

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta permasalahan dewasa ini yang semakin kompleks, peningkatan kualitas pendidikan akhirnya menjadi perhatian pemerintah. Upaya peningkatan kualitas pendidikan telah dilakukan oleh pemerintah yang mana dalam implementasinya terlihat adanya program pemerintah wajib belajar sembilan tahun hingga pemberian dana BOS (bantuan operasional sekolah) bagi sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Hal ini dimaksudkan untuk menunjang sarana dan prasarana demi kelancaran proses pembelajaran yang ada di sekolah.

Pada hakikatnya kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Dalam proses komunikasi, kehadiran media sangatlah penting agar pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat diterima oleh komunikan secara efektif. Demikian juga dalam pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien maka diperlukan media pembelajaran yang memudahkan peserta didik belajar. Apalagi pada pembelajaran matematika yang memiliki tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep yang lebih tinggi dibanding dengan mata pelajaran yang lain.

Sejalan dengan hal tersebut, di dalam bukunya Azhar Arsyad menyatakan bahwa dalam suatu proses pembelajaran, ada dua unsur yang sangat penting, yaitu metode mengajar, dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan metode mengajar tertentu akan mempengaruhi media yang digunakan. Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan guru.¹

Terkait dengan hal tersebut, Edgar Dale membuat klasifikasi pengalaman menurut tingkat, dari yang paling konkret ke yang paling abstrak.

¹ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003), hlm. 15.

Semakin konkret maka akan semakin besar pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik. Oleh karena itu untuk memahami materi matematika kepada peserta didik, para guru seharusnya kreatif dan inovatif terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Disamping itu, dewasa ini berbagai pendekatan dalam pembelajaran juga banyak dikembangkan oleh para ahli pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Suatu pendekatan Pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik lebih aktif, inovatif, dan mampu mengkonstruksi atau membangun pengetahuan dan keterampilan baru lewat fakta-fakta yang mereka alami dalam kehidupannya. Sehingga belajar terasa bermakna dan menyenangkan bagi mereka.

Namun kenyataannya, dalam proses pembelajaran matematika di SMP Nusa Bangsa para guru masih cenderung menggunakan metode konvensional, sehingga hal ini menyebabkan kurangnya motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu berdasarkan data yang telah diperoleh dari wawancara kepada guru matematika menunjukkan bahwa nilai ulangan matematika khususnya pada materi pokok dimensi tiga peserta didik SMP Nusa Bangsa dari tahun pelajaran 2007-2008 masih di bawah rata-rata yang telah ditargetkan yaitu kurang dari 60.

Permasalahan lain yang sering terjadi adalah kurangnya perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru, mereka sering mengantuk, sering meminta izin keluar ketika pembelajaran berlangsung dan peserta didik pun juga sering lupa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru, sehingga hal ini menjadi masalah yang serius bagi sekolah khususnya bagi para guru yang mengajar di sana.

Melihat permasalahan tersebut, maka perlu adanya solusi yang tepat untuk mengatasi hal tersebut. Berdasarkan diskusi yang telah dilakukan, maka muncullah suatu hasil diskusi yaitu perlu adanya pemanfaatan alat peraga sebagai alat bantu untuk memahami suatu konsep dan penggunaan model yang tepat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian peneliti mencoba menawarkan solusi untuk menerapkan model pembelajaran *Contextual*

Teaching and Learning (CTL) dengan pemanfaatan alat peraga pada materi pokok volume bangun ruang sisi lengkung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan penelitian dapat diidentifikasi lebih baik mana hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) dengan memanfaatkan alat peraga dengan pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan oleh guru.

C. Pembatasan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan di muka, maka masalah dalam skripsi ini akan peneliti batasi pada pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan pemanfaatan alat peraga yaitu alat peraga volume bangun ruang sisi lengkung yang terdiri dari bangun tabung, kerucut dan bola. Sedangkan hasil belajar peserta didik, peneliti batasi pada aspek kognitif atau penguasaan kemampuan peserta didik. dan peserta didik yang menjadi obyek penelitian adalah kelas IX SMP Nusa Bangsa Mranggen Demak.

D. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran judul skripsi yang peneliti buat, maka peneliti akan menjelaskan beberapa istilah yang ada dalam judul skripsi, sebagai berikut.

1. Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Pembelajaran Kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata peserta didik, dan

mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.²

2. Alat Peraga

Alat peraga adalah alat atau benda yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkret. Dalam penelitian ini alat peraga yang akan digunakan adalah alat peraga untuk mencari rumus volume tabung, kerucut dan bola.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan perolehan peserta didik sebagai hasil dari proses belajar yang ia lakukan.³ Sedangkan Sardiman mengatakan bahwa hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang biasanya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai tes yang diberikan guru.⁴

Jadi yang dimaksud hasil belajar disini adalah nilai tes matematika yaitu yang diberikan guru sebagai hasil penguasaan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang ingin ditunjukkan adalah nilai tes matematika pada materi pokok volume bangun ruang sisi lengkung.

4. Peserta Didik

Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu.⁵

² Masnur Muslich, *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 41.

³ St. Vembriarto, dkk., *Op.cit.*, hlm. 22.

⁴ AM. Sardiman, "*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*", (Semarang: Unnes, 2001), hlm.55.

⁵ *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003*, hlm. 3.

5. Materi Pokok Volume Bangun Ruang Sisi Lengkung

Berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) materi pokok volume bangun ruang sisi lengkung yang diajarkan di kelas IX terdiri dari volume bangun tabung (silinder), kerucut dan bola.

E. Rumusan Masalah

Atas dasar uraian pada latar belakang di atas, maka masalah yang dihadapi adalah apakah hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan pemanfaatan alat peraga lebih baik dari pada hasil belajar peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas IX SMP Nusa Bangsa Mranggen Demak pada materi pokok volume bangun ruang sisi lengkung?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat bagi peserta didik
 - a. Kompetensi peserta didik di bidang matematika, khususnya pada materi pokok volume bangun ruang sisi lengkung dapat dicapai.
 - b. Hasil belajar peserta didik kelas IXC SMP Nusa Bangsa Kabupaten Demak pada materi pokok volume bangun ruang sisi lengkung dapat meningkat.
2. Manfaat bagi pendidik
 - a. Adanya inovasi dalam pembelajaran matematika dengan pemanfaatan alat peraga dari dan oleh guru.
 - b. Dapat memilih media pembelajaran yang tepat sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
3. Manfaat bagi lembaga pendidikan
 - a. Diharapkan dapat mengurangi jumlah peserta didik yang tidak tuntas dalam mata pelajaran matematika.
 - b. Diperoleh panduan inovatif dalam penerapan media pembelajaran.

4. Manfaat bagi penulis

Dapat memberikan hasanah yang lebih luas dalam dunia pendidikan tentang bagaimana yang terbaik dan tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.