

**PENERAPAN PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN
KONTEKSTUAL SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN
KREATIVITAS SISWA
(PTK Pembelajaran Matematika di Kelas VII MTsN I Losari Cirebon)**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Mencapai

Derajat Sarjana S-1 Pendidikan Matematika



Disusun Oleh:

ARIF RAKHMAN HAKIM
A 410 050 138

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2009

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah segala usaha orang dewasa dalam pergaulannya dengan anak – anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohani ke arah kedewasaan (Ngalim Purwanto, 2004 : 10). Menurut PP no 19 tahun 2005 dan dipertegas dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 tahun 1989, pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan YME dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, sehat jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Salah satu perwujudannya melalui pendidikan bermutu pada setiap satuan pendidikan di Indonesia. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan kontribusi positif dalam tercapainya masyarakat yang cerdas dan bermartabat melalui sikap kritis dan berpikir logis.

Menurut Mulyono Abdurrahman (2003 : 252), Matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan – hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berpikir. Alasan tentang pentingnya matematika diajarkan kepada siswa adalah selalu digunakan dalam segala segi kehidupan, semua bidang studi memerlukan ketrampilan matematika yang sesuai, merupakan

sarana komunikasi yang kuat, singkat dan jelas, dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara, meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian dan kesadaran keruangan, memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.

Setiap kegiatan pendidikan merupakan bagian dari suatu proses yang diharapkan untuk menuju ke suatu tujuan (Djumransjah, 2006:114). Secara umum, tujuan diberikannya pendidikan matematika di sekolah adalah mempersiapkan diri siswa dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta membantu siswa bermatematika dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai obyek yang bersifat abstrak. Sifat abstrak ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika sehingga diperlukan adanya suatu cara yang dapat mempermudah siswa dalam belajar. Prestasi matematika yang dicapai siswa baik secara nasional maupun internasional belum begitu memuaskan. Banyak siswa yang nilai matematikanya tidak memenuhi standar kelulusan dalam UAN.

Rendahnya prestasi matematika siswa tidak hanya disebabkan dari siswa yang mengalami masalah dalam belajar matematika, tapi juga dipengaruhi oleh kurangnya kualitas materi pembelajaran, metode pembelajaran yang mekanistik serta buruknya sistem penilaian. Selain itu, belajar matematika siswa juga belum bermakna sehingga pengertian siswa tentang konsep masih sangat lemah. Mengaitkan pengalaman kehidupan

nyata anak dengan ide-ide matematika dalam pembelajaran di kelas penting dilakukan agar pembelajaran bermakna (Soedjadi, 2000; Price, 1996; Zamroni, 2000) dalam Zainurie (2007). Guru dalam proses pembelajaran di kelas tidak mengaitkan dengan skema yang telah dimiliki oleh siswa serta kurangnya kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk menemukan kembali dan mengkonstruksi sendiri ide-ide matematika sehingga siswa tidak berperan sebagai subyek belajar, melainkan hanya sebagai obyek belajar saja.

Hal ini dapat mengakibatkan kreativitas siswa tidak dapat berkembang. Siswa tidak bisa berkreasi dan memunculkan ide atau gagasan dalam menyelesaikan masalah matematika. Kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika sangat dibutuhkan karena matematika memerlukan kecerdasan, keterampilan menganalisa, dan berpikir abstrak.

Pembelajaran yang aktif dan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dapat diwujudkan dengan menggunakan media sebagai alat untuk mempermudah siswa dalam menemukan konsep. Dengan adanya media dalam pembelajaran matematika, kreativitas siswa dapat meningkat dan mereka dapat menemukan sendiri konsep dari suatu materi sehingga akan berdampak pada adanya peningkatan prestasi belajarnya.

Dalam implementasi standar proses pendidikan, guru merupakan komponen yang sangat penting, sebab keberhasilan pelaksanaan proses pendidikan sangat tergantung pada guru sebagai ujung tombak. Oleh karena itu upaya peningkatan kualitas pendidikan seharusnya dimulai dari pembenahan kemampuan guru. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki

guru adalah bagaimana merancang suatu strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai, karena kita yakin tidak semua tujuan bisa dicapai oleh hanya satu strategi tertentu.

Seorang pendidik akan memilih pendekatan pembelajaran agar tujuan belajar dapat tercapai secara efektif, efisien dan ekonomis. Efektif dalam arti semua potensi dapat dimanfaatkan, efektif dan ekonomis dalam arti hasil yang diperoleh sesuai dengan biaya yang dikeluarkan sehingga memungkinkan siswa untuk bergerak lebih lanjut.

Penggunaan pendekatan pembelajaran dalam menyajikan pelajaran sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Penggunaan pendekatan pembelajaran yang bervariasi akan mengatasi kejenuhan siswa dalam menerima pelajaran, sehingga dapat dikatakan bahwa pendekatan pembelajaran dalam menyajikan materi pelajaran berpengaruh pada tingkat pemahaman siswa.

Pendekatan pembelajaran yang diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif adalah pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Pendekatan *CTL* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkan dalam kehidupan mereka.

Dari hasil pengamatan penulis menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa terhadap pelajaran matematika masih rendah. Hal ini disebabkan adanya

anggapan bahwa matematika sulit dan membosankan, serta kurang dilibatkannya siswa dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penulis akan mengujicobakan model pembelajaran yang menarik dan dapat memicu siswa untuk lebih kreatif dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dengan menggunakan Pendekatan Kontekstual. Model pembelajaran ini lebih ditekankan pada pembelajaran matematika dengan menempatkan realitas dan pengalaman siswa sebagai titik awal pembelajaran. Dengan model pembelajaran ini setiap siswa diberikan kesempatan untuk menemukan dan menerapkan konsep – konsep matematika untuk memecahkan masalah sehari-hari atau masalah dalam bidang lain.

Untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui Pendekatan Kontekstual dapat menggunakan kerja sama antara guru matematika dan peneliti yaitu melalui Penelitian Tindakan Kelas. Proses penelitian Tindakan Kelas ini memberikan kesempatan kepada peneliti dan guru matematika untuk mengidentifikasi masalah-masalah pembelajaran di sekolah sehingga dapat dikaji dan dituntaskan. Dengan demikian proses pembelajaran matematika yang menerapkan Pendekatan Kontekstual dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Bertolak dari uraian-uraian di atas maka penulis melakukan penelitian tentang "Penerapan Pembelajaran Dengan Pendekatan Kontekstual Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Apakah pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas VII MTsN I Losari Cirebon?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Mengetahui adanya peningkatan kreativitas siswa kelas VII MTsN I Losari Cirebon selama proses pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap pembelajaran matematika, utamanya untuk meningkatkan kreativitas siswa MTsN kelas VII selama proses pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual.

2. Manfaat Praktis

Dilihat dari segi praktis, penelitian ini memberikan manfaat antara lain:

- a. Memberi sumbangan bagi guru matematika dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika untuk meningkatkan kreativitas siswa selama proses pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual.
- b. Memberi masukan bagi siswa bahwa dengan menggunakan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas VII MTsN I Losari selama proses belajar.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi dan masukan dalam penggunaan pendekatan kontekstual yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan kontekstual sehingga mampu meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu sebagai wahana uji kemampuan terhadap bekal teori yang diterima di bangku kuliah.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai perbandingan atau sebagai referensi untuk penelitian yang relevan.