

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Masalah pendidikan merupakan topik pembahasan yang selalu menarik baik dilingkungan guru, orang tua, para pakar pendidikan dan pemerintah. Rendahnya prestasi belajar matematika di sekolah menjadi masalah nasional yang pemecahannya harus benar-benar diupayakan oleh semua kalangan, terutama kalangan pendidikan. Hal ini sesuai dengan data dari Balitbang-Depdiknas (<http://www.kompas.com> diakses tanggal 3 februari 2014) :

Mata pelajaran matematika masih merupakan penyebab utama siswa tidak lulus UN. Dari semua peserta yang tidak lulus sebanyak 24,44% akibat jatuh dalam mata pelajaran matematika, sebanyak 7,69% akibat mata pelajaran bahasa inggris, dan 0,46% akibat mata pelajaran bahasa Indonesia.

Salah satu standar kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran matematika di SMP sebagaimana dinyatakan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (2007) adalah siswa memiliki kemampuan melakukan operasi hitung bilangan bulat dan pecahan. Tercapainya standar kompetensi ini merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran matematika di SMP. Berbagai upaya telah dilakukan baik oleh pemerintah maupun para guru agar standar kompetensi pembelajaran matematika dapat tercapai. Namun kenyataan menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa di Indonesia masih sangat rendah. Hasil studi yang dilakukan oleh *The International Association for The Evaluation of Educational Achievement (IEA)* menunjukkan bahwa kemampuan siswa SMP di Indonesia pada matematika menempati urutan ke-34 dari 38 negara peserta (Jegaut, 2008). Kesulitan belajar matematika terutama disebabkan oleh sifat khusus dari matematika yang memiliki objek abstrak. Pelajaran matematika yang berjalan saat ini cenderung ditunjukkan pada keterampilan siswa mengerjakan dan menyelesaikan soal-soal matematika. Banyak siswa secara individual kurang memahami konsep matematika yang pada hakikatnya merupakan ilmu deduktif aksiomatis dan berangkat dari hal-hal yang abstrak. Berkaitan dengan proses

belajar mengajar yang ditekankan pada penataan nalar, pengembangan sikap kritis, logis dan keterampilan menerapkan matematika, maka siswa harus memiliki kemampuan memahami konsep matematika sebagai prasyarat utama..

Berdasarkan tes diagnostik yang peneliti berikan kepada 41 siswa kelas VII SMPN 1 Perbaungan pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat terdapat beberapa kesulitan yang dialami siswa, diantaranya siswa belum memahami definisi bilangan bulat itu sendiri, sifat-sifat atau prinsip umum dari penjumlahan maupun pengurangan bilangan bulat yang menyebabkan terjadinya kesalahan dalam menjumlahkan ataupun mengurangi bilangan positif dengan negatif, negatif dengan negatif dan positif dengan positif. Dari hasil yang didapat tergambar bagaimana lemahnya pemahaman siswa-siswa tersebut tentang materi operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Hal ini tentu saja berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang rendah. Dari 41 siswa yang mampu menerjemahkan soal (Translasi) termasuk dalam kategori sangat buruk (47,6%), siswa yang mampu menafsirkan soal (Interpretasi) termasuk dalam kategori sangat buruk (33%), siswa yang mampu meramalkan soal (Ekstrapolasi) termasuk dalam kategori buruk (54%). Rendahnya hasil belajar siswa selain disebabkan kurang memahami konsep hitung bilangan bulat kemungkinan dilatarbelakangi oleh faktor belajar matematika siswa yang kurang bervariasi ataupun belum adanya media yang digunakan dalam menyampaikan konsep-konsep matematika kepada siswa SMP, yang memiliki taraf abstrak, pada taraf ini penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu siswa memahami materi yang disampaikan, sebagaimana yang dikemukakan oleh Sadiman (2010:17) media mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut :

- (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis;
- (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera;
- (3) Penggunaan media secara tepat dan bervariasi mengatasi sikap pasif anak didik;
- (4) Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan, hal ini dapat diatasi dengan penggunaan media.

Kesalahan dalam penyampaian konsep oleh guru berakibat fatal terhadap siswa dalam menghadapi permasalahan berikutnya yang masih berhubungan dengan konsep tersebut dan pada akhirnya menyebabkan kurangnya minat siswa untuk belajar matematika. Guru biasanya menggunakan metode konvensional (menerangkan dan mengerjakan latihan soal) yang tidak memberi daya tarik bagi siswa. Didukung dengan materi yang dianggap sulit, pembelajaran ini sering terjebak pada kondisi yang membosankan dan tidak memberi peluang siswa untuk belajar dengan perasaan nyaman. Diduga kuat, rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran matematika juga terkait erat dengan persoalan metode ataupun model pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh Nurhayati (dalam <http://www.depdiknas.go.id>) bahwa:

Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika peserta didik, salah satunya adalah ketidak tepatan penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru dikelas. Kenyataannya menunjukkan selama ini kebanyakan guru menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional dan banyak didominasi oleh guru.

Salah satu alternatif agar pembelajaran matematika dapat disampaikan dalam bentuk konkret adalah dengan pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*). Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru menghubungkan antara materi pelajaran yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Dengan demikian pembelajaran kontekstual mengutamakan pada pengetahuan dan pengalaman atau dunia nyata (*real world learning*), berpikir tingkat tinggi, berpusat pada siswa, siswa aktif, kritis, kreatif, memecahkan masalah, siswa belajar menyenangkan, mengasyikkan, tidak membosankan (*joyfull and quantum learning*). Berdasarkan hal tersebut maka peneliti mencoba menerapkan suatu model pembelajaran yaitu model pembelajaran dengan pendekatan kontekstual menggunakan media grafis matflash. Mengingat perkembangan mental siswa SMP sebagian besar pada taraf transisi dari fase konkret ke fase operasi formal maka media dapat digunakan melatih siswa untuk

mampu berpikir abstrak, yaitu media yang dapat meningkatkan perhatian siswa pada ide-ide atau konsep-konsep. Dengan demikian, metode pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan tersebut adalah penggunaan media grafis matflash. Melalui media grafis matflash guru dapat menyajikan konsep-konsep matematika dalam bentuk konkrit sehingga memperjelas pelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Rahadi (2003 : 29) media grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dijelaskan melalui penjelasan verbal saja. Jika dalam pembelajaran konsep-konsep matematika tidak mampu ditampilkan dalam bentuk konkrit maka akan banyak sekali hal-hal yang harus diingat siswa sehingga dalam pembelajaran terjadi proses penghafalan, sedangkan mempelajari matematika lebih membutuhkan pemahaman dari pada hafalan. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul : **“Penerapan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Melakukan Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Dengan Media Grafis Matflash di Kelas VII SMP Negeri 1 Perbaungan Tahun Ajaran 2013/2014”**.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan siswa memahami definisi, sifat-sifat atau prinsip umum dari penjumlahan maupun pengurangan bilangan bulat masih kurang.
2. Kebanyakan guru menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional dan banyak didominasi oleh guru.
3. Belum adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran di SMP.

### **1.3. Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah di atas, perlu adanya pembatasan masalah agar masalah dalam penelitian ini terarah dan jelas. Mengingat pertimbangan dana,

waktu dan kemampuan peneliti maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penerapan pendekatan kontekstual dengan media grafis matflash untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah ada peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa dalam melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan menerapkan pembelajaran kontekstual dengan media grafis matflash di kelas VII SMP Negeri 1 Perbaungan T.A. 2014/2015 ?
2. Bagaimana pengelolaan pembelajaran yang dilaksanakan guru yang menerapkan pembelajaran kontekstual dengan media grafis matflash pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas VII SMP Negeri 1 Perbaungan T.A. 2014/2015 ?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan perumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa dalam melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan menerapkan pembelajaran kontekstual dengan media grafis matflash di kelas VII SMP Negeri 1 Perbaungan T.A. 2014/2015.
2. Untuk mengetahui pengelolaan pembelajaran yang dilaksanakan guru yang menerapkan pembelajaran kontekstual dengan media grafis matflash pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas VII SMP Negeri 1 Perbaungan T.A. 2014/2015.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi guru, dapat meningkatkan pengetahuan dan sebagai masukan dalam mengajar secara tepat, efektif dengan melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi siswa, membantu kesulitan siswa dalam melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat, karena pembelajaran dibantu dengan penggunaan media grafis matflash, yang mudah dipahami oleh siswa.
3. Bagi sekolah, memberi informasi dan bantuan pada pihak sekolah dalam upaya mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif khususnya dengan penerapan media grafis matflash.
4. Bagi peneliti, sebagai acuan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada masa yang akan datang.