

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu bentuk perwujudan dari perkembangan jaman. Oleh karena itu pendidikan sangat cepat perkembangannya semua ini kaitanya dengan perubahan kehidupan, perekonomian, dan teknologi suatu bangsa. Berkembangnya dunia pendidikan pada saat ini mempunyai tantangan bagi setiap guru untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional. Pada dasarnya suatu pendidikan merupakan suatu usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan maupun keterampilan, sehingga siswa tersebut dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Berhasil atau tidaknya suatu pendidikan tergantung pada proses yang dialami oleh siswa. Proses belajar yang efektif mengandung arti bahwa belajar itu memperoleh hasil sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pembelajaran matematika ini merupakan pelajaran yang harus dikuasai oleh setiap orang karena matematika merupakan dasar dari setiap ilmu. Pelajaran matematika ini bisa digunakan atau diterapkan dalam kehidupan nyata. Karena pentingnya matematika dalam kehidupan maka matematika harus dipelajari, matematika sangatlah penting dalam kehidupan nyata. Pengetahuan matematika sebaiknya dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu menggunakan suatu pendekatan pembelajaran matematika

untuk meningkatkan hasil belajar matematika termasuk didalamnya keaktifan siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa kelas V di SD Negeri 3 Mangunrejo keaktifan siswa masih kurannng. Keaktifan disini dilihat dari siswa dalam mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, maupun mengerjakan soal di depan kelas masih kurang. Dimana kurangnya keaktifan siswa ini berdampak dalam proses pembelajaran yang pasif. Siswa disini relatif tenang dalam mendengarkan guru mengajar dan siswa disini cenderung sibuk mencatat materi yang diberikan oleh guru. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas V SD Negeri 3 Mangunrejo masih tergolong guru sebagai narasumber utama.

Berdasarkan diberlakukan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) di sekolah menuntut siswa untuk bersikap aktif, kreatif dan inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan. Setiap siswa seharusnya dapat memanfaatkan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari, oleh dari pada itu pembelajaran yang dilakukan harus dikaitkan dengan kehidupan nyata. Sikap aktif, kreatif dan inovatif menempatkan siswa sebagai subjek pendidikan. Peranan guru disini hanya sebagai fasilitator saja bukan sebagai narasumber.

Meningkatkan sikap siswa yang aktif sangatlah tidak mudah. Karena didalam pembelajaran masih banyak yang menganggap guru adalah sumber utama ilmu dalam proses belajar mengajar dan dianggap paling benar. Dari pembelajaran *teacher centered* siswa hanya bisa menerima pelajaran dan siswa

hanya sebagai pendengar pelajaran dari guru. Akibat dari proses belajar mengajar tersebut pembelajaran cenderung membosankan dan siswa cenderung malas untuk berfikir. Sikap siswa dalam proses pembelajaran siswa itu cenderung pasif dan itu semua tidak terjadi dalam pelajaran matematika saja tetapi pelajaran yang lain.

Pembelajaran disebut berhasil dalam pelajaran yang dilakukan dapat diukur dari keberhasilan siswa dalam mengikuti pelajaran. Keberhasilan itu bisa dilihat dari pemahaman dan penguasaan materi serta hasil belajar yang telah dicapai. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa diharapkan semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai. Oleh karena itu diharapkan siswa terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.

Keaktifan siswa juga termasuk dalam faktor untuk mencapai keberhasilan proses belajar mengajar. Didalam proses belajar mengajar guru harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dalam proses belajar mengajar siswa diharapkan menjadi aktif dalam bertanya, mengemukakan gagasan, mengerjakan soal didepan kelas, dan menjawab pertanyaan dari gur.

Suparlan (2008:70) mendefinisikan aktif yaitu “dimaksud bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif mengajukan pertanyaan, mengemukakan gagasan dan mencari data dan informasi yang mereka perlukan untuk memecahkan masalah” .

Guru harus mempunyai kemampuan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan agar siswa menjadi senang terhadap pelajaran yang akan disampaikan. Dari suasana yang nyaman diharapkan dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa dengan siswa dapat mengajukan pertanyaan, siswa diharapkan dapat menyatakan pendapat dan dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hal tersebut sangatlah penting bagi guru untuk menumbuhkan pembelajaran yang inovatif dan diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut tidak berkelanjutan maka perlu dicari suatu solusi pembelajaran yang tepat, sehingga dampaknya pada peningkatan keaktifan siswa dalam pelajaran matematika. Guru disini harus berusaha menerapkan suatu pembelajaran yang tepat dan bervariasi supaya siswa lebih tertarik dalam pelajaran matematika. Salah satunya dengan diterapnya pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* teknik *Modelling*. Sebuah penerapan pembelajaran dapat melibatkan siswa secara langsung sehingga mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pelajaran matematika.

Untuk pembelajaran siswa sesuai dengan gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal, maka ada berbagai pembelajaran yang perlu diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam praktiknya, pengajaran harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi

bahan ajar, fasilitas media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri. Dalam kaitannya penulis menyajikan pembelajaran CTL teknik *modelling*.

Melalui pembelajaran CTL teknik *modelling* ini mampu meningkatkan keaktifan siswa. pembelajaran CTL menekankan pada pembelajaran yang dihubungkan langsung dengan lingkungan. Dimana pembelajaran CTL ini siswa diajak untuk berfikir dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Teknik *modelling* ini merupakan pendekatan secara langsung dimana guru mendemonstrasikan suatu prosedur kepada siswa. Dimana guru terlibat aktif dalam pembelajaran, guru menyajikan materi dengan *gesture* tersendiri dalam menyampaikan materi dan dibawa dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan penelitian tentang penerapan pembelajaran CTL teknik *modelling* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pelajaran matematika dan dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 3 Mangunrejo.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas ada indikasi permasalahan yang harus dicari jalan keluarnya. Dari permasalahan itu timbul persoalan utama yang harus dipecahkan dalam sebuah penelitian. Kesimpulan dari uraian di atas dapat dirumuskan permasalahan yaitu.

1. Mendiskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* teknik *Modelling* pada siswa kelas V SD Negeri 3 Mangunrejo?

2. Apakah pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* teknik *Modelling* meningkatkan keaktifan belajar siswa?

C. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan masalah bisa dikategorikan sebagai berikut:

1. Tujuan umum
 - a. Untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika.
 - b. Memaparkan model pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *CTL* teknik *Modeling* pada siswa kelas V SD Negeri 3 Mangunrejo?
2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan keaktifan siswa pada Standar Kompetensi Memahami Sifat-sifat bangun datar dan bangun ruang serta hubungan antar bangun dengan pembelajaran *CTL* teknik *Modeling* pada siswa kelas V SD Negeri 3 Mangunrejo.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat teoritis maupun manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini secara umumnya memberika gambaran dan deskripsi baru kepada guru khususnya dalam pelajaran matematika, terutama untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran *CTL* teknik *Modelling* pada siswa kelas V SD Negeri 3 Mangunrejo.

Secara khusus, diharapkan penelitian ini sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang sejenis dan bisa mendiskripsikan kepada pembaca mengenai keaktifan belajar siswa, serta dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pembelajaran matematika melalui pembelajaran *CTL* teknik *Modelling* ini diharapkan mampu meningkatkan keaktifan matematika siswa sehingga mempengaruhi tingkat pola pikir dalam menyelesaikan suatu masalah yang pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberdayakan guru matematika sekaligus memberikan inovasi baru dalam pembelajaran matematika di kelas terutama kelas V SD Negeri 3 Mangunrejo melalui pembelajaran *CTL* teknik *Modelling* yang berguna untuk meningkatkan keaktifan siswa.