

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan pengendalian diri, spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU Sisdiknas, 2003: 1). Oleh karena itu pendidikan sangatlah penting untuk bangsa Indonesia terutama generasi muda agar dapat mengembangkan potensi dirinya.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada di semua jenjang pendidikan. Menurut James (Suherman 2001: 16) menyatakan bahwa: “Matematika merupakan konsep ilmu tentang logika mengenai bentuk, besaran, susunan, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terjadi ke dalam tiga bidang yaitu : aljabar, geometri, dan analisis”. Matematika mengajarkan akan banyak hal terutama tentang pemecahan masalah. Hasil belajar matematika dapat dijadikan sebagai keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu materi pelajaran matematika setelah mengalami pengalaman belajar yang dapat diukur melalui tes.

Menurut Nizam (dalam puspendik kemendikbud 2016) hasil PISA 2015 Indonesia memiliki laju peningkatan yang cukup signifikan. Tetapi diantara sains dan membaca, matematika memiliki skor yang lebih rendah. Berdasarkan konferensi Pers UN (Kemendikbud 2017) secara umum UN SMP tahun 2017 mengalami penurunan. Sementara itu untuk mata pelajaran matematika selalu rendah setiap tahunnya. Pada tahun 2018 nilai matematika menjadi semakin rendah, dengan nilai rata-rata nasional 31,38. Tahun 2016, nilai rata-rata nasional matematika ada di angka 61,33 dan turun menjadi 52,69 pada 2017 (Hendra Friana 2018).

Rendahnya nilai matematika siswa biasanya disebabkan karena rendahnya pemahaman mereka terhadap matematika. Banyak dari siswa menganggap bahwa matematika itu merupakan mata pelajaran yang sangat sulit untuk dipahami. Ada sebagian siswa yang menganggap matematika itu sebagai momok yang menakutkan, ada juga siswa yang tertidur ketika pembelajaran matematika sedang berlangsung, siswa beralasan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit diterima olehnya jadi siswa memutuskan untuk tidur saja ada juga yang beralasan bahwa pembelajaran matematika yang sedang berlangsung terasa membosankan jadi siswa secara tidak sengaja ketiduran di dalam kelas. Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) tahun 2006 merekomendasikan bahwa dalam pembelajaran perlu diciptakan suasana aktif, kritis, analisis, dan kreatif. Dalam pembelajaran matematika, siswa terkadang dihadapkan dengan masalah yang rumit untuk diselesaikan. Kesulitan belajar matematika juga terkadang disebabkan oleh model pembelajaran yang diterapkan oleh guru tidak sesuai dengan kondisi di kelas dimana banyak siswa yang memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda.

Selain itu faktor lain yang ikut berperan adalah proses pembelajaran yang tidak sesuai dengan kondisi kelas. Selama ini guru kebanyakan hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dimana guru menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan, terkadang juga terdapat siswa yang memilih asyik sendiri daripada mendengarkan penjelasan dari guru. Sehingga membuat kondisi kelas menjadi kurang kondusif. Padahal dalam belajar matematika diperlukan pemahaman yang cukup baik untuk menerima pembelajaran matematika

Mengingat pentingnya pelajaran matematika untuk pendidikan, guru diharapkan mampu untuk menerapkan model pembelajaran matematika yang sedemikian rupa sehingga siswa akan tertarik dengan matematika. Terdapat beberapa model pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa antara lain adalah *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

Model CTL merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengefektifkan implementasi kurikulum di sekolah. Menurut

Elaine B. Jhonson (2007: 14) CTL merupakan sebuah sistem belajar yang didasarkan pada filosofi bahwa siswa mampu menyerap pelajaran apabila mereka memperhatikannya. Sedangkan secara umum pembelajaran kontekstual (CTL) adalah konsep belajar mengajar yang membantu guru menghubungkan mata pelajaran dengan situasi nyata dan penerapannya di kehidupan sehari-hari. Pada CTL tugas guru adalah membantu siswa mencapai tujuan belajar, guru hanya sebagai perantara dalam menyampaikan materi. Selain itu, untuk mendukung proses belajar mengajar terkadang juga diperlukan media pembelajaran untuk mempermudah menjelaskan materi pelajaran kepada siswa.

Media pembelajaran menurut Arsyad (2013: 10) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran bisa berupa alat-alat grafis, elektronik, maupun audio yang bisa digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi. Barang bekas yang masih layak pakai dan memenuhi kriteria pun dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, 'barang' diartikan sebagai benda yang terwujud sedangkan arti kata 'bekas' adalah siswa habis atau sesuatu yang menjadi sisa pakai. Pada saat ini sudah banyak pemanfaatan barang bekas yang menghasilkan barang baru yang mempunyai nilai yang tinggi. Selain itu, dalam mencari barang bekas yang layak pakai dan memenuhi kriteria untuk dipakai dapat mengajari siswa untuk berpikir kreatif dalam mencarinya.

Dewasa ini, terdapat bermacam-macam cara berpikir, diantaranya berpikir vertical, lateral, kritis, analitis, kreatif dan strategis. Salah satu cara berpikir yang akan difokuskan pada penelitian ini adalah berpikir kreatif. Menurut Pehkonen (dalam Mahmudi, 2010: 3), kreativitas tidak hanya terjadi pada bidang-bidang tertentu, seperti sastra, seni, atau sains, melainkan juga ditemukan dalam berbagai bidang kehidupan termasuk matematika. Kreativitas dalam matematika lebih ditekankan pada prosesnya, yakni proses berpikir kreatif. Krutetski (dalam Mahmudi, 2010: 3) mendefinisikan kemampuan berpikir

kreatif matematis sebagai kemampuan menemukan solusi masalah matematika secara mudah dan fleksibel.

Terkait dengan uraian di atas, peneliti berkeinginan untuk mencoba melakukan suatu eksperimen pembelajaran matematika dengan menerapkan model CTL dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran agar siswa menjadi lebih aktif dan tidak bosan. Selain model pembelajaran, hasil belajar matematika siswa juga ditinjau dari kreativitas belajarnya.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa yang menganggap bahwa matematika itu mata pelajaran yang sulit untuk diselesaikan
2. Siswa yang lebih asyik dengan dunianya sendiri ketika pembelajaran sedang berlangsung.
3. Rendahnya hasil belajar matematika siswa pada mata pelajaran matematika.
4. Kurang tepatnya pemilihan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam menyampaikan materi.
5. Pemilihan media pembelajaran yang kurang menarik untuk siswa.
6. Terbatasnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran.
7. Terdapat banyak cara berpikir dalam matematika.
8. Rendahnya kreativitas belajar matematika siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika.
9. Rendahnya hasil belajar matematika siswa.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan supaya penelitian ini lebih efektif, efisien, dan terarah. Adapun hal-hal yang membatasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan menggunakan barang bekas sebagai media pembelajaran sebagai kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional sebagai kelas kontrol. Model CTL adalah model pembelajaran

untuk menghubungkan mata pelajaran dengan situasi nyata dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi.

2. Kreativitas belajar siswa dalam hal ini dibatasi oleh kepekaan dalam menanggapi permasalahan, kelancaran dalam menghasilkan gagasan, keluwesan dalam mengemukakan pemecahan masalah, keaslian dalam mencetuskan ide, dan elaborasi dalam melengkapi atau merinci masalah secara detail.
3. Hasil belajar matematika siswa pada penelitian ini dibatasi dari hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar setelah diterapkan model CTL dengan menggunakan barang bekas sebagai media pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh model CTL dengan memanfaatkan barang bekas terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII di SMP N 1 Gatak?
2. Adakah pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII SMP N 1 Gatak?
3. Adakah interaksi antara model pembelajaran dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII SMP N 1 Gatak?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis dan menguji pengaruh antara model CTL dengan memanfaatkan barang bekas dan model konvensional terhadap hasil belajar matematika.
2. Untuk menganalisis dan menguji pengaruh tingkat kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar matematika.

3. Untuk menganalisis dan menguji interaksi antara model pembelajaran dengan kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru di sekolah tempat penelitian sebagai upaya untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP N 1 Gatak.

- b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat membuat guru untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam belajar matematika.

- c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP N 1 Gatak. Serta sekolah dapat mendukung guru untuk menggunakan berbagai macam model pembelajaran agar siswa menjadi lebih kreatif.

- d. Bagi peneliti

Peneliti mampu untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Serta peneliti mendapat pengetahuan mengenai kreativitas belajar matematika.