

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pelaksanaan pendidikan saat ini menentukan kualitas dan kesuksesan Indonesia di mata dunia, karena pendidikan merupakan investasi penting untuk masa depan bangsa Indonesia. Menurut Ardiyanto (dalam Rahmadani, 2015: 1) mengatakan bahwa pendidikan merupakan serangkaian usaha terencana dan terstruktur untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menurut keterlibatan peserta didik aktif dalam mengembangkan potensinya serta memberikan kesempatan kepada peserta didik tidak hanya bertahan hidup ditengah kemajuan teknologi melainkan membangun ketaqwaan beragama, berakhlak mulia, kemampuan bekerjasama, berkomunikasi dalam upaya menyelesaikan masalah, menciptakan serta mengembangkan kreativitasnya.

Menurut Daryanto (dalam Rahmadani, 2015: 3) menyatakan bahwa dalam bidang pendidikan, pengembangan, dan penugasan pengetahuan khususnya pada bidang menyenangkan dan mengasikkan hingga peserta didik merasa manfaat bagi dirinya. Esensinya, menurut Winarti (dalam Rahmadani, 2015: 3) mengatakan bahwa dengan belajar matematika didalam pembelajaran peserta didik diharapkan lebih aktif, memiliki kemampuan berfikir logis, sistematis, kritis, kreatif, konsisten, serta mempunyai kemampuan bekerjasama dengan baik.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi perhatian utama. Dalam kenyataannya, matematika masih merupakan pelajaran yang sulit dipelajari oleh siswa bahkan merupakan pelajaran yang menakutkan bagi sebagian besar peserta didik. Hal ini dikemukakan oleh Ruseffendi (dalam Roslina dan Rahmadi, 2016: 96) menyatakan bahwa matematika bagi peserta didik pada umumnya merupakan mata pelajaran yang tidak disenangi atau melainkan sebagai mata pelajaran yang dibenci. Dengan demikian, guru matematika khususnya harus menyakinkan bahwa matematika itu mata pelajaran yang mudah dan menjadi kebutuhan hidup.

Harus digunakan sedemikian rupa agar benar-benar bermanfaat untuk kehidupan dan hal tersebut harus ditanamkan dalam benak peserta didik sejak awal.

Pembelajaran matematika melibatkan unsur yang saling berhubungan dalam menentukan keberhasilan belajar. Menurut Suharyono (dalam Roslina dan Rahmadi, 2016: 97) mengatakan bahwa unsur-unsur tersebut adalah pendidik (guru), peserta didik (siswa), kurikulum, pengajaran, evaluasi (tes), dan lingkungan. Salah satu tugas guru adalah menciptakan suasana belajar dengan baik. Suasana belajar yang tidak monoton akan berdampak positif dalam pencapaian hasil yang optimal.

Menurut Depdiknas (dalam Roslina dan Rahmadi, 2016: 97) mengatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas, guru diperkenankan menggunakan pendekatan multistrategi, multimedia sumber belajar dan teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Dalam hal ini, IMSTEP-JICA kepanjangan dari "*Indonesian Mathematics and Science Teaching Project – Japan International Cooperative Agency*" (dalam Roslina dan Rahmadi, 2016: 97) mengatakan salah satu penyebab rendahnya kualitas kemampuan matematika siswa dalam pembelajaran matematika adalah guru terlalu berkonsentrasi pada hal-hal yang prosedural dan mekanistik seperti pembelajaran berpusat pada guru, konsep matematika disampaikan secara informatif, dan siswa dilatih menyelesaikan banyak soal tanpa pemahaman yang mendalam.

Proses pembelajaran matematika pada materi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari masih kurang dipahami oleh siswa. Hal ini disebabkan karena cara mengajar guru yang masih terlalu berpatokan pada buku pelajaran, sehingga materi yang diajarkan jarang sekali dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut, usaha guru dalam meningkatkan aktivitas siswa, hasil belajar siswa, dan respon siswa pendekatan yang tepat untuk diterapkan adalah pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menuntut guru berperan sebagai motivator dan fasilitator yang

membantu agar proses belajar siswa berjalan dengan baik sehingga proses belajar bukan merupakan transfer pengetahuan dari guru ke siswa, melainkan sesuatu pengetahuan yang dipelajarinya dari kehidupan nyata. Selain itu, siswa dituntut mencari sendiri sehingga merasa lebih memahami sesuatu yang dipelajarinya sesuai dengan kehidupan sehari-hari dan siswa juga mampu berfikir kritis (dalam Roslina dan Rahmadi, 2016: 97). *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan konsep belajar yang membantu guru 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.

Dari uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Pendekatan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk Siswa SMP Negeri 2 Taman”**

## **B. Batasan Masalah**

Agar peneliti tidak menyimpang dari judul penelitian, maka masalah yang diteliti hanya dibatasi pada:

1. Penelitian dilakukan terhadap siswa Kelas VIII-D di SMP Negeri 2 Taman Tahun Ajaran 2018-2019.
2. Masalah yang diteliti yaitu aktivitas siswa selama proses pembelajaran matematika berlangsung, hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran matematika, dan respon siswa terhadap proses pembelajaran matematika.
3. Menggunakan model pembelajaran langsung dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran matematika dengan penerapan pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)?

2. Bagaimana hasil belajar setelah diterapkan proses pembelajaran matematika dengan penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)?
3. Bagaimana respon siswa terhadap proses pembelajaran matematika dengan penerapan pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan batasan masalah dan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dikelas selama proses pembelajaran matematika dengan penerapan pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL).
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran matematika dengan penerapan pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL).
3. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap proses pembelajaran matematika dengan penerapan pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
  - a. Sebagai paradigma baru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga sehingga siswa tidak merasa jenuh dan lebih mudah memahami materi.
  - b. Sebagai motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran matematika.
2. Bagi Guru
  - a. Sebagai gambaran kepada guru mengenai penerapan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL), serta membantu dalam memilih dan menentukan alternatif model/metode pembelajaran yang sebaiknya digunakan dalam proses pembelajaran agar sasaran pencapaian benar-benar tepat dan efektif.

- b. Sebagai motivasi untuk melakukan penelitian sederhana yang bermanfaat bagi perbaikan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan guru itu sendiri (*profesionalisme*).
3. Bagi Sekolah
  - a. Sebagai salah satu referensi pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam rangka kualitas pendidikan.
  - b. Sebagai motivasi untuk memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada guru untuk menerapkan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang dianggap efektif untuk disajikan sesuai dengan bentuk materi yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran.
4. Bagi Peneliti
  - a. Mendapatkan pengalaman langsung dalam pelaksanaan pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL).
  - b. Memberikan informasi bagi peneliti sebagai calon pendidik agar dapat menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat dalam mengajar matematika.

*Halaman ini sengaja dikosongkan*