kelas IV SDN Branjang”. Diharapkan melalui pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) ini dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman konsep matematika pada siswa kelas IV SDN Branjang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah dapat dirinci sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa pada materi keliling dan luas bangun datar kelas IV SDN Branjang?
2. Apakah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada materi keliling dan luas bangun datar kelas IV SDN Branjang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang diharapkan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa melalui penerapan model *Contextual Teaching and Learning* pada mata pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar kelas IV SDN Branjang.
2. Meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan model *Contextual Teaching and Learning* pada mata pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar kelas IV SDN Branjang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Pembelajaran menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika sehingga dapat digunakan sebagai teori pendukung untuk kegiatan penelitian berikutnya
- b. Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat praktis, antara lain:

a. Manfaat bagi guru

- 1) Dapat membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan guru untuk mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran Matematika.

b. Bagi siswa

Penerapan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Meningkatkan kreativitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Karena dalam model ini siswa diajak untuk membuat produk sesuai dengan materi, dikaitkan dengan kehidupan nyata, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

c. Bagi sekolah

Menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi sekolah dasar yang bersangkutan. Pembelajaran yang terdahulu sekiranya kurang berhasil dapat diperbaiki. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan kredibilitas sekolah.