

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada hakekatnya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia karena dengan pendidikan manusia dapat berdaya guna dan mandiri. Selain itu, pendidikan sebagai usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting, karena pendidikan memiliki kemampuan untuk mengembangkan kualitas manusia dari berbagai segi. Tujuan pendidikan yang diharapkan untuk dapat mencapai manusia yang seutuhnya harus dicapai melalui proses yang harus ditempuh guna mencapai peningkatan mutu pendidikan.

Berbicara tentang pendidikan, hal ini tidak lepas dari Ilmu Pengetahuan yang ada, salah satunya adalah matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, yang memiliki peranan penting dalam berbagai disiplin dan mengembangkan daya pikir manusia. Perkembangan pesat dibidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika dibidang teori bilangan, aljabar, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi dimasa depan diperlukan penguasaan matematika sejak dini.

Matematika sebagai salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari yang mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika perlu dipelajari oleh siswa karna dengan

matematika siswa dapat berpikir logis, kritis, obyektif dan sistematis sehingga matematika diajarkan dari sejak mulai Sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas.

Pembelajaran pada sekolah menengah pertama lebih menitik beratkan pada guru atau sama halnya dengan pembelajaran langsung, guru lebih sering mentransfer pengetahuan kepada siswa dan siswa menerima begitu saja secara pasif dan tidak kritis. Sedangkan pembelajaran yang diharapkan adalah Pembelajaran yang menyenangkan dan menarik yang dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan guru sehingga tercipta suasana atau daya tarik belajar yang tinggi pada siswa. Dimana siswa dapat mengungkapkan ide-ide atau jawaban yang diberikan. Tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran adalah bagaimana siswa dapat memecahkan masalah matematika secara kritis dan tepat.

Sesuai observasi di SMP Negeri 3 Gorontalo yang dilaksanakan pada hari/tanggal: Selasa 01 maret s/d jum'at 01 april 2016, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah atau nilai dibawah KKM pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016. Kondisi pembelajaran matematika di sekolah saat ini sebagian besar masih menerapkan model pembelajaran langsung yang masih belum berpusat pada siswa. Akibatnya membuat siswa lemah dalam pemecahan masalah matematika dan apa yang dipelajari siswa tidak bermakna. Tingkat kemampuan pemahaman peserta didik terbatas dengan apa yang di jelaskan oleh guru dalam proses pembelajaran dikelas yaitu hanya sebatas menghafal konsep atau prosedur dalam menyelesaikan soal. Sehingga menyebabkan timbulnya pemikiran terhadap setiap masing-masing peserta didik bahwa matematika merupakan prosedur yang

harus di hafal sehingga peserta didik mudah melupakan konsep yang sudah diajarkan, sedangkan untuk menganalisis permasalahan matematika yang mereka temui berbeda dengan apa yang diajarkan dan harus menemukan sendiri dengan mengandalkan kemampuannya akan membuat peserta didik merasa sulit.

Demikian pula tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran matematika oleh *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM). NCTM, 2000 menetapkan lima standar kemampuan matematis yang harus dimiliki siswa, yaitu kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*), kemampuan komunikasi (*communication*), kemampuan koneksi (*connection*), kemampuan penalaran (*reasoning*), dan kemampuan representasi (*representation*).

Salah satu tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran matematika yaitu, kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika. Untuk itu, perlu adanya alternatif suatu model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa, yang membiasakan siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa lebih mudah untuk memahami konsep yang diajarkan oleh guru dan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dengan mengimplementasikan beberapa model pembelajaran. Salah satunya adalah dengan Model Pembelajaran Kontekstual.

Menurut Elaine dan Rusman (2010:187) Model pembelajaran kontekstual adalah suatu sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa. Model pembelajaran kontekstual juga melatih siswa untuk bekerja sama, saling menunjang, menyenangkan atau tidak membosankan, belajar

dengan gairah, pembelajaran terintegrasi, menggunakan berbagai sumber, siswa aktif, *sharing* dengan teman, siswa kritis dan guru kreatif. Kontekstual adalah pembelajaran yang menekankan pada aktivitas secara penuh, baik fisik maupun mental.

Oleh sebab itu peneliti ingin mencoba menggunakan Model Pembelajaran Kontekstual. Dengan pembelajaran kontekstual ini siswa di harapkan secara aktif dapat memecahkan berbagai masalah matematika untuk mencapai tujuan yang diharapkan pada proses pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Materi Kubus Dan Balok*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajarannya belum efektif
2. Rendahnya hasil belajar siswa
3. Rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah
4. Siswa masih sulit menerapkan matematika kedalam kehidupan sehari-hari.
5. Siswa masih sulit menguasai konsep matematika

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, materi yang akan diteliti pada penelitian ini adalah materi Bangun Ruang Sisi Datar yang dibatasi pada materi kubus dan balok.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat perbedaan pemecahan masalah matematika siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran langsung pada materi kubus dan balok ?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan Model Pembelajaran Kontekstual dengan siswa yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) pada materi kubus dan balok.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dan sumbangan pemikiran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran matematika.

2. Bagi Peneliti dan Guru

Memberikan pengalaman baru bagi peneliti terhadap penerapan model pembelajaran kontekstual dan penambahan informasi tentang model pembelajaran kontekstual guna menjadi bahan pegangan bagi peneliti sebagai calon pengajar yang akan datang.

3. Bagi Siswa dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika melalui model pembelajaran kontekstual.