

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting didalam pendidikan. Mata pelajaran ini perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar. Mata pelajaran matematika sebagai kurikulum yang universal sangat mendasari perkembangan teknologi modern. Mata pelajaran matematika diberikan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah tidak pasti dan kompetitif. Menurut Soehendro (2006:6) menjelaskan pengembangan kurikulum dengan melibatkan pemangku kepentingan (stakeholders) untuk menjamin relevansi pendidikan dengan kebutuhan termasuk di dalamnya kehidupan kemasyarakatan, dunia usaha, dan dunia kerja. Matematika sangat berperan aktif dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Matematika dapat digunakan untuk memecahkan masalah, mengkomunikasikan ide/gagasan dengan menggunakan symbol/table, diagram, dan media lainnya. Menurut Ariyanto (2011:2) menjelaskan matematika bagi siswa SD berguna untuk kepentingan hidup dalam lingkungannya. Kegunaan atau manfaat matematika bagi para siswa SD adalah merupakan sesuatu yang jelas yang tidak perlu dipersoalkan lagi, lebih-

lebih pada era pengembangan iptek dewasa ini. Upaya mengembangkan kreativitas peserta didik secara optimal terutama dalam kaitannya dengan proses pembelajaran disekolah menjadi tugas dan tanggung jawab seorang guru. Proses pembelajaran matematika diterapkan disekolah secara umum masih jauh dari kualitas standar.

Salah satu masalah dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah rendahnya kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah khususnya soal perkalian dan pembagian. Hal tersebut disebabkan salah satunya karena kelemahan peserta didik dalam aspek-aspek kemampuan berpikir kreatif yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Peserta didik cenderung belajar matematika dengan pola pikir imitative dengan kaca mata pikiran orang lain. Apabila hal ini dibiarkan maka dalam jangka panjang berakibat mematikan kreativitas serta rasa percaya diri dari peserta didik tersebut dan bisa mengakibatkan penurunan kualitas sumber daya manusia. Peserta didik yang kreatif itu adalah peserta didik yang mempunyai kapasitas untuk membuat hal yang baru, mampu berpikir dan bertindak untuk mengubah suatu ranah baru.

Terlepas dari betapa pentingnya mempelajari matematika seperti diungkap diatas, kenyataan berkata lain. Kita menyadari bahwa pelajaran matematika cenderung dipandang sebagai mata pelajaran yang “kurang diminati” dan “menakutkan”. Matematika diterima sebagian besar siswa sebagai mata pelajaran yang tidak menyenangkan dan sulit dipahami. Orang berpikir pelajaran matematika itu kaku karena sudah pasti rumus-rumusny

bersifat rutin dan tidak melakukan inovasi. Adanya gejala matematika “phobia” (ketakutan terhadap matematika) yang melanda sebagian besar siswa sebagai akibat siswa tidak bisa mengembangkan pola berpikir yang kreatif. Sehingga kreativitas siswa untuk memecahkan soal matematika yang berkaitan dengan kehidupan siswa sehari-hari, menjadi tidak bisa berkembang secara aktif dan kreatif. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket yang telah dihimpun setelah pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 2 Lemahireng pada kompetensi dasar perkalian dan pembagian sebagian besar kreativitas siswa masih rendah ketika siswa mengikuti pelajaran matematika yang telah dilaksanakan. Data-data tersebut dikuatkan dengan hasil belajar siswa setelah dievaluasi dalam mata pelajaran matematika pun tidak memuaskan. Tercatat pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 2 Lemahireng kompetensi dasar perkalian dan pembagian hanya 10 siswa dari 25 siswa atau (40%) yang tuntas dengan KKM 55, sedangkan 15 siswa dari 25 siswa atau (60%) belum tuntas.

Selain itu disekolah masih ada guru matematika yang cenderung membelajarkan penyelesaian soal matematika dengan cara menyontek dari cara yang sudah ada. Hal itu kemudian diajarkan kembali kepada peserta didik dalam waktu 5 menit. Padahal seorang ahli matematika menyelesaikan soal itu bisa mencapai 1 hari, sebab ahli matematika menemukan sendiri cara menjawab soal itu, sedangkan guru lebih banyak meniru cara orang lain. Hal itu menyebabkan hilangnya esensi kreativitas dalam mempelajari matematika.

Adanya fenomena tersebut tentunya dikarenakan ada beberapa sebab. Sebab-sebab tersebut berasal dari murid sendiri yang memiliki input yang rendah, sehingga murid tidak bisa berpikir lebih kreatif. Jean Piaget dalam Ariyanto (2011:3) mengatakan bahwa siswa tidak bertindak dan berpikir sama seperti orang dewasa. Lebih-lebih dalam pembelajaran matematika di SD, sesuatu yang abstrak dapat saja dipandang sederhana menurut kita yang sudah formal, namun dapat saja menjadi sesuatu yang sulit dimengerti oleh siswa yang belum formal. Hal tersebut kemungkinan yang menyebabkan daya pikir siswa dalam memecahkan soal-soal matematika masih belum kreatif. Hal ini juga dapat dimungkinkan dari guru yang dalam menyampaikan pembelajaran dikelas mayoritas masih seputar metode ceramah, dekte, catat, dan hafalan verbal. Akibatnya siswa hanya pandai dalam hal kognitif, aspek psikomotorik, dan sikap (afektif) kadang-kadang diabaikan. Oleh karena itu tugas utama guru adalah mendorong anak mengembangkan kemampuan berpikir sesuai dengan perkembangan intelektual anak (Ariyanto, 2011:3). Disamping itu rencana pembelajaran, alat peraga, metode, dan alat evaluasi yang dipersiapkan guru, strategi pembelajaran yang digunakan guru bisa juga jadi turut mempengaruhi keadaan tersebut.

Untuk mengetahui sebab-sebab tersebut benar-benar mempengaruhi dan agar masalah tersebut dapat segera diatasi, seorang guru harus melaksanakan penelitian. Dalam hal ini tentunya dengan mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam pembelajaran matematika yang telah terjadi, khususnya pada kelas IV SD Negeri 2 Lemahireng. Dalam mengatasi masalah tersebut

guru harus menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai. Salah satu strategi yang dapat digunakan guru adalah strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning. Menurut Suyanto (2010:77) menjelaskan bahwa CTL merupakan suatu strategi pembelajaran yang berusaha mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa, selain itu dapat mengaktifkan siswa dengan guru sebagai fasilitatornya. Menurut Elain (2009:14) menjelaskan bahwa CTL adalah sebuah sistem belajar yang didasarkan pada filosofi bahwa siswa mampu menyerap pelajaran apabila mereka menangkap makna dalam materi akademis yang mereka terima, dan mereka menangkap makna dalam tugas-tugas sekolah jika mereka bisa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah mereka miliki sebelumnya. Dengan menggunakan strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengkaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, social, dan cultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan/konteks ke permasalahan/konteks lainnya. Dengan demikian guru berharap dengan menggunakan strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning dapat menjadi solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan tersebut.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini diajukan rumusan sebagai berikut:

1. Apakah melalui strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di SD Negeri 2 Lemahireng, Pedan?
2. Bagaimana cara pelaksanaan strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di SD Negeri 2 Lemahireng, Pedan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan umum
 - a. Untuk meningkatkan kreativitas siswa terhadap pemahaman konsep perkalian dan pembagian dengan mengaktifkan siswa untuk membangun pengetahuan matematika secara konkrit pada siswa kelas IV di SD Negeri 2 Lemahireng, Pedan, kabupaten Klaten.
 - b. Untuk menerapkan bagaimana implementasi pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning menjadi pembelajaran lebih bermakna dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa.

- c. Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran matematika pada kompetensi dasar perkalian dan pembagian.

2. Tujuan khusus

Untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam memahami konsep perkalian dan pembagian dalam pembelajaran matematika melalui strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning pada siswa kelas IV semester 1, tahun ajaran 2012/2013 Pedan, Klaten.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Secara Teoritis

- a. Untuk perbaikan kualitas pendidikan dan pembelajaran berupa terwujudnya pembelajaran matematika yang bermakna.
- b. Untuk menemukan ide-ide baru yang inovatif dalam peningkatan kreativitas siswa.
- c. Mendorong peserta didik untuk memahami masalah peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal-soal matematika.
- d. Studi ini memberikan sumbangan kepada bidang pendidikan matematika, terutama pada layanan pembelajaran matematika.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian dan pembagian serta memudahkannya dalam mempelajarinya sehingga diharapkan dapat meningkatkan pula kreativitas berpikir siswa.
- 2) Mampu meningkatkan kreativitas berpikir dan menemukan ide-ide yang inovatif.

b. Manfaat bagi guru

Mampu mencetak guru yang kreatif dalam menggunakan berbagai pendekatan dalam proses belajar mengajar dan membimbing siswanya, mengapresiasi ekspresi kreativitas, senang melakukan kegiatan-kegiatan kreatif yang nantinya bisa menjadi model identifikasi bagi peserta didik.

c. Manfaat bagi sekolah

Bagi sekolah SD Negeri 2 Lemahireng, Pedan, Klaten mampu meningkatkan pemberdayaan strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning agar kualitas siswa lebih baik, serta strategi pembelajaran tersebut untuk dapat diterapkan pada pelajaran lainnya