

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman (Ngalim Purwanto, 2007:85). Dimana pengalaman merupakan guru yang paling baik dalam belajar. Melalui proses pembelajaran siswa mendapatkan hasil belajar seperti yang diharapkan.

Salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran adalah matematika. Matematika diberikan pada setiap jenjang pendidikan dari mulai SD, SMP sampai SMA. Jam pelajaran matematika juga lebih banyak dibandingkan mata pelajaran lain. Matematika juga menjadi salah satu pelajaran yang diikutsertakan dalam UN (Ujian Nasional). Hal ini menunjukkan bahwa Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mempunyai peran penting dalam dunia pendidikan.

Namun pada kenyataannya banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran matematika. Sebagian siswa tersebut berpendapat bahwa matematika merupakan momok yang harus dihindari. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajarnya kurang sesuai dengan harapan. Sihombing (2012) dalam blognya menjelaskan Grafik kemampuan matematika siswa di Indonesia masih berbentuk segitiga sama kaki, artinya jumlah siswa yang memiliki kemampuan menengah ke

bawah lebih dominan, serta perbedaan kemampuan siswa yang pintar dengan siswa rata-rata sangat jauh (<http://www.peduli-matematika.org/page.php?5> diakses tanggal 13-11-2012).

Menurut Slameto (2010:54-72) salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu strategi mengajar yang dilakukan oleh guru. Strategi mengajar merupakan suatu cara atau jalan yang dilalui dalam mengajar. Namun dalam penerapannya, perlu disadari bahwa tidak setiap strategi dan pendekatan sesuai dengan materi yang diajarkan. Sehingga pemilihan strategi pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Sistem pengajaran yang baik seharusnya dapat membantu siswa mengembangkan diri secara optimal serta mampu mencapai tujuan-tujuan belajarnya. Dewasa ini, ada kecenderungan untuk kembali pada pemikiran bahwa anak dapat belajar lebih baik jika anak tersebut mengalami langsung apa yang dipelajarinya. Dengan demikian, proses belajar-mengajar perlu berorientasi pada kebutuhan dan kemampuan siswa. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar-mengajar harus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berguna baginya. (Elin Rosalin, 2008: 3)

Berdasarkan uraian tersebut, maka seorang guru dituntut agar dapat memilih strategi pembelajaran yang tepat agar pembelajaran yang dilakukan berjalan secara efektif dan efisien. Koswara dan Halimah (2009:100) menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada hakekatnya

untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa. Lanjut Koswara dan Halimah (2008: 41) kreativitas didefinisikan sebagai suatu pengalaman untuk mengungkapkan dan mengaktualisasikan identitas seseorang secara terpadu dalam hubungan erat dengan diri sendiri, orang lain dan alam.

Kreativitas siswa di dalam kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dari tingkah lakunya saat menerima pembelajaran di kelas. Misalnya memiliki rasa ingin tahu yang besar, antusias dalam pembelajaran, memiliki banyak alternatif untuk menyelesaikan soal, sering mengajukan pertanyaan yang berbobot. Orang yang kreatif selalu ingin mengalami perubahan dalam sesuatu hal yang dari biasa menjadi hal baru, dan perubahan itu terutama lebih menyangkut perorangan dengan memanfaatkan potensi dirinya dari pada kelompok (Koswara dan Halimah ,2009:53). Sehingga kreativitas perlu dimiliki oleh setiap siswa, sebab tingkat kreativitas yang dimiliki oleh siswa dimungkinkan dapat mempengaruhi hasil belajar matematika.

Untuk mengatasi hasil belajar matematika, peneliti menggunakan strategi pembelajaran *Contextual Teaching Learning (CTL)* dan *Open Ended*. Menurut Erlin (2008:27) CTL merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa, dengan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Sehingga CTL dapat membantu

siswa melihat makna dari pelajaran sekolah yang sedang mereka pelajari dengan menghubungkan pelajaran tersebut dengan kehidupan sehari-hari dan biasanya apa yang mereka alami sendiri dapat lebih melekat dalam ingatannya.

Sedangkan *Open Ended* lebih menekankan pada pemberian masalah terbuka kepada siswa. Elin (2008:114) menjelaskan *Open Ended* merupakan pembelajaran yang menyajikan permasalahan dengan pemecahan berbagai cara (*flexibility*) dan solusinya juga beragam (multi jawab, *fluency*). Peran positif dari pembelajaran ini yaitu dapat melatih dan menumbuhkan orisinalitas ide, kreativitas, kognitif tinggi, kritis, komunikasi-iteraksi, sharing, keterbukaan, dan sosialisasi (Elin,2008:114). Dengan penggunaan kedua strategi *Contextual Teaching Learning* (CTL) dan *Open Ended* diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika saat ini belum sesuai harapan.
2. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran matematika
3. Kurang tepatnya penggunaan strategi pembelajaran dalam menyampaikan pokok bahasan.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka penulis membatasi masalah-masalah tersebut sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dan *Open Ended*.
2. Indikator keberhasilan belajar siswa berupa hasil belajar yang dicapai siswa dan ditinjau dari kreativitas belajar siswa.
3. Kreativitas siswa di dalam kegiatan belajar mengajar dibatasi pada tingkah lakunya saat menerima pembelajaran di kelas. Misalnya memiliki rasa ingin tahu yang besar, antusias dalam pembelajaran, memiliki banyak alternatif untuk menyelesaikan soal, sering mengajukan pertanyaan yang berbobot

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut

1. Adakah pengaruh perbedaan strategi CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dan *Open Ended terhadap* hasil belajar matematika?
2. Adakah pengaruh perbedaan kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika?

3. Adakah interaksi strategi pembelajaran dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Menganalisis dan menguji perbedaan strategi CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dan *Open Ended* terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari kreativitas siswa.

2. Tujuan khusus

- a. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh perbedaan strategi CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dan *Open Ended terhadap* hasil belajar matematika?
- b. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh perbedaan kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika
- c. Untuk mengetahui ada atau tidaknya interaksi strategi pembelajaran dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Sebagai sumbangan karya ilmiah sebagai layanan dalam pendidikan, sehingga hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar yang dapat menambah

pengetahuan mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan Strategi CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dan *Open Ended*.

b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk kegiatan penelitian berikutnya yang sejenis.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi Peneliti

1. Menjadi bekal bagi peneliti sebagai calon pendidik untuk masuk ke dunia pendidikan.
2. Dapat menambah wawasan tentang penggunaan strategi CTL dan *Open Ended*.
3. Dapat mengidentifikasi pengaruh kreativitas siswa dalam pembelajaran.

b. Manfaat bagi siswa

Melalui penggunaan strategi CTL dan *Open Ended* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP N 1 Andong tahun ajaran 2012/2013.

c. Manfaat bagi guru,

1. Dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan strategi CTL dan *Open Ended*.
2. Dapat membantu guru dalam meningkatkan kreativitas siswa.

d. Manfaat bagi sekolah

Secara tidak langsung dapat membantu proses kelancaran belajar mengajar di kelas.