

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zaman sekarang merupakan zaman yang penuh dengan teknologi. Semua yang ada di dunia ini pasti memerlukan teknologi. Teknologi tersebut meliputi: pertanian, pendidikan, kepolisian, industri, pendidikan dan masih banyak lainnya. Teknologi tidak akan jauh dari penggunaan manusia. Pada hakikatnya manusia pada zaman ini sangat bergantung pada teknologi. Apabila teknologi tidak memadai, maka manusia akan cenderung malas dalam mengerjakan sesuatu. Maka dari itu, manusia dituntut untuk berpendidikan agar tidak mengedepankan sifat malas.

Pendidikan adalah komponen penting dalam kehidupan yang mendatang dalam berbangsa dan bernegara, fungsinya adalah untuk menyiapkan masa depan yang lebih baik. Menyiapkan pendidikan untuk peserta didik abad 21 merupakan suatu tantangan bagi pendidik. Pendidik dituntut untuk mengikuti zaman teknologi yang canggih dalam pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton. Abad 21 adalah zaman 4.0 revolusi industri yang bernota-bene semua menggunakan teknologi sebagai landasan utama. Salah satu cara untuk mencapai pendidikan yang baik bisa dilakukan dengan berbagai macam pendekatan, media, metode, model, teknik, dan taktik.

Pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang dilakukan guru dengan mengaitkan antara materi ajar dengan kehidupan sehari-hari peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran yaitu kontekstual yaitu: konstruktivisme, menemukan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian sebenarnya". Pendekatan kontekstual merupakan motivasi peserta didik untuk membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya berkesinambungan. Kesenambungan pengetahuan dan penerapan merupakan tujuan dari pendekatan kontekstual.

Pendekatan kontekstual memiliki beberapa tujuan yakni untuk memotivasi peserta didik guna memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengkaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari, yang membuat peserta didik memiliki pengetahuan dan keterampilan yang baik untuk diterapkan di kehidupan sehari-hari. Belajar tidak hanya sekedar menghafal tetapi perlu adanya pemahaman dan pengalaman peserta didik. Fungsi dari pendekatan kontekstual adalah melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan terampil dalam memproses pengetahuan agar menemukan dan menciptakan sesuatu yang bersifat produktif, bermakna, dan bermanfaat bagi dirinya sendiri dan orang lain.

Fungsi positif dari pendekatan kontekstual adalah peserta didik dapat berpikir kritis yang dibuktikan dengan keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan dari guru dan pertanyaan teman sebayanya. Pelajaran yang dipelajari dapat diterapkan dalam keseharian seperti di rumah yakni dengan membantu orang tua, membantu tetangga disekitar, di sekolah berupa menuruti perintah guru, dan di tempat bermain yakni membantu teman yang sedang kesusahan. Kenyataan yang baik dalam pembelajaran disekolah adalah pembelajaran menyenangkan yakni berupa permainan, karena pada umur ini peserta didik sangat senang dengan permainan dan kerjasama antar teman akan terjalin dengan baik.

Kenyataan yang ada pada masyarakat mengenai pendekatan kontekstual yang dilakukan di sekolah belum merata dalam penerapan dan belum terlaksana dengan sempurna dan menyeluruh, karena ada beberapa guru yang beranggapan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan suatu hal yang susah dan sulit untuk dilakukan. Kurangnya pengetahuan mengenai sintaks pendekatan kontekstual membuat guru tidak menggunakan pendekatan yang memiliki beberapa dampak.

Dampak tidak diterapkannya pendekatan kontekstual adalah peserta didik kurang berpikir kritis dan jawaban peserta

didik tidak bervariasi, peserta didik menjadi pasif dan jarang menjawab pertanyaan dalam pembelajaran, peserta didik akan merasa pembelajaran akan cepat berlalu dan akan hilang setelah pembelajaran selesai dilakukan, itu karena pembelajaran tidak mencari sendiri, kerjasama antar teman kurang berupa sikap individu yang masih mencolok dalam keseharian peserta didik dan keefektifan dalam pembelajaran kurang berupa tidak mengetahui fungsi dalam kehidupan sehari-hari dari pembelajaran tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti berinisiatif untuk mengambil judul penelitian “Pengaruh Permainan Hitam Hijau Pintar Berbasis Pendekatan Kontekstual terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Gayungan II Surabaya”.

B. Batasan Masalah

Ada banyak faktor yang mempunyai pengaruh dengan lingkungan peserta didik pada identifikasi masalah di atas, maka penelitian tentang pendekatan kontekstual ini dibatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di SDN Gayungan II Surabaya
2. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V SDN Gayungan II Surabaya
3. Penelitian ini menggunakan permainan hitam hijau pintar ber-basis pendekatan kontekstual
4. Penelitian ini dilakukan pada pelajaran matematika kelas V materi debit
5. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui prestasi hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif pelajaran matematika materi debit dengan menggunakan pendekatan kontekstual.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas pendidik dalam pembelajaran dengan per-mainan hitam hijau pintar berbasis pendekatan kontekstual?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan permainan hitam hijau pintar berbasis pendekatan kontekstual?
3. Adakah pengaruh permainan hitam hijau pintar berbasis pendekatan kontekstual terhadap hasil belajar peserta didik?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Tujuan umum

Tujuan penelitian secara umum adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang unik, menyenangkan, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang bisa dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga guru bisa dengan mudah menyam-paikan tujuan pembelajaran yang memiliki aspek kognitif.

2. Tujuan khusus

Tujuan Khusus adalah hasil yang ingin dicapai dalam penelitian. Tujuan penelitian secara khusus adalah adalah:

- a. Mengkaji aktivitas pendidik dalam pembelajaran dengan per- mainan hitam hijau pintar berbasis pendekatan kontekstual.

- b. Mengkaji aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan permainan hitam hijau pintar berbasis pendekatan kontekstual.
- c. Mengkaji pengaruh hasil belajar menggunakan permainan hitam hijau pintar berbasis pendekatan kontekstual.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah bisa berguna untuk pihak yang berkepentingan, antara lain:

1. Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah sebagai pengembangan pengetahuan tentang pendekatan pembelajaran yang cocok untuk dipakai dalam pembelajaran yang mengaitkan suatu hal yang bersifat sehari-hari dengan persoalan yang ada di matematika.

2. Bagi pendidik

Manfaat bagi pendidik adalah sebagai referensi, bahwasanya pendekatan kontekstual ternyata menyenangkan dan mudah dipakai karena materi yang disampaikan pasti berhubungan dengan keseharian peserta didik.

3. Bagi sekolah

Manfaat bagi sekolah adalah dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan berkualitas. Sehingga prestasi peserta didik di sekolah tersebut, tidak tertinggal dengan sekolah yang unggul lainnya.