

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tugas utama guru sebagai pengajar ditandai dengan adanya perangkat pembelajaran yang disiapkan oleh guru, guna menunjang proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Perangkat pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam menunjang terjadinya proses pembelajaran yang diharapkan di dunia pendidikan. Tujuan pendidikan merupakan hal pokok yang ingin dicapai setelah adanya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai pengajar dan siswa sebagai peserta didiknya.

Proses pembelajaran pada pendidikan di Indonesia bertujuan untuk membentuk manusia yang berkompentensi sehingga mampu bermanfaat bagi dirinya dan lingkungan sosialnya. Fungsi dan tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yakni; mengembangkan kemampuan dan membentuk watak yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu, pendidikan juga berperan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan dan fungsi tersebut sejalan dengan yang dinyatakan oleh Nuh (2013) bahwa “pendidikan adalah proses panjang dan berkelanjutan untuk mentransformasikan peserta didik menjadi manusia yang sesuai dengan tujuan

penciptanya, yaitu bermanfaat bagi dirinya, bagi sesama, bagi alam semesta, beserta segenap isi dan peradabannya”. Pendidikan bukan hanya sekedar transfer ilmu berupa hafalan, melainkan adanya proses pengajaran dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Melalui kemampuan yang dimiliki, diharapkan mampu bermanfaat untuk kehidupan pribadi dan sosialnya. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki peserta didik adalah kemampuan pemecahan masalah.

Pendidikan sebagai alat untuk menjadikan manusia yang bermanfaat bagi dirinya dan lingkungan sosial, membutuhkan proses pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran bermakna membutuhkan aktivitas aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas aktif siswa dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang mampu mempengaruhinya adalah perangkat pembelajaran yang disiapkan oleh guru sebagai alat penunjang keaktifan siswa tersebut.

Perangkat pembelajaran tentunya sangat dibutuhkan dalam menunjang terjadinya proses pembelajarannya. Perangkat pembelajaran merupakan seperangkat alat yang mampu membantu berlangsungnya proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran juga berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dimiliki oleh guru dianggap hanya sekedar benda mati sebagai bentuk formalitas, jika tidak diterapkan pada proses pembelajaran.

Perangkat pembelajaran yang baik adalah perangkat pembelajaran yang mampu diterapkan ke dalam proses pembelajaran sehingga mampu membuat siswa aktif selama proses pembelajaran. Untuk menghasilkan perangkat pembelajaran

yang baik dan mampu diterapkan, dibutuhkan perencanaan yang matang. Perangkat pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi dan lingkungan peserta didik. Perangkat pembelajaran juga harus disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik setempat.

Dalam proses penyusunan perangkat pembelajaran, dibutuhkan model pembelajaran. Semua model pembelajaran adalah baik, namun terkadang tidak semua model pembelajaran cocok diterapkan pada suatu materi pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan lingkungan peserta didik. Untuk itu, sebagai guru dituntut agar mampu memahami kondisi lingkungan terdekat peserta didik sehingga dapat menghasilkan perangkat pembelajaran yang baik.

Selain standarisasi perangkat pembelajaran yang terkategori baik, suatu perangkat pembelajaran juga harus dilihat keefektifannya. Menurut Muntaha (2013) berpendapat bahwa “keefektifan perangkat pembelajaran dapat dilihat dari (1) tuntas belajar secara klasikal (2) respon positif siswa terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan”.

Dalam penelitiannya Susanti (2015) menyimpulkan bahwa “perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan kategori valid mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan koneksi matematis siswa”. Selanjutnya Sujanem (2012) dalam penelitiannya menemukan bahwa, pengembangan perangkat pembelajaran berupa modul kontekstual terkategori valid dapat diimplementasikan di dalam pembelajaran. Bahkan, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan terhadap siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan pengembangan perangkat pembelajaran berupa modul kontekstual.

Contextual Teaching and Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang mengaitkan kondisi lingkungan terdekat siswa ke dalam proses pembelajaran. Menurut Johnson (2014) “CTL membuat siswa mampu menghubungkan isi dari subjek-subjek akademik dengan konteks kehidupan keseharian mereka untuk menemukan makna”. Pada kesempatan lain Rusman (2011) menyatakan bahwa “CTL adalah keterkaitan setiap materi atau topik pembelajaran dengan kehidupan nyata”. Menurutnya, proses pembelajaran CTL dapat disiasati melalui pengembangan perangkat pembelajaran dengan menerapkan model CTL di dalamnya, baik melalui sumber belajar, media belajar dan lain sebagainya.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Kurniawan (2010) menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan kontekstual mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang signifikan terhadap siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Dalam hal ini, peneliti menyarankan untuk melakukan tindak lanjut penelitian lainnya terkait pembelajaran dengan kontekstual tersebut.

Model pembelajaran CTL dilandasi dari filsafat konstruktivisme. Konstruktivisme menurut pandangan Vygotsky menekankan pada pengaruh budaya. Vygotsky berpendapat bahwa budaya dan lingkungan sosial seorang anak adalah hal terpenting yang mempengaruhi pembentukan pengetahuan mereka. Ormrod dalam bukunya (2009) menyatakan bahwa “kebudayaan juga memberikan suatu lensa untuk memandang dan menafsirkan pengalaman-pengalaman mereka dalam cara-cara yang sesuai dengan budaya mereka”. Hal ini menuntut pendidik

untuk mampu merancang pembelajaran dengan mengintegrasikan budaya ke dalam perangkat pembelajaran yang disiapkan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Tandiseru (2015) menyatakan bahwa “penggunaan situasi kontekstual terkait budaya dalam pembelajaran matematika merupakan salah satu bentuk kreativitas dan inovasi guru dalam mengajar”. Beliau juga meyakini bahwa pembelajaran matematika yang terintegrasi dengan budaya akan mampu menjadikan pembelajaran bermakna bagi siswa. Hal ini didukung oleh penelitian lainnya yakni Eduardo (2011) menyatakan bahwa “matematika akan dapat diajarkan secara efektif dan bermakna dengan mengaitkan budaya lokal siswa”.

Menurut Komalasari (2010) menyebutkan bahwa “Vygotsky mengemukakan konsepnya tentang Zona Perkembangan Proksimal (*Zone of Proximal Development*)”. Diperjelas oleh pendapat Jauhari (2011) menyebutkan bahwa “*Zona of Proximal Development* adalah daerah antar tingkat perkembangan sesungguhnya yang didefenisikan sebagai kemampuan memecahkan masalah secara mandiri atau dengan di bawah bimbingan orang lain”. Dalam hal ini, untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dapat dibiasakan sejak dini untuk melakukan tugas-tugas yang membutuhkan pemahaman dan penggabungan konsep-konsep yang ada secara mandiri atau dibantu orang lain.

Berdasarkan hasil tes PISA tahun 2009 (dalam Sari, 2015) menyebutkan bahwa “siswa Indonesia berada pada tingkat 61 dari 65 Negara. Aspek yang dinilai dalam PISA salah satunya adalah kemampuan pemecahan masalah”. Data ini diperjelas oleh laporan dari Kemdikbud (2012) yang diumumkan pada Desember 2010 bahwa Indonesia menempati peringkat tersebut dengan skor rata-rata 371.

Skor tersebut masih di bawah rata-rata skor internasional yaitu 496. Berdasarkan data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa di Indonesia masih sangat memprihatinkan.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu kesanggupan siswa dalam memilih dan memilah serta menggabungkan beberapa konsep yang sesuai sebagai alternatif solusi dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Dari penggabungan beberapa konsep dilahirkanlah sebuah solusi untuk memecahkan masalah yang ada. Sedangkan menurut Sumarmo (1994) menyebutkan bahwa “pemecahan masalah merupakan kegiatan menyelesaikan soal cerita serta mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari”.

Dalam proses memecahkan masalah, siswa dituntut untuk mampu memahami masalah yang ada. Sehingga mempermudah siswa untuk menemukan hipotesis-hipotesis yang dijadikan sebagai jawaban sementara. Serta, mampu menemukan solusi pemecahan masalah dengan tepat. Untuk mampu memahami masalah yang ada siswa butuh daya konsentrasi yang cukup baik agar benar-benar mampu memahami masalah dengan benar.

Kemampuan pemecahan masalah matematis sangat penting dalam kehidupan sehari-hari siswa. *The National Council of Supervisors of Mathematics* (dalam Posamentier, 2010) menyatakan bahwa “belajar memecahkan masalah adalah alasan utama untuk belajar matematika”. Dalam kesempatan lain, Pimta (2009) menyatakan bahwa “siswa yang dilatih dan dibiasakan menyelesaikan masalah matematika akan berkembang kemampuan daya pikir, dan berkembang pula keterampilan dasar mereka dalam menyelesaikan masalah terutama masalah dalam kehidupan sehari-hari”.

Kehidupan sehari-hari siswa tidak terlepas dari ilmu matematika. Seperti kegiatan menghitung, mengukur, membandingkan bahkan memecahkan masalah. Melalui ilmu matematika pulalah lahir ilmu-ilmu yang lainnya. Sehingga seseorang mampu bertahan menjalani kehidupan sehari-harinya melalui ilmu yang ia miliki. Begitu pentingnya ilmu matematika sehingga dibutuhkan pembelajaran bermakna di dalamnya.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan sebagai *pre research* di lapangan pada tanggal 5 Oktober 2015 yakni pada siswa kelas VIII MTs N Tanjung Pura, terdapat beberapa temuan. Temuan diperoleh selama proses pembelajaran matematika berlangsung di kelas. Dari segi siswa, terlihat aktivitas aktif belajar masih rendah. Dari total siswa 34 orang hanya 11,8% (4 orang) jumlah siswa yang terlihat aktif untuk mendengarkan penjelasan guru serta melakukan tanya jawab di kelas, sedangkan 88,2% (30 orang) siswa terlihat hanya duduk diam tanpa adanya respon bertanya atau menjawab. Aktivitas yang dilakukan siswa selebihnya seperti bermain di kelas, bercerita dengan temannya, dan mencoret-coret buku. Sedangkan kemampuan siswa untuk memahami materi yang disampaikan guru terlihat masih rendah sehingga hal ini mengakibatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah juga rendah.

Pada observasi awal, peneliti mencoba memberikan 5 butir soal cerita matematika berbentuk essay tes dalam pemecahan masalah tentang bilangan bulat yang merupakan materi pada kelas sebelumnya. Sejumlah soal tersebut, diberikan kepada 34 siswa. Hanya 5 orang siswa atau 14,7% yang mampu menjawab soal tersebut dengan jawaban dan langkah penyelesaian yang benar. Sedangkan 29

orang siswa atau 85,3% lagi menjawab soal dengan jawaban dan langkah penyelesaian yang salah.

Selanjutnya, respon siswa tentang pembelajaran matematika itu sendiri cukup negatif. Dari 34 siswa dalam satu kelas hanya 5 orang atau 14,7% siswa yang menyukai pelajaran matematika. Selebihnya yakni 29 orang atau 85,3% siswa tidak menyukai pelajaran matematika.

Materi matematika yang disajikan di buku pegangan sebagai buku ajar selama ini sulit untuk dicerna dan dipahami oleh siswa. Buku pegangan selama ini belum mampu menjadikan siswa mandiri dalam belajar tanpa adanya guru. Bahasa yang digunakan di buku pegangan sulit dipahami oleh para siswa. Buku pegangan siswa terlihat masih terlalu abstrak. Buku pegangan tersebut sangat minim akan contoh soal yang mengaitkan materi yang ada ke dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan lingkungan siswa. Contoh yang diberikan dari buku tersebut jauh dari kehidupan yang dialami siswa sehari-hari. sehingga siswa kurang mampu untuk memahami materi yang ada.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu pembelajaran yang penting untuk diajarkan kepada peserta didik, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Dalam proses pembelajaran matematika peserta didik dituntut untuk memiliki beberapa kemampuan. Salah satunya, kemampuan dalam pemecahan masalah. Melalui kemampuan dalam memecahkan masalah ini akan lahir sikap dan komitmen dari seorang peserta didik. Baik itu sikap bertanggung jawab, bersungguh-sungguh, berkompetisi dan lain sebagainya.

Pembelajaran matematika di sekolah hendaknya menekankan pada keterlibatan siswa yang secara aktif, serta menumbuhkembangkan pandangan

bahwa matematika sebagai *science* bukan hanya sekedar perhitungan yang melibatkan simbol-simbol dan angka. Melainkan lebih pada pengaplikasian konsep matematika yang ada ke dalam kehidupan nyata yang ditemui sehari-hari. Sehingga konsep matematika yang abstrak mampu dipahami oleh siswa dan diaplikasikannya dalam pemecahan masalah di kehidupan sehari-harinya. Menurut Hariwijaya (2009) “permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari merupakan sumber pembelajaran matematika yang efektif”. Efektif yakni mampu mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga pembelajaran matematika yang disampaikan tidak abstrak dan mampu memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

Pembelajaran matematika yang ingin dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, hendaknya disesuaikan dengan kondisi lingkungan peserta didik. Hal ini agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satunya melalui pengembangan perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan dan kebutuhan peserta didik.

Proses pembelajaran dengan konsep pengintegrasian nilai-nilai budaya ke dalamnya sangat dibutuhkan hari ini. Terutama dalam menyemai kembali nilai-nilai budaya yang mulai luntur oleh arus perkembangan zaman yang cukup kencang hari ini. Pengintegrasian nilai-nilai budaya ke dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui pengembangan modul berbasis budaya setempat siswa.

“Tanjung Pura merupakan ibu kota kesultanan Melayu Langkat yang dikenal juga sebagai kota pendidikan serta kota budaya. Kota yang sebagai pusat kerajaan lama kesultanan langkat ini kini hanya meninggalkan sejarah yang tersisa, dilingkupi budaya melayu pesisir, dan memiliki kekayaan alam yang melimpah. Hal ini terlihat dari banyaknya tumbuhan kelapa sawit yang menghiasi di sepanjang perjalanan dari kota Medan menuju kota ini. Penduduk Tanjung pura didominasi oleh suku melayu yang identik dengan islam. Hal ini juga diperkuat dengan adat melayu sendiri yang merupakan adat yang bersendikan hukum syara’ (islam) dan hukum islam syara’ yang bersendikan kitabullah (Al-qur’an). Tercatat penduduk Tanjung Pura yang

bersuku melayu adalah 80% dan 20% berasal dari Tionghoa, Aceh, Minang dan Banten.” (wikipedia, 2015).

Budaya Melayu di Tanjung Pura khususnya, masih mengenal falsafah yang berbentuk seni dalam berpantun di budaya Melayu. Budaya berpantun pada Melayu Tanjung Pura masih ada di dalam tradisi kehidupan bermasyarakat. Budaya berpantun ini, sering digunakan dalam acara-acara besar. Salah satu pantun yang dituturkan menurut Sinar (2002) yakni “Kalau dinding julai berjulai, Banyak semut yang menyegarai; Kalau berunding berlalai-lalai, Banyaklah kusut yang tak selesai;” yang mengandung makna jika belajar itu tak harus banyak bicara, yang ada tidak akan selesai tugas yang diberikan. Belajar itu haruslah fokus.” Melalui falsafah yang berbentuk pantun ini dapat dijadikan pandangan sebagai nasehat kepada siswa dalam belajar.

Berdasarkan tata letak geografis kehidupan budaya Melayu khususnya yang ada di Tanjung Pura masih dominan menggunakan bangunan rumah panggung. Dimana konsep rumah panggung sendiri menggunakan beberapa teori matematika, seperti salah satunya konsep teorema Pythagoras. Berdasarkan kelebihan yang ada di budaya Melayu ini, dapat dimanfaatkan ke dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Vygotsky yang menekankan pada pentingnya memanfaatkan lingkungan dalam pembelajaran. Serta pentingnya budaya dan lingkungan sosial seorang anak dalam pembentukan pengetahuan mereka.

Pengintegrasian budaya ke dalam proses pendidikan, diyakini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna melalui pengalaman yang ditemui siswa di kehidupan sehari-harinya. Namun dalam prakteknya, pembelajaran yang dilakukan di sekolah belum memanfaatkan budaya setempat.

Pembelajaran dengan memanfaatkan budaya setempat sebagai media yang mendukung pembelajaran mampu memperoleh hasil yang maksimal. Sebagaimana yang ditegaskan oleh Matsumoto (2008) bahwa “kebudayaan adalah bagian penting dalam pendidikan anak”. Maka, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut, dibutuhkan pengembangan perangkat pembelajaran yang berbasis budaya.

Pengembangan perangkat pembelajaran yang valid dan efektif diharapkan mampu membantu tercapainya tujuan pendidikan seperti yang diharapkan. Menurut Khomsiatun (2015) “valid adalah kesesuaian antara materi pada perangkat yang dikembangkan dengan kebutuhan siswa”. Adapun perangkat yang efektif menurutnya dapat dilihat dari peningkatan prestasi siswa setelah diberikan perangkat pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian, pendapat, serta data *pre research* di atas, maka penulis merasa penting untuk melakukan pengembangan perangkat pembelajaran berbasis budaya. Proses pengembangan yang akan dilaksanakan mengikuti prosedural penelitian yang terstruktur guna memperoleh kebermanfaatan yang ada. Melalui penelitian yang terstruktur, penulis mengangkat penelitian ini dengan memberi judul “Pengembangan perangkat pembelajaran matematika dalam penerapan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis budaya Melayu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa di kelas VIII MTS N Tanjung Pura”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat diperoleh beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- 1) Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru di lapangan kurang relevan dengan pembelajaran matematika.
- 2) Inovasi pembelajaran matematika di sekolah belum memanfaatkan budaya.
- 3) Rendahnya aktivitas aktif siswa di kelas VIII MTs N Tanjung Pura saat proses belajar mengajar berlangsung.
- 4) Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran matematika di kelas VIII MTs N Tanjung pura.
- 5) Rendahnya motivasi belajar matematika siswa di kelas VIII MTs N Tanjung Pura.
- 6) Rendahnya kualitas buku ajar matematika yang digunakan siswa di kelas VIII MTs N Tanjung Pura.
- 7) Ketidaktertarikan siswa terhadap buku pegangan yang digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah yang bertujuan agar penelitian ini lebih fokus. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Inovasi pembelajaran matematika di sekolah belum memanfaatkan budaya.
2. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran matematika di kelas VIII MTs N Tanjung Pura.
3. Rendahnya aktivitas aktif siswa di kelas VIII MTs N Tanjung Pura saat proses belajar mengajar berlangsung.
4. Ketidaktertarikan siswa terhadap buku pegangan yang digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka masalah penelitian yang akan diselidiki dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perangkat pembelajaran matematika dalam penerapan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis budaya Melayu yang valid?
2. Bagaimanakah keefektifan perangkat pembelajaran matematika yang dikembangkan dalam penerapan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis budaya Melayu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa di kelas VIII MTs N Tanjung pura?

Untuk melihat keefektifan perangkat pembelajaran tersebut maka beberapa hal yang harus dijawab adalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa dengan penerapan perangkat pembelajaran yang dikembangkan?
- b) Bagaimana kadar aktivitas aktif siswa selama proses pembelajaran?
- c) Bagaimana tingkat kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran?
- d) Bagaimana respon positif siswa terhadap proses dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan perangkat pembelajaran matematika dalam penerapan *Contextual Teaching and Learning* berbasis budaya Melayu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII MTs N Tanjung Pura. Tujuan umum ini dapat dijabarkan ke dalam tujuan-tujuan yang lebih khusus sebagai berikut:

1. Untuk melihat kevalidan perangkat pembelajaran dalam penerapan *Contextual Teaching and Learning* berbasis budaya Melayu yang dikembangkan.
2. Untuk melihat keefektifan perangkat pembelajaran matematika yang dikembangkan dalam penerapan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis budaya Melayu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa di kelas VIII MTs N Tanjung pura.
3. Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

4. Untuk mengetahui kadar aktivitas aktif siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.
5. Untuk mengetahui kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.
6. Untuk mengetahui respon siswa terhadap proses dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas, maka akan diperoleh manfaat dari penelitian yakni sebagai berikut:

a. Secara teoritis

Sebagai sumbangan pemikiran ilmiah dalam memajukan pendidikan, khususnya pendidikan dasar dengan cara mengembangkan perangkat pembelajaran matematika dalam penerapan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis budaya Melayu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII MTs N Tanjung pura.

b. Secara praktis

- 1) Sebagai informasi dan masukan kepada pihak sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan perangkat pembelajaran matematika dalam penerapan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis budaya Melayu.
- 2) Sebagai salah satu syarat bagi peneliti untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada program studi Pendidikan Dasar.
- 3) Sebagai acuan bagi guru dalam mengimplementasikan pengembangan perangkat pembelajaran dalam penerapan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis budaya Melayu.

Learning berbasis budaya Melayu untuk materi yang lain, yang relevan bila diajarkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

- 4) Sebagai referensi dan masukan bagi pengayaan ide-ide penelitian mengenai evaluasi diri tentang pemecahan masalah siswa yang akan dikembangkan dimasa yang akan datang khususnya di bidang pendidikan matematika.
- 5) Sebagai ilmu pengetahuan bagi peneliti dan para praktisi peneliti pendidikan di bidang pengembangan perangkat pembelajaran matematika.
- 6) Sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.
- 7) Sebagai referensi karya ilmiah di bidang pengembangan perangkat pembelajaran matematika khususnya dalam penerapan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis budaya Melayu.

G. Defenisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan dalam mendefenisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan defenisi operasional sebagai berikut:

- a) Perangkat pembelajaran adalah RPP, modul dan tes kemampuan pemecahan masalah.
- b) *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Adapun 7 (tujuh) komponen penting yang harus ada dalam pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yaitu (1)

Constructivism, (2) inquiry, (3) questening, (4) learning community, (5) modelling, (6) reflection, (7) authentic assesment.

- c) Budaya Melayu adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan segala hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat Melayu yang dijadikan milik diri manusia dengan cara belajar. Dalam penelitian ini budaya Melayu yang dimaksud dibatasi pada fakta lingkungan budaya melayu dan nilai-nilai pada lingkungan budaya Melayu.
- d) Kemampuan pemecahan masalah adalah suatu kemampuan menggabungkan beberapa konsep dan aturan yang telah diperoleh sebelumnya. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika dengan memperhatikan proses menemukan jawaban berdasarkan langkah-langkah pemecahan masalah, yaitu: (1) memahami masalah, (2) merencanakan pemecahan masalah, (3) menyelesaikan masalah, dan (4) memeriksa kembali jawaban yang diperoleh.