

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan masalah yang menarik untuk dibahas, karena melalui usaha pendidikan diharapkan tujuan pendidikan akan tercapai.

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manuasia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Mengingat pentingnya matematika, maka dalam pengajarannya tidak hanya untuk mengetahui dan memahami apa yang terkandung dalam

matematika itu sendiri, tetapi lebih berfikir logis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama.

Akan tetapi, banyak siswa menganggap matematika sebagai materi yang sulit untuk dipelajari, dan untuk mempelajarinya memerlukan proses yang lama. Pembelajaran matematika diberikan secara klasikal melalui metode ceramah dan pemberian rumus yang harus dihafal siswa. Hal ini menyebabkan siswa kurang berminat dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran matematika. Selain itu juga berdampak pada hasil belajar yang tidak maksimal dan tidak sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.

Kurangnya motivasi belajar dan rendah hasil belajar siswa disebabkan dari beberapa faktor. Faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa berasal dari guru, siswa, dan atau lingkungan. Hasil pengamatan peneliti di SMP Negeri II Tasikmadu kelas VIII F saat berlangsungnya pembelajaran matematika pada materi pokok kubus adalah motivasi belajar dan hasil belajar matematika yang masih rendah. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi sekitar 30% sedangkan lainnya sekitar 70% siswa memiliki motivasi belajar rendah terhadap pelajaran matematika. Dapat dilihat dari masih sedikitnya siswa yang aktif mengerjakan tugas dari guru, mengajukan pertanyaan kepada guru tentang hal-hal yang belum dimengerti, hanya sebagian kecil siswa yang mau maju ke depan kelas untuk mengerjakan soal serta siswa kurang aktif dalam berdiskusi. Nilai KKM matematika kelas VIII adalah 72 dan di kelas VIII F terdapat 47% siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Selama ini guru belum mengaitkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata siswa dan belum membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Guru menyampaikan materi, memberikan contoh soal sedangkan siswa hanya memperhatikan dan meniru cara-cara guru menyelesaikan soal. Pengajaran seperti itu masih banyak dilakukan guru pada penyampaian materi pelajaran matematika. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu diterapkan suatu inovasi pembelajaran yang dapat mengakomodir kebutuhan siswa tersebut, salah satunya dengan penerapan metode pembelajaran yang tepat yang dapat meningkatkan kebermaknaan dalam belajar matematika. Metode yang dimaksud yaitu metode *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

*Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. *Contextual Teaching and Learning* adalah suatu sistem pengajaran yang cocok dengan otak karena menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa. Metode pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Jonhnso B, Elaine, 2011 : 65).

Galib (2002) Keunggulan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah pembelajaran menggunakan sumberdaya yang ada dilingkungan,

siswa aktif dalam proses pembelajaran, siswa belajar dari teman melalui kerja kelompok, diskusi, saling mengoreksi, keterampilan dikembangkan atas dasar pemahaman dan siswa dapat menghubungkan sains dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan berbasiskan aktifitas siswa.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas sehingga dapat dirumuskan permasalahannya yaitu “Apakah melalui metode pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar bangun kubus pada kelas VIII F di SMP Negeri II Tasikmadu tahun pelajaran 2011/2012?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mengkaji dan mendeskripsikan proses pembelajaran matematika melalui metode pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan mendeskripsikan peningkatan motivasi dan hasil belajar bangun kubus pada kelas VIII F di SMP Negeri II Tasikmadu tahun pelajaran 2011/2012.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui metode pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) .
- b. Sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian – penelitian yang sejenis.

### **2. Manfaat Praktis**

#### a. Bagi Guru

- 1) Memberikan masukan kepada guru agar tentang keberagaman model pembelajaran yang dapat dipilih untuk menyelenggarakan pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif.
- 2) Guru lebih kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran.

#### b. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.

#### c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat memberikan masukan dalam kualitas pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika.
- 2) Sebagai usaha dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika.

## **E. Definisi Istilah**

### **1. Motivasi**

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arahan kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Adapun indikator-indikator motivasi belajar siswa dapat diklasifikasikan sebagai berikut (menurut Hamzah B. Uno, 2011 : 23) :

- a. Adanya hasrat dan keinginan belajar.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

### **2. Hasil Belajar Matematika**

Oemar Hamalik (2001:30), hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri seseorang dari unsur subyektif (rohaniah) dan unsur motoris (jasmaniah). Perubahan tingkah laku tersebut dapat dilihat dari aspek pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apersepsi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti dan sikap.

### **3. *Contextual Teaching and Learning (CTL)***

Pembelajaran kontekstual adalah suatu sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dari kehidupan sehari-hari. Jadi, pembelajaran kontekstual adalah usaha untuk membuat siswa aktif dalam memompa kemampuan diri tanpa merugi dari segi manfaat, sebab siswa berusaha mempelajari konsep sekaligus menerapkan dan mengkaitkannya dengan dunia nyata (Johnso B, Elaine, 2011 : 65).

