**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Dalam kehidupan suatu negara pendidikan mempunyai peranan yang cukup penting bahkan mempunyai peranan utama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Bagi bangsa yang ingin maju, pendidikan merupakan sebuah kebutuhan. Sama halnya dengan kebutuhan papan, sandang, dan pangan. Bahkan dalam institusi yang terkecil seperti keluarga, pendidikan merupakan kebutuhan utama.

Hampir semua orang dikenai pendidikan dan melaksanakan pendidikan. Sebab pendidikan tidak pernah terpisah dengan kehidupan manusia. Anak – anak menerima pendidikan dari orang tuanya dan manakala anak – anak ini sudah dewasa dan berkeluarga mereka juga akan mendidik anak – anaknya. Begitu pula disekolah dan perguruan tinggi, para siswa dan mahasiswa dididik oleh guru dan dosen.[[1]](#footnote-2)

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan dan berlangsung secara bersamaan. Proses pendidikan itu sendiri sudah tentu tidak dapat dipisahkan dengan semua upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas.[[2]](#footnote-3)

1

Kata “matematika” berasal dari kata *mathema* dalam bahasa Yunani diartikan sebagai “sains, ilmu pengetahuan, atau belajar”, juga *mathematikos* diartikan “sebagai suka belajar”. Menilik arti secara harfiah, sebenarnya tidak ada alasan bagi kita untuk tidak suka atau takut dengan matematika.[[3]](#footnote-4)

Sedangkan menurut James dalam kamus matematikanya mengatakan bahwa matematika adalah

Ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak dan terbagi dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Namun pembagian yang jelas sangatlah sukar untuk dibuat, sebab cabang-cabang itu semakin bercampur.[[4]](#footnote-5)

Matematika sekolah atau school mathematics adalah bagian-bagian matematika yang dipilih untuk menumbuhkembangkan kemampuan-kemampuan dan bentuk pribadi serta berpandu pada perkembangan.[[5]](#footnote-6)

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar tentu memiliki tujuan, antara lain untuk membekali peserta didik atau siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik atau siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.[[6]](#footnote-7)

 Secara umum tujuan diberikan matematika di sekolah adalah untuk membantu siswa mempersiapkan diri agar sanggup menghadapi perubahan keadaan didalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran dasar secara logis, rasional, dan kritis. Serta mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.[[7]](#footnote-8)

Seorang guru harus memiliki gambaran yang menyeluruh mengenai bagaimana proses belajar mengajar itu terjadi, serta langkah – langkah apa yang diperlukan sehingga tugas – tugas keguruan dapat dilaksanakan dengan baik dan memperoleh hasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan.[[8]](#footnote-9) Dalam kegiatan belajar mengajar guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif, efisien, dan mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi ini adalah harus menguasai tehnik – tehnik penyajian atau biasa disebut metode mengajar.[[9]](#footnote-10) Dengan demikian, metode mengajar adalah sebagai strategi pengajaran dalam proses belajar mengajar.

Sedangkan sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada disekitar lingkungan kegiatan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hsil belajar.[[10]](#footnote-11) Dalam pengembangan sumber belajar, guru di samping harus mampu membuat sendiri alat pembelajaran dan alat peraga, juga harus berinisiatif mendayagunakan lingkungan sekitar sekolah sebagai sumber belajar yang lebih konkrit. Oleh karena itu, pembelajaran harus sebanyak mungkin melibatkan peserta didik, agar mereka mampu bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi dan kebenaran secara ilmiah. Siswa akan belajar secara aktif kalau rancangan pembelajaran yang disusun guru mengharuskan siswa, baik secara sukarela maupun terpaksa, menuntut siswa melakukan kegiatan belajar. Rancangan pembelajaran yang mencermikan kegiatan belajar secara aktif perlu didukung oleh kemampuan guru memfasilitasi kegiatan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian ada korelasi signifikan antara kegiatan mengajar guru dan kegiatan belajar siswa. Mengaktifkan kegiatan belajar siswa berarti menuntut kreatifitas dan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.[[11]](#footnote-12) Guna kepentingan tersebut, maka disusun *Handout* yang berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL), di mana pembelajaran dikaitkan dengan lingkungan sekitar sekolah.

Di lain pihak, agar pelajaran matematika khususnya geometri diserap oleh para siswa, maka siswa harus merasa perlu dan membutuhkan geometri dalam kehidupan sehari-harinya. Pembelajaran yang dikaitkan dengan situasi dunia nyata siswa disebut sebagai pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Dengan kontekstual, proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, dan bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Untuk itu, perlu disusun *handout* bagi siswa yang bersifat *interactive*. Siswa belajar dan membangun pengetahuannya dengan ’berbuat’ matematika. ’Berbuat’ matematika maksudnya siswa bekerja (menulis, menggambar, mengerjakan soal, dan aktivitas belajar lainnya) mengenai matematika yang dipelajarinya.

Banyak para ahli bidang matematika yang menganjurkan perlunya siswa menemukan sendiri pengetahuannya dengan dipandu oleh gurunya. Kimura menulis bahwa “*inquiry is very important in a class because it helps* *student to find theorems by themselves and understand the meaning of deeply.”*Berdasarkan pendapat guru besar bidang pendidikan matematika dari Jepang tersebut, maka perlu dikembangkan suatu perangkat pembelajaran yang memanfaatkan *Interactive Handout* yang berbasis pada *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Selain itu, siswa perlu dilatih untuk menemukan sendiri (*inquiry*) konsep – konsep matematika khususnya pokok bahasan geometri.[[12]](#footnote-13) Materi geometri dipandang sulit, sehingga perlu dibantu dengan alat visual berupa alat peraga dan buku pegangan (*handout*) yang siswa harus ‘berbuat’ matematika. Karena itu perlu dikembangkan suatu perangkat pembelajaran berupa *Interactive Handout* yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mempelajari geometri.

Mengacu pada hasil belajar yang diharapkan, maka peneliti mengadakan dialog dan diskusi intensif dengan guru matematika kelas VII SMP Islam Panggul sebagai upaya untuk menggali secara mendalam tentang strategi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Dipilihnya SMP Islam Panggul dikarenakan masih rendahnya tingkat keberhasilan belajar siswa dalam bidang matematika. Adapun hasil diskusi tersebut diperoleh beberapa gambaran sebagai berikut:

* + - 1. Kurangnya variasi dalam pembelajaran sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh dan bosan dalam proses belajar mengajar.
1. Siswa cenderung pasif ketika pembelajaran berlangsung.
2. Perhatian dan motivasi siswa ketika belajar matematika agak kurang. Bahkan beberapa siswa lebih senang bermain dibanding belajar.

 Memperhatikan kondisi tersebut diperlukan suatu tindakan perbaikan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi persegi dan persegipanjang yang sifatnya membantu siswa yang merasa kesulitan. Untuk itu peneliti dan guru matematika sepakat menerapkan *Interactive Handout* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi persegi dan persegipanjang guna meningkatkan hasil belajar siswa.

1. **Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pembelajaran matematika dengan menggunakan *Interactive Handout* berbasis CTL yang dapat meningkatkan hasil belajar pada materi persegi dan persegipanjang siswa kelas VII SMP Islam Panggul?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa melalui *Interactive Hand*out berbasis CTL pada materi persegi dan persegipanjang siswa kelas VII SMP Islam Panggul?
3. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendiskripsikan proses pembelajaran matematika dengan menggunakan *Interactive Handout* berbasis CTL yang dapat meningkatkan hasil belajar pada materi persegi dan persegipanjang siswa kelas VII SMP Islam Panggul.
2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa melalui *Interactive Handout* berbasis CTL pada materi persegi dan persegipanjang siswa kelas VII SMP Islam Panggul.
3. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat diantaranya:

* + - 1. Bagi Siswa
* Siswa merasa senang karena dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran.
* Menumbuhkan kemampuan untuk menemukan rumus, kemampuan bekerjasama, kemampuan berkomunikasi siswa dan keaktifan siswa
* Memudahkan siswa dalam penguasaan konsep geometri.
* Diharapkan siswa mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari – hari yang berhubungan dengan materi segiempat.
	+ - 1. Bagi Guru
* Meningkatkan kreativitas guru dalam pengembangan alat pembelajaran
* Meningkatkan kualitas pembelajaran dan profesi guru.
* Dapat sebagai masukan sebagai usaha meningkatkan hasil belajar siswa.
	+ - 1. Bagi Sekolah

Sebagai masukan untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Bagi Stain Tulungagung
* Sebagai masukan bagi dosen dan mahasiswa yang sudah memiliki pengalaman mengajar untuk menggunakan *Interactive Handout* dalam meningkatkan hasil pembelajaran.
1. Bagi Peneliti
* Mendapat pengalaman melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
* Meningkatkan kreativitas untuk membuat buku panduan belajar yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.
1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk menambah wawasan dan pemahaman sehingga dapat dijadikan pertimbangan untuk dapat diteliti lagi lebih mendalam.

1. **Penegasan Istilah**
2. Penegasan Konseptual
3. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Sedangkan dari sisi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya panggal dan puncak proses belajar.[[13]](#footnote-14)

1. *Interactive Handout*

*Interactive* *Handout* adalah materi sajian yang bentuknya seperti modul-modul mini, yang memuat sedikit uraian materi, dan tempat-tempat kosong.[[14]](#footnote-15)

1. *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

*Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah konsep belajar yang membantu guru menghubungkan antara materi pelajaran yang diajarkanya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari – hari.[[15]](#footnote-16)

1. Penegasan Operasional.

Meningkatkan hasil belajar menggunakan *Interactive Handout* merupakan penelitian yang memanfaatkan bahan ajar berupa *Handout Interactive*berbasis CTLuntuk membantu siswadalam memahami materi. Pembelajaran ini dilaksanakan dalam 2 siklus yang masing – masing siklusnya membahas materi yang berbeda. Setiap siklusnya siswa diwajibkan membawa *Interactive Handout* berbasis CTL yang telah dibagikan sebelumnya untuk dikerjakan dengan teman sebangkunya.

Dalam pembelajaran ini terjadi interaksi antara siswa dengan siswa melalui diskusi dan interaksi antara guru dengan siswa melalui pembelajaran menggunakan *handout* yang berbasis CTL. Dengan pembelajaran tersebut diharapkan siswa mendapat hasil belajar yang lebih baik dari pada pembelajaran dengan menggunakan metode ekspositori yang selama ini diterapkan.

1. **Indikator Keberhasilan Penelitian**
2. Penilaian Hasil Tes

Penelitian ini berhasil jika presentase yang mendapatkan skor ≥ 60 minimal 75%. Nilai ini berdasarkan KKM pelajaran matematika SMP Islam Panggul.

1. Penilaian Lembar Kerja Siswa

Penelitian ini berhasil jika skor rata – rata LKS ≥ 80.

1. Penilaian Non Tes

Aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran apabila melakukan aktivitas lebih dari atau sama dengan 80%.

Penelitian ini berhasil jika keterlaksanaan penggunaan *Interactive Handout*  ≥ 80 %. Ini diambil dari rata – rata aktivitas siswa dan guru.

1. **Sistematika Penulisan Penelitian**

Penulisan penelitian ini terdiri dari 5 bab yaitu:

BAB I Pendahuluan, terdiri dari: (a) latar belakang masalah, (b) fokus penelitian (rumusan masalah), (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, (e) penegasan istilah, (f) Indikator keberhasilan tindakan, (g) sistematika penulisan penelitian.

BAB II Kajian Pustaka, terdiri dari: (a) hakikat belajar, (b) hakikat matematika, (c) konsep hasil belajar matematika, (d) *Interactive Handout*, (e) *Contextual Teaching and Learning* (CTL) (f) penerapan *Interactive Handout* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi segiempat pokok bahasan persegi dan persegipanjang (g) Implementasi karakterstik CTL pada pembelajaran dengan menggunakan *Interactive Handout.*

BAB III Metode Penelitian, terdiri dari: (a) pendekatan dan jenis penelitian, (b) kehadiran peneliti, (c) lokasi penelitian, (d) subjek penelitian, (e) data dan sumber data, (f) teknik pengumpulan data, (g) analisa data, (h) pengecekan keabsahan data, (i) tahap-tahap penelitian.

BAB IV Paparan Hasil Penelitian, terdiri dari: (a) deskripsi sekolah, (b) paparan data, (c) temuan penelitian, (d) pembahasan.

BAB V Penutup, terdiri dari: (a) kesimpulan, (b) saran

1. Made Pidarta, *Landasan Kependidikan Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia.* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 1 [↑](#footnote-ref-2)
2. Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran,*  ( Jakarta, Bumi Aksara, 2003), Hal.1 [↑](#footnote-ref-3)
3. HJ Sriyanto, *Strategi Sukses Menguasai Matematika.* (Yogyakarta: Indonesia Cerdas,2007), hal.12 [↑](#footnote-ref-4)
4. Erman Suheran, et., all., *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), hal.16 [↑](#footnote-ref-5)
5. *Ibid.,* hal.56 [↑](#footnote-ref-6)
6. Ibrahim dan Suparni, *Strategi Pembelajaran Matematika.*  ( Yogyakarta: Bidang Akademik,2008) ,hal. 35 [↑](#footnote-ref-7)
7. HJ Sriyanto, *Strategi Sukses.......* hal.15 [↑](#footnote-ref-8)
8. Anissatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar*. (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 1 [↑](#footnote-ref-9)
9. *Ibid.,* hal. 97 [↑](#footnote-ref-10)
10. Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran.*  (Jakarta: Prenada Media Group, 2009), hal. 228 [↑](#footnote-ref-11)
11. Marno dan M. Idris, *Strategi dan Metode Pengajaran Menciptakan Ketrampilan Mengajar yang Efektif dan Edukatif.* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), hal. 169-170 [↑](#footnote-ref-12)
12. Mahligai, *Penggunaan Interactive Handout Berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Pembelajaran Geometri Pokok Bahasan Segitiga Untuk Meningkatkan Pencapaian Kompetensi Peserta Didik Kelas VII SMP 2 Semarang Semester Genap.* (Semarang: Skripsi tidak diterbitkan, 2007), hal. 3 [↑](#footnote-ref-13)
13. Dimyanti dan Mudjiono , *Belajar dan Pembelajaran,*  (Jakarta:PT Rineka Cipta,2006), hal.3 [↑](#footnote-ref-14)
14. Mahligai, *Penggunaan.......,* hal.6 [↑](#footnote-ref-15)
15. Kusnandar,*Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,2007), hal.296 [↑](#footnote-ref-16)