

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari dari mulai sekolah tingkat dasar sampai sekolah tingkat atas. Agar matematika itu tidak menjadi pelajaran yang monoton dan membosankan, guru harus selalu melakukan inovasi dan kreatifitas dalam mengajarkannya sehingga matematika menjadi mata pelajaran yang menyenangkan dan disukai banyak siswa.

Oleh karena itu dibutuhkan suatu terobosan baru dalam proses belajar mengajar. Guru dapat menggunakan hal-hal yang disukai siswa sebagai media penyalur agar siswa secara sadar atau tidak sadar dapat menangkap apa yang guru ajarkan, khususnya mengenai pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil pengamatan di MTs AL-Ihsan bahwa siswa kurang disuguhkan dengan permasalahan–permasalahan kontekstual sehingga siswa tidak memahami kegunaan dari materi yang dipelajari. Siswa mengalami kesulitan untuk mengulang kembali sebuah konsep saat menghadapi permasalahan kontekstual yang serupa.

Kondisi di atas tampak lebih parah pada pembelajaran geometri. Sebagian siswa tidak mengetahui mengapa dan untuk apa mereka belajar konsep-konsep geometri. Semua yang dipelajari terasa jauh dari kehidupan mereka sehari-hari. Siswa hanya mengenal objek-objek geometri dari apa yang digambar oleh guru di papan tulis atau dalam buku paket matematika. Akibatnya banyak siswa yang berpendapat bahwa konsep-konsep geometri sangat sukar dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi awal, di MTs AL-Ihsan Krian menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas masih belum optimal. Pada kondisi awal siswa kelas VIII A MTs AL-Ihsan Krian mempunyai aktivitas pembelajaran yang rendah, dari 35 siswa yang aktif bertanya sebanyak 4 siswa (11,42%), siswa yang aktif mengemukakan ide-ide sebanyak 2 siswa (1,75%), dan siswa yang aktif berdiskusi sebanyak 7 siswa (20%) sedangkan untuk nilai ulangan harian siswa yang tuntas memenuhi nilai lebih dari sama dengan 72 (KKM) sebanyak 15 siswa (42,85%).

Salah satu cara untuk memperbaiki proses pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan pendekatan *contextual teaching and learning (CTL)* yang dikembangkan dengan tujuan agar pembelajaran berjalan dengan produktif. Pendekatan *CTL* fokus pada siswa sebagai pembelajar yang aktif dan memberikan peluang-peluang belajar bagi mereka untuk memecahkan masalah-masalah kehidupan nyata yang kompleks.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs AL-Ihsan Krian Melalui Pendekatan *CTL* Pada Materi bangun ruang prisma dan limas ‘’.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

- (1) Siswa kurang disuguhkan dengan permasalahan–permasalahan kontekstual sehingga siswa tidak memahami kegunaan dari materi yang dipelajari.
- (2) Konsep-konsep geometri yang sangat sukar dipelajari.

- (3) Proses pembelajaran di kelas masih belum optimal.
- (4) Nilai rata-rata ulangan hariannya masih rendah.

1.3 Fokus Penelitian

Pada penelitian ini difokuskan sebagai berikut:

- (1) Penerapan pendekatan *contextual teaching and learning* pada materi bangun ruang prisma dan limas.
- (2) Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar siswa setelah belajar menggunakan pendekatan *CTL* meliputi 3 aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

1.4 Rumusan Masalah

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

- (1) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa MTs AL-Ihsan Krian dengan pendekatan *CTL*?
- (2) Bagaimana aktivitas belajar siswa dengan penerapan pendekatan *CTL*?
- (3) Bagaimana respon siswa dengan penerapan pendekatan *CTL* ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah :

- (1) Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan pendekatan *CTL* ?
- (2) Untuk mendeskripsikan aktivitas belajar siswa dengan penerapan pendekatan *CTL*?
- (3) Untuk mendeskripsikan respon siswa dengan pendekatan *CTL*?

1.6 Indikator Keberhasilan

Hasil belajar siswa dikatakan meningkat apabila nilai rata-rata hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa di atas ≥ 72 KKM dan banyaknya siswa yang tuntas minimal 75%.

1.7 Manfaat Penelitian

Kegiatan penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat, manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

(1) Bagi guru

- (a) Memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran matematika di kelas.
- (b) Menjadi alternatif pendekatan yang dapat digunakan untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran matematika.

(2) Bagi siswa

- (a) Untuk meningkatkan motivasi, minat belajar, daya tarik siswa, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- (b) Untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi pelajaran matematika.
- (c) Membantu siswa dalam mengembangkan dan meningkatkan kemampuan mengajukan soal dari situasi dan informasi yang diberikan serta menyelesaikannya.

(3) Bagi sekolah

Memberikan sumbangan yang baik dalam meningkatkan mutu pendidikan sekolah khususnya dalam belajar matematika.

(4) Bagi peneliti

Agar memiliki pengetahuan yang luas tentang model pembelajaran dan memiliki keterampilan untuk menerapkannya, khususnya dalam pembelajaran matematika.