

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal bagi seorang anak yang berada pada masa perkembangan. Pada tingkat sekolah dasar, siswa akan banyak mendapatkan penanaman ilmu berupa konsep atau praktik di setiap mata pelajaran. Pendidikan sekolah dasar menyelenggarakan program enam tahun bagi anak yang berusia 6 – 12 tahun. Di jenjang ini anak dikenalkan berbagai macam pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Banyak sekali keterampilan yang dapat dikenalkan pada siswa, salah satu keterampilan yang diutamakan adalah keterampilan berhitung matematika. Pembelajaran matematika adalah salah satu pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan, terutama pada Sekolah Dasar (SD) karena di usia anak SD sedang mengalami perkembangan dalam pola berpikir dan belajarnya.

Matematika sangat memiliki peran penting dalam membentuk dasar pemahaman konsep matematika. Melalui pembelajaran matematika siswa diajarkan untuk memecahkan masalah, mengembangkan pemahaman konsep matematika dasar serta keterampilan berhitung yang diperlukan dalam kehidupan sehari – hari. Pembelajaran matematika menjadi peranan yang sangat penting karena menjadi pondasi untuk pembelajaran berikutnya. Di sekolah dasar matematika diajarkan secara bertahap dimulai dari konsep sederhana, menuju konsep yang lebih sulit. Selain itu pembelajaran matematika dimulai dari yang

konkret, ke semi konkret, dan akhirnya ke konsep yang abstrak. Pembelajaran matematika akan lebih menarik bagi siswa jika memberikan masalah-masalah yang kontekstual yaitu masalah-masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Pintu Jenangan Ponorogo pada pembelajaran matematika di kelas V, masih ada siswa yang mengalami kendala dalam memahami materi, siswa juga mengalami rasa bosan karena tidak bisa memahami materi matematika yang dipelajarinya. Kendala ini terjadi karena bahan ajar yang digunakan hanya bentuk buku yang kurang efisien. Buku yang digunakan dalam proses pembelajaran masih kurang di pahami oleh siswa karena desain buku pada keseluruhan isinya belum konkrit dan di dalam buku terdapat materi yang terlalu padat, sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami konsep yang ada pada buku. Penggunaan buku terlalu sering juga menyebabkan siswa menjadi pasif pada pelaksanaan pembelajaran.

Mengatasi kebosanan pada siswa saat belajar menggunakan buku dapat juga dilakukan dengan inovasi media pembelajaran. Bentuk media pembelajaran yang mudah digunakan oleh guru agar mudah menyampaikan materi dengan siswa adalah media kartu kata. Media kartu kata merupakan bentuk media pembelajaran yang efektif dan efisien. Manfaat media pembelajaran sendiri dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Adanya media pembelajaran ini lebih memudahkan siswa karena saat belajar siswa tidak perlu memerlukan biaya.

Permasalahan di atas juga dijumpai di SDN Pintu Jenangan Ponorogo. Berdasarkan observasi di lapangan terdapat beberapa masalah yang ditemui saat proses pembelajaran matematika dikelas. Pada pembelajaran, guru lebih banyak menyampaikan materi dan kurang berkomunikasi dengan siswa. Akibatnya siswa lebih asik bermain dengan temannya dibanding memperhatikan guru. Metode yang digunakan masih dengan metode ceramah dan belum menerapkan model pembelajaran, sehingga membuat siswa kurang tertarik dengan apa yang dijelaskan oleh guru. Metode ceramah membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran, maka perlu mengajak siswa lebih aktif dalam pembelajaran, agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa tidak hanya mengenai ilmu pengetahuan saja, tetapi mengenai perubahan yang terjadi pada diri siswa. Menurut Suprijono (2011), Hasil belajar dapat berupa pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan. Perubahan yang terjadi pada diri siswa akan menentukan hasil akhir dari pembelajaran yaitu hasil belajar. Hasil belajar sebagai pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam simbol, huruf, atau kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai peserta didik pada periode tertentu. Maka dari itu, seharusnya siswa dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan standar yang ditetapkan atau sesuai dengan KKM. Namun kenyataan tidak semua siswa dapat hasil belajar yang maksimal. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal. Hasil belajar dapat meningkat apabila

didukung salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Peranan penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar sangatlah penting.

Berdasarkan permasalahan diatas untuk membuat siswa lebih aktif diperlukan model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang tepat, sehingga siswa akan lebih aktif dan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan suatu konsep belajar yang mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Adapun tujuan dari pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik melalui peningkatan pemahaman konsep makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan antara materi dengan konteks kehidupan mereka.

Media pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*(CTL) dalam pelajaran matematika disekolah dasar adalah pendekatan yang memadukan konteks dunia nyata dengan pembelajaran matematika. Beberapa contoh media pembelajaran CTL dalam matematika di SD meliputi : 1) Penggunaan benda nyata seperti koin, penggaris, atau mainan untuk memperkuat pemahaman konsep matematika seperti penjumlahan, pengurangan, atau pengukuran. 2) Permainan matematika seperti bingo, kartu dengan operasi aritmatika dasar, permainan papan

dengan pertanyaan matematika. 3) Proyek berbasis masalah seperti memberikan proyek yang menantang siswa untuk memecahkan masalah dengan konsep matematika. 4) Visualisasi seperti penggunaan pada gambar, diagram, grafik. 5) Teknologi seperti perangkat lunak matematika, aplikasi, atau situs web interaktif, Contohnya permainan matematika digital atau tutorial interaktif.

Penerapan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) memiliki potensi yang penting untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. CTL membantu siswa melihat keterkaitan antara konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, dan siswa merasa bahwa apa yang dipelajari memiliki relevansi dengan kehidupan mereka, selain itu penerapan CTL bisa menjadi pembelajaran aktif karena mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, mereka dapat melakukan eksplorasi, dan percobaan pengetahuan matematika.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana penerapan model *Contextual Teaching and Learning* berbantu media kartu kata untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar?
2. Apa kelebihan dan kekurangan penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantu media kartu kata untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan model *Contextual Teaching and Learning* berbantu media kartu kata untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar
2. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantu media kartu kata untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar

### **D. Kegunaan Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Kegunaan Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan mampu menambah teori dan penerapan media bagi peneliti selanjutnya dengan menerapkan model *Contextual Teaching and Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika pada siswa sekolah dasar.

#### 2. Kegunaan Praktis

Dalam pelaksanaannya, hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru, siswa, sekolah, dan peneliti selanjutnya untuk mengetahui penerapan model

*Contextual Teaching and Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika pada siswa sekolah dasar.

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan untuk memperdalam ilmu pengetahuan dan pengalaman tentang penerapan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan dan berdasarkan masalah nyata yang ada dilapangan.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*, siswa diharapkan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai masukan dalam perbaikan proses pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti yang lain

Dapat digunakan sebagai acuan untuk peneliti lain melakukan penelitian. Dan mampu memberikan motivasi kepada penelitian selanjutnya.

## **E. Definisi Istilah**

1. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dalam penelitian ini menggunakan sintaks penyajian materi, membentuk kelompok, dan game. Dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni :

Konstruktivisme (*Constructivisme*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiri*), masyarakat belajar (*Learning Community*), PEMODELAN (*Modeling*), refleksi (*Reflection*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*)

3. Media kartu kata adalah kartukecil yang berisigambar, konsep, soal, atautandasimbol yang mengingatkanataumenuntunanakkepadasesuatu yang berhubungandenganmateri yang sedangdipelajari. Kartutersebutberukuran 8x12 cm terbuat dari kertas manila dan desainnya kartu bergambar bangun ruang ditempel disterofoam, lalu siswa mencocokkan gambar yang ada di stereofoam dengan kartu tulisan yang berisi bangun ruang.
4. Hasil belajar adalahhasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaiansetelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilaipengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanyaperubahan tingkah laku maupun penguasaan konsep teori dalam pembelajaran. Pengertian lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor.