

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan pendidikan dasar yang memegang peran penting sebagai pembentuk kepribadian dan pola pikir anak. Di jenjang pendidikan Sekolah Dasar anak diajarkan berbagai ilmu sebagai pondasi anak untuk menjalani pendidikan di jenjang selanjutnya. Matematika adalah mata pelajaran pokok yang diajarkan pada pendidikan Sekolah Dasar. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berperan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan bidang ilmu yang lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri. Dengan makna lain bahwa matematika mempunyai peranan yang sangat esensial terutama bagi sains dan teknologi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seharusnya menjadi faktor untuk meningkatkan kesadaran bahwa pendidikan matematika merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi dalam kenyataannya, siswa seakan menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dipelajari sehingga setiap menghadapi pelajaran matematika, siswa merasa ketakutan dan kurang tertarik, siswa hanya pasif mendengar dan menulis materi saja tanpa dimengerti, hal tersebut tentunya mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan penentu keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran, menguasai materi pelajaran dan bagaimana siswa tersebut bisa menerapkannya serta mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya (Fadhilaturrahmi, 2017:2).

Menurut Adam, Stephen (2007:2) *“Learning outcomes are statements of what a learner is expected to know, understand and/or be able to demonstrate at the end of a period of learning. They are usually defined in terms of a mixture of knowledge, skills, abilities, attitudes and understanding that an individual will attain as a result of his or her successful engagement in a particular set of higher*

education experiences". Pendapat tersebut menyatakan bahwa hasil belajar tidak hanya tentang apa yang diketahui, dipahami, dan ditunjukkan pada akhir pembelajaran tetapi hasil belajar mencakup pengetahuan, keterampilan, kemampuan, sikap dan pemahaman yang akan dicapai seseorang sebagai hasil dari keterlibatannya yang berhasil dalam pembelajaran. Sudjana (2005:22) sebelumnya juga berpendapat sama bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya.

Keberhasilan dalam proses belajar mengajar merupakan indikator bahwa siswa mampu menyerap ilmu yang didapat dengan baik. Untuk meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar dituntut adanya sinergi antara kurikulum, guru, siswa, bahan ajar, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran yang menjadikan hasil pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Model pembelajaran variatif perlu dikuasai guru agar siswa tidak mudah bosan dalam proses belajar mengajar, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai, nilai ketuntasan belajar siswa, minat dan motivasi belajar siswa juga akan meningkat serta tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Ada empat komponen penting yang berpengaruh dalam proses pembelajaran dan bagi keberhasilan siswa, yaitu bahan belajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, serta guru sebagai subjek pembelajaran. Guru sebagai salah satu unsur dalam proses belajar mengajar memiliki peran yang penting yaitu sebagai pengajar yang melakukan *transfer of knowledge* dan sebagai pembimbing yang mendorong potensi siswa dalam belajar (Firmansyah, Dani, 2015:35). Sedangkan kurikulum menjadi sebuah aturan dan tata tertib dalam penyelenggaraan pendidikan. Kurikulum yang dilaksanakan di Indonesia tidak terlepas dari tujuan pendidikan, kebutuhan pendidikan, kondisi pendidikan, dan perkembangan teknologi. Oleh sebab itu, kurikulum harus dikembangkan sesuai dengan tujuan utama pendidikan di Indonesia seperti yang tercantum di dalam UU Sistem Pendidikan Nasional nomer 20 tahun 2003.

Di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum ini merupakan pengembangan dari kurikulum KTSP 2006. Karakteristik kurikulum

ini adalah kurikulum berbasis kompetensi dimana dalam pencapaian kompetensi dirumuskan dalam SKL. Karakteristik kurikulum 2013 termuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 67 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI, yang menjelaskan Kurikulum 2013 dikembangkan dengan penyempurnaan pola pikir bahwa pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Sekolah Dasar di Kecamatan Gajah Kabupaten Demak, secara serentak dari kelas I sampai dengan kelas VI melaksanakan kurikulum 2013 mulai tahun pelajaran 2018/2019. Pembelajaran kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik terpadu kecuali pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika dari dulu sampai saat ini masih dianggap pelajaran yang sulit dan sukar dipahami bagi peserta didik, sehingga setiap menghadapi pelajaran matematika anak-anak menjadi malas bahkan rasa takut menghinggapinya benak mereka. Sehingga dalam menguasai konsep pelajaran yang disampaikan guru menjadi minim dan kurang matang. Ditambah lagi dalam pembelajaran, guru masih banyak menggunakan metode konvensional, dimana guru masih dominan dalam pembelajaran sehingga menjadi *teacher centered learning*. Pembelajaran berpusat pada guru menjadikan anak-anak kurang aktif bahkan ada yang asyik bermain sendiri. Hal tersebut, berimbas pada hasil belajar yang mereka peroleh menjadi rendah. Pada pelajaran matematika, hasil belajar siswa berdasarkan penilaian harian pada materi Jarak, Waktu, dan kecepatan masih rendah belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Permasalahan ini perlu segera diselesaikan dengan adanya perubahan proses pembelajaran yang lebih inovatif dan kooperatif, salah satunya dengan mengadakan penelitian eksperimen dan inovasi sistem pembelajaran. Usaha ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah interaksi antara stimulus dengan respon, yang merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Pembelajaran berdasarkan masalah merupakan model yang

efektif untuk pengajaran proses berfikir tingkat tinggi. Model ini merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan ketrampilan berfikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian, dan percaya diri (Murtono, 2017:213).

PBL mampu mengubah proses pembelajaran menjadi *student center* sehingga siswa aktif, kritis dan mampu mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa sehingga menjadikan pembelajaran yang lebih bermakna (Dewantara, Dede, 2016:41). Jauhar (dalam Dewantara, D., 2011:4-5) menyatakan bahwa melalui model pembelajaran PBL siswa akan belajar memecahkan masalah yang sedang hangat dan nyata dihadapi oleh lingkungannya, dengan berorientasi pada masalah otentik dari lingkungan kehidupan siswa, maka hal tersebut dapat merangsang siswa untuk berfikir tingkat tinggi. Problem based learning (PBL) merupakan model pembelajaran untuk menampilkan situasi dunia nyata yang signifikan, terkontekstual, dan memberikan sumber, bimbingan, serta petunjuk pada siswa saat mereka mengembangkan isi pengetahuan dan ketrampilan memecahkan masalah Purjadi dan Sari dalam (Hutama, F.S., 2015:84).

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) disebut pendekatan kontekstual karena konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota masyarakat. Menurut Andini, Dea (2016:453) Model pembelajaran kontekstual ini merupakan suatu rancangan pembelajaran yang dilakukan dengan melibatkan materi pembelajaran pada dunia nyata, dan pengalaman yang dialami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran PBL dan CTL Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas V SD Gugus Sultan Agung Kecamatan Gajah Kabupaten Demak”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi Jarak, Waktu, dan kecepatan kelas V SD Gugus Sultan Agung Kecamatan Gajah Kabupaten Demak?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi Jarak, Waktu, dan kecepatan kelas V SD Gugus Sultan Agung Kecamatan Gajah Kabupaten Demak?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Contextual Teaching and Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi Jarak, Waktu, dan kecepatan kelas V SD Gugus Sultan Agung Kecamatan Gajah Kabupaten Demak?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar siswa pada materi Jarak, Waktu, dan kecepatan kelas V SD Gugus Sultan Agung Kecamatan Gajah Kabupaten Demak.
2. Menganalisis penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terhadap hasil belajar siswa pada materi Jarak, Waktu, dan kecepatan kelas V SD Gugus Sultan Agung Kecamatan Gajah Kabupaten Demak.
3. Menganalisis perbedaan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terhadap hasil belajar siswa pada materi Jarak, Waktu, dan kecepatan kelas V SD Gugus Sultan Agung Kecamatan Gajah Kabupaten Demak.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat-manfaat tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperluas teori yang sudah ada, menyempurnakan penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya, dan memberi sumbangan pemikiran bagi referensi model pembelajaran PBL dan CTL pada pelajaran matematika kelas V materi Jarak, Waktu, dan kecepatan, sehingga hasil penelitian ini dapat menambah khasanah keilmuan pada guru kelas V.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti

Mengetahui kondisi riil di lapangan tentang pembelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif di Sekolah Dasar.

2. Bagi siswa

Melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Contextual Teaching and Learning* pada pelajaran matematika materi operasi hitung pecahan, dapat meningkatkan kerja sama dan tanggung jawab dalam belajar kelompok serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar.

3. Bagi Guru

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Contextual Teaching and Learning*, diharapkan dapat membantu guru dalam pembelajaran matematika sebagai sarana untuk meningkatkan ketrampilan guru dalam mengelola kelas dan mengembangkan pembelajaran secara optimal sehingga memperoleh hasil pembelajaran yang berkualitas sesuai yang diharapkan.

4. Bagi sekolah

Memberikan informasi kepada sekolah tentang model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Contextual Teaching and Learning* dapat memperbaiki kegiatan pembelajaran sehingga tercipta kualitas pendidikan yang bermutu dan dapat meningkatkan pemahaman serta kualitas hasil belajar siswa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

1. Pengaruh penerapan model pembelajaran PBL dan CTL terhadap hasil belajar siswa pelajaran matematika kelas V SD Gugus Sultan Agung Kecamatan Gajah Kabupaten Demak.
2. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di Gugus Sultan Agung Kecamatan Gajah Kabupaten Demak.
3. Sampel dalam penelitian adalah SD yang ada di Gugus Sultan Agung.
4. Penelitian dilaksanakan di semester 2 tahun ajaran 2019/2020.
5. Penelitian dilaksanakan mengacu pada Kurikulum 2013.
6. Penelitian dilakukan fokus pada mata pelajaran matematika materi jarak, waktu, dan kecepatan.
7. Penelitian ini menitikberatkan pada pembelajaran model PBL dan CTL terhadap hasil belajar siswa SD di kelas V.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah interaksi antara stimulus dengan respon, yang merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Pembelajaran berdasarkan masalah merupakan model yang efektif untuk pengajaran proses berfikir tingkat tinggi. Model ini merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan ketrampilan berfikir tingkat

lebih tinggi, mengembangkan kemandirian, dan percaya diri (Murtono, 2017:213).

Menurut Trianto dalam Murtono (2017:221) Pelaksanaan pembelajaran PBL terdiri atas 5 tahap proses, yaitu:

Tahap 1 (Orientasi siswa pada masalah),

Tahap 2 (Mengorganisasi siswa),

Tahap 3 (Membimbing penyelidikan secara individu maupun kelompok),

Tahap 4 (Mengembangkan dan menyajikan hasil), dan

Tahap 5 (Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah).

1.6.2 Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning

Model pembelajaran CTL disebut pendekatan kontekstual karena konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota masyarakat. Pembelajaran CTL membantu mereka mengaitkan pelajaran akademik dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi (Nurhidayah *et al.*, 2016).

Sanjaya (2002) dan Johnson (2007,2010) dalam Rohati, Euis Eti (2019) menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran kontekstual ada tujuh tahap, yaitu:

Tahap 1 Falsafah konstruktivisme (*Constructivism*),

Tahap 2 Inkuiri (*Inquiry*),

Tahap 3 Mengajukan pertanyaan (*Questioning*),

Tahap 4 Membangun masyarakat belajar (*Learning community*),

Tahap 5 Pemodelan (*Modeling*),

Tahap 6 Refleksi (*Reflection*),

Tahap 7 Melaksanakan asesmen autentik (*Authentic assessment*).

1.6.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Menurut Krathwhol (2002) mengenai revisi Bloom, tipe hasil belajar dapat dibedakan menjadi 3, yaitu:

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan kemampuan dan kemahiran intelektual, yang mencakup kategori: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

2. Ranah Afektif

Ranah Afektif berhubungan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuan pembelajaran afektif adalah: penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.

3. Ranah Psikomotorik

Ranah Psikomotorik menunjukkan kemampuan fisik seperti ketrampilan motorik dan syaraf, manipulasi obyek, dan koordinasi syaraf. Jenis perilaku untuk ranah psikomotorik adalah: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian dan kreativitas.

