

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 Ayat 1 menyebutkan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Pendidikan yang dimaksud termasuk pembelajaran dengan berbagai mata pelajaran yang diperlukan dalam usaha untuk memajukan bangsa, satu diantaranya mata pelajaran Matematika. Artinya pengembangan ilmu pengetahuan berkaitan dengan mata pelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam ini Matematika.

Matematika sebagai ilmu dasar merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Oleh karena itu mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik yang dimulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Matematika di Sekolah Dasar, banyak siswa beranggapan sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menyenangkan, sehingga menyebabkan hasil belajar matematika rendah. Hasil belajar rendah disebabkan oleh murid yang kurang memperhatikan pelajaran, siswa kurang aktif dalam merespon pelajaran. Dari faktor guru, masih ada guru yang menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi matematika serta kurang dalam menggunakan media pembelajaran sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsep

yang dipelajari. Oleh karena itu guru sebagai pendidik berkewajiban untuk mengatasi berbagai kesulitan belajar matematika. Kesulitan belajar tersebut bisa diatasi dengan cara memilih pendekatan pembelajaran inovatif sesuai dengan kemampuan siswa dalam memahami konsep matematika.

Pelaksanaan pembelajaran matematika di atas merupakan gambaran yang terjadi di SD Negeri Soko 2. Berdasarkan observasi di kelas, melalui data lapangan berupa hasil belajar siswa dan wawancara dengan gurunya bahwa hasil belajar matematika masih rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dari rata-rata kelas pada mata pelajaran Matematika 65, IPA 74, Bahasa Indonesia 78, IPS 72, dan PKn 78. Hal tersebut disebabkan antara lain siswa kurang memperhatikan pelajaran, siswa kurang aktif dalam merespon pelajaran. Guru menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi matematika serta kurang dalam menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kesulitan dalam menemukan konsep matematika. Akibatnya hasil belajar matematika di SD Negeri Soko 2 rendah. Hal tersebut tampak dari hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Soko 2 masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa masih banyak yang belum mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan pembelajaran matematika.

Berdasarkan diskusi kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas V SD Negeri Soko 2, dalam memecahkan masalah pembelajaran tersebut ditetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam hal ini akan dikaji penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pembelajaran yang inovatif yaitu melalui pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dengan *Card Quiz*. *Contextual Teaching and Learning (CTL)* membantu guru mengkaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Pengetahuan dan keterampilan siswa diperoleh dari usaha siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika ia belajar. Kelebihan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menurut Hosnan (2014: 279) antara lain pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil,

selain itu pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa.

Selain dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, untuk menarik siswa dalam pembelajaran menggunakan permainan *Card Quiz*. Dengan permainan ini diharapkan siswa senang dalam belajar dan mengerjakan soal yang diberikan sehingga pembelajaran menjadi efektif untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Menurut Murniati (2012: 23) waktu belajar dengan bermain merupakan salah satu cara dimana setiap permainan anak dapat menjadi tempat bagi mereka untuk belajar. Pada pembelajaran matematika, permainan yang bernilai matematika dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam menguasai keterampilan tertentu, menemukan dan memecahkan masalah, serta memahami konsep tertentu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dengan *Card Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan mengajukan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dengan *Card Quiz* pada Siswa Kelas V SD Negeri Soko 2”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dengan *Card Quiz* dapat meningkatkan keterampilan guru?
2. Apakah pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dengan *Card Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa kelas V SD Negeri Soko 2?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Meningkatkan keterampilan guru dalam mengimplementasikan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dengan *Card Quiz*.
2. Meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa kelas V SD Negeri Soko 2 melalui pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dengan *Card Quiz*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak. Adapun manfaat yang ingin dicapai yaitu:

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
 - c. Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
2. Bagi Guru
 - a. Menambah wawasan guru untuk menerapkan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dengan *Card Quiz* dalam pembelajaran.
 - b. Meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar.
3. Bagi Sekolah
 - a. Meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik dengan menggunakan pendekatan inovatif.
 - b. Menumbuhkan iklim pembelajaran siswa aktif di kelas.