

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan menuntut orang-orang yang terlibat di dalamnya untuk bekerja sama secara maksimal, penuh rasa tanggung jawab dan loyalitas yang tinggi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan pendidikan dapat dilakukan melalui upaya meningkatkan kualitas proses kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar. Karena belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Dengan demikian, pendidikan adalah salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan dan pembangunan nasional, karena pendidikan merupakan salah satu faktor utama dari keberhasilan untuk membangun suatu bangsa, semakin tinggi kualitas pendidikan suatu bangsa semakin tinggi pula kualitas bangsanya.

Berdasarkan rumusan di atas, pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat bangsa. Sejalan dengan itu, sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang tujuan Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa dalam salah satu tujuannya peserta didik harus berilmu agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Dalam upaya untuk mencapai tujuan nasional, maka matematika merupakan suatu ilmu yang mempunyai kekhususan dibanding dengan disiplin ilmu lainnya yang harus memperhatikan hakikat matematika dan kemampuan siswa dalam belajar. Tujuan pendidikan untuk menjadikan peserta didik berilmu tidak akan berhasil tanpa memperhatikan faktor tersebut. Sehingga semua guru dan orang tua bahkan orang-orang disekitar lingkungan tempat tinggal peserta didik mempunyai tanggungjawab atas tujuan untuk menjadikan peserta didik berilmu.

Matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dari struktur, perubahan, dan ruang. Soedjadi (dalam Heruman, 2009:4) mengatakan bahwa hakikat matematika adalah memiliki objek tujuan yang abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif. Peserta didik memerlukan adanya media untuk memperjelas materi yang disampaikan oleh guru, sehingga peserta didik lebih cepat memahami dan mengerti dalam pembelajaran matematika yang abstrak.

Heruman (2008:2) menyatakan bahwa dalam matematika, setiap konsep baru yang diterima oleh siswa harus segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam ingatan siswa sehingga akan mempengaruhi pola pikir dan pola tindakan siswa. Namun, pada kenyataannya matematika tidak diajarkan seperti yang dijelaskan di atas, sehingga siswa beranggapan bahwa matematika sulit dipahami karena matematika bersifat abstrak dan tidak adanya media saat pembelajaran. Meskipun demikian, semua orang harus mempelajari matematika karena matematika merupakan sarana untuk memecahkan masalah kehidupan

sehari-hari. Seperti halnya bahasa, membaca, dan menulis, kesulitan belajar matematika harus diatasi sedini mungkin. Jika tidak, siswa akan menghadapi banyak masalah karena hampir semua mata pelajaran memerlukan matematika.

Berdasarkan observasi awal pada siswa kelas IV SDN Deketkulon II Lamongan diketahui bahwa: (1) dalam pembelajaran matematika siswa kurang mempunyai rasa ingin tahu terhadap materi yang disampaikan oleh guru, (2) siswa mudah bosan, dan (3) hanya 35% siswa yang aktif. Sedangkan pembelajaran yang dilakukan guru kelas IV SDN Deketkulon II Lamongan (1) bersifat abstrak (tidak kongkrit) seperti guru hanya memberikan penjelasan tanpa memberikan contoh yang nyata, (2) pembelajaran masih berorientasi pada guru (*teacher centered learning*), (3) monoton, (4) pembelajaran yang dilakukan guru konvensional (ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas), (5) tidak menggunakan media saat pembelajaran, dan (6) aktivitas guru dalam proses pembelajaran kurang.

Matematika merupakan mata pelajaran yang menempati posisi penting, sebab selain diujikan dalam ujian nasional dan menentukan kelulusan siswa, matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang perguruan tinggi. Siswa SD pada kenyataannya masih banyak yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan pecahan. Salah satu penyebab kesulitan itu adalah kurangnya media pembelajaran yang kongkret pada materi pecahan.

Pusat Pengembangan Kurikulum dan Sarana Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan (dalam Heruman, 2008:43) juga menyatakan bahwa pecahan

merupakan salah satu topik yang sulit diajarkan. Kesulitan itu terlihat dari kurang bermaknanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan sulitnya pengadaan media pembelajaran. Seperti halnya di SDN Deketkulon II Lamongan, berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IV di SDN tersebut, guru seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan materi tentang pecahan yang penyebabnya adalah siswa bingung untuk membedakan macam-macam pecahan.

Faktor lain juga disebabkan proses pembelajaran yang diterapkan di SDN Deketkulon II Lamongan masih cenderung bersifat konvensional seperti mendengarkan ceramah, tanya jawab, pemberian tugas, dan pembelajaran yang didominasi oleh guru. Sehingga, siswa cepat bosan dan malas dalam mengikuti materi pelajaran, serta interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran sangat kurang. Akibatnya, penguasaan mereka terhadap materi yang diberikan rendah dan hanya sedikit siswa yang aktif di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, diperlukan tindakan yang dapat membantu siswa untuk lebih terampil dalam materi pecahan. Salah satu upaya yang dapat membantu siswa untuk lebih terampil adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dan juga menggunakan media permainan lego. Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2013:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* mempunyai banyak kelebihan yang dapat menguntungkan bagi siswa antara lain karena sistem

ini meminta siswa untuk bertindak dengan cara yang alami bagi manusia. Rusman (2012:188) menjelaskan bahwa dalam *Contextual Teaching and Learning (CTL)* juga berkaitan setiap materi atau topik pembelajaran dengan kehidupan nyata. Ada banyak cara yang bisa dilakukan untuk mengaitkan materi pelajaran, selain karena memang materi yang dipelajari secara langsung terkait dengan kondisi faktual, juga bisa disiasati dengan pemberian ilustrasi atau contoh, media pembelajaran dan lain sebagainya yang ada hubungannya dengan pengalaman hidup nyata. Dengan demikian, siswa akan merasa tertarik karena apa yang dipelajari dirasakan langsung manfaatnya.

Hasanah (2016:7) menyebutkan bahwa permainan lego merupakan permainan berbentuk balok dan permainan konstruktif yang bermanfaat bagi anak untuk mengembangkan kreativitasnya, karena anak sekolah dasar senang bermain. Anak diberikan kesempatan untuk bermain sehingga dapat menyediakan kesempatan berharga dalam melakukan kegiatan dan mengeksplorasi pembelajaran matematika. Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan membangkitkan rasa keingintahuan dan motivasi melakukan kegiatan tertentu.

Mahendrawati (2016) telah melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media konkret terhadap hasil belajar matematika dengan hasil penelitian ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media konkret dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Jadi dapat

disimpulkan bahwa model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media konkret berpengaruh bagi hasil belajar siswa.

Selain itu, Hasanah (2016) telah melakukan penelitian untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan lego pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan hasil nilai *pretest* memperoleh 48,35 berada kualifikasi rendah dan hasil rata-rata nilai *posttest* memperoleh 77,43 berada kualifikasi baik, sehingga media permainan lego efektif digunakan pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan dan tingkat keefektifannya dengan uji gain diperoleh sebesar 0,533 berada kualifikasi sedang.

Berdasarkan permasalahan dan hasil observasi serta penelitian terdahulu yang dipaparkan di atas, maka diperlukan sebuah strategi untuk membantu tujuan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang variatif dan penggunaan media yang tepat melalui media permainan lego. Media ini dipilih karena mempermudah proses pembelajaran matematika dalam menggambarkan suatu masalah yang berkaitan dengan masalah pecahan dalam kehidupan sehari-hari. Media permainan lego terbuat dari plastik berbentuk balok dan mempunyai variasi warna. Berdasarkan latar belakang di atas maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Berbantuan Media Permainan Lego Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SDN Deketkulon II Lamongan”.

1.2 Permasalahan

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka rumusan masalah adalah “Adakah perbedaan nilai yang signifikan antara kelas eksperimen menggunakan

model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media permainan lego dengan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Deketkulon II Lamongan ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk “Mengetahui adakah perbedaan nilai yang signifikan antara kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media permainan lego dengan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Deketkulon II Lamongan.”

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis terhadap mata pelajaran matematika materi pecahan. Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Secara Praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut.

- 1) Bagi pihak sekolah, diharapkan penelitian ini sebagai masukan dalam penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* serta mengaplikasikan media permainan lego untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengenai materi pecahan.
- 2) Bagi guru, diharapkan dapat menjadi referensi dan motivator dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mengenai materi pecahan. Sehingga,

mendorong siswa lebih aktif dan maksimal pada materi pecahan serta dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan.

- 3) Bagi siswa, media permainan lego diharapkan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pecahan dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Guru memberikan pengalaman langsung karena pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*).

1.5 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_0 : Tidak ada perbedaan nilai yang signifikan antara kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media permainan lego dengan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Deketkulon II Lamongan.

H_a : Ada perbedaan nilai yang signifikan antara kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media permainan lego dengan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Deketkulon II Lamongan.