

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memasuki era globalisasi saat ini yang terjadi pada segala bidang menyebabkan terjadinya perubahan keadaan dunia yang selalu berkembang. Di antaranya adalah berkembangnya ilmu dan teknologi dengan sangat pesat sehingga permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan juga semakin kompleks. Salah satu diantaranya adalah masih rendahnya mutu pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan melalui Departemen Pendidikan Nasional adalah mulai dikembangkannya kurikulum baru yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang merupakan pengembangan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK).

Perubahan kurikulum pada dasarnya bukanlah perubahan dokumen semata, namun diharapkan terjadinya perubahan dalam pola pikir dan pola bertindak dalam memandang, menyikapi dan melaksanakan pendidikan pada umumnya dan pembelajaran pada khususnya. Perubahan paradigma itu hanya dapat terjadi manakala manusia sebagai pelaku dan pelanggan pendidikan mau berubah. Kurikulum dapat terlaksana dengan baik jika ada kerja sama yang baik dari berbagai pihak, salah satunya adalah guru. Guru merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena guru yang berinteraksi langsung dengan siswa. Guru juga berperan dominan dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif, karena guru adalah pemegang kendali atas terselenggaranya kegiatan

pembelajaran, penetapan bahan ajar, media, alat evaluasi dan strategi pembelajaran yang tepat agar dapat mengoptimalkan hasil kegiatan mengajar menuju peningkatan hasil prestasi belajar siswa.

Selama ini pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih banyak guru yang mendesain siswa untuk menghafal seperangkat fakta yang diberikan, segala aktivitas pembelajaran berpusat pada guru, guru seolah-olah sebagai sumber utama pengetahuan dan siswa dipandang sebagai obyek sehingga proses pembelajaran terkesan monoton dan siswa cenderung pasif, maka dengan kurikulum yang baru ini diharapkan terjadi perubahan paradigma dalam proses pembelajaran di sekolah, yaitu dari *teacher center* menjadi *student center*, dari “guru yang mengajar” menjadi “siswa yang belajar”. Anak harus dipandang sebagai subyek pendidikan dan guru bukanlah satu-satunya sumber pengetahuan, jadi tugas guru adalah sebagai fasilitator dan motivator, menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan, membelajarkan siswanya dengan cara *hand – on activity* (melakukan) atau *minds – on* (berpikir). Dengan demikian siswalah yang aktif mencari dan menemukan dalam kegiatan pembelajaran dan diharapkan siswa menjadi percaya diri, aktif, kritis dan kreatif (Zamroni, 2000).

Salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah adalah mata pelajaran matematika. Pendidikan matematika berperan penting bagi setiap individu karena dengan matematika setiap individu dapat meningkatkan kemampuan bernalar, berpikir kritis, logis, sistematis dan kreatif. Namun pada kenyataannya sedikit sekali orang yang menyukai matematika. Banyak orang beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sangat sulit dan menakutkan.

Pernyataan tersebut seperti diungkapkan oleh Wahyudin (Ardiansyah, 2005) bahwa hingga saat ini matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sukar bagi sebagian siswa yang mempelajari matematika dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Ini terlihat dari prestasi siswa yang kurang memuaskan. Hal ini mungkin disebabkan karena materi pelajaran yang terlalu abstrak dengan tidak adanya aplikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu sebab matematika jauh dari kehidupan sehari-hari menurut Zulkardi (Ardiansyah, 2005) karena pendidikan matematika di Indonesia bersifat mekanistik dan strukturalistik yang menyebabkan perkembangan skematis anak menjadi terbelenggu sehingga dapat menurunkan kreativitas anak, terutama ketika menghadapi masalah non rutin. Menurut Slavin (Elniati, 2004) ketrampilan berpikir (penalaran), pemecahan masalah dan berkomunikasi dapat dikembangkan jika siswa melakukan sendiri, menemukan dan mengkonstruksi pengetahuan yang ada. Untuk itu, perlu adanya pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan minat dan kemampuan penalaran khususnya penalaran induktif. Sebagai alternatif adalah pembelajaran dengan pemecahan masalah kontekstual diharapkan dapat meningkatkan minat dan kemampuan penalaran induksi siswa.

Hingga saat ini latihan ketrampilan bernalar, memecahkan masalah dan mengkomunikasikan hasil belajar belum membudaya. Kebanyakan siswa masih terbiasa melakukan kegiatan belajar dengan mendengar penjelasan guru, menyalin kemudian menghafalkannya. Mengacu kepada tujuan Pendidikan Nasional yang diungkapkan dalam Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GBPP) matematika,

bahwa tujuan umum diberikannya matematika pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah meliputi dua hal, yaitu :

- a. Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif dan efisien.
- b. Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Untuk mendorong tercapainya tujuan tersebut maka dalam pembelajaran matematika diharapkan guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa, mendorong siswa untuk aktif, kritis dan logis sehingga akan tergali potensi yang ada pada diri siswa. Dengan meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran maka diharapkan akan meningkat pula hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memilih pendekatan atau model pembelajaran yang dapat memberi kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk berkembang.

Salah satu pendekatan dalam pembelajaran matematika yang akhir-akhir ini sedang marak dibicarakan adalah pembelajaran kontekstual (CTL). Pembelajaran kontekstual adalah sebuah konsep pengajaran dan pembelajaran yang membantu guru dalam menghubungkan konsep pemikiran yang dimilikinya ke dalam dunia nyata sehingga dapat memotivasi siswa untuk menerapkan pengetahuannya ke dalam kehidupan mereka sehari-hari. Filosofi yang mendasari

pendekatan kontekstual sudah lama dikembangkan, yaitu oleh John Dewey pada tahun 1916, yaitu sebuah filosofi belajar yang menekankan pada pengembangan minat dan pengalaman siswa.

Dalam rangka mengembangkan proses pembelajaran tersebut maka dalam penelitian ini kami mencoba untuk mengatasi permasalahan dengan menggunakan pembelajaran kontekstual. Dalam pelaksanaannya, guru, dalam proses pembelajaran memberikan sajian masalah kontekstual yang memuat tantangan bagi siswa untuk berpikir kritis dan logis. Siswa diarahkan untuk dapat menyelesaikan dengan caranya sendiri baik secara individu maupun dalam kelompok diskusi sehingga akan tergali potensi yang ada pada diri siswa dan terciptanya berbagai macam pendekatan atau metode penyelesaian sebagai hasil dari pertukaran ide atau gagasan pada saat terjadi diskusi atau interaksi antar siswa dalam usaha memecahkan masalah. Hal lain yang diharapkan adalah dengan diskusi akan terbentuk sikap saling menghargai, sabar, hormat menghormati dan bertanggung jawab. Dengan demikian dapat memberi peluang kepada siswa yang berkemampuan rendah untuk dapat meningkatkan kemampuannya seiring dengan siswa lain yang mempunyai kemampuan tinggi. Pada akhirnya diharapkan dengan meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika akan meningkat pula kemampuan pemecahan masalahnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pembelajaran dengan pendekatan matematika kontekstual dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel?
2. Bagaimana cara yang ditempuh siswa dalam usaha menyelesaikan permasalahan kontekstual yang ada hubungannya dengan sistem persamaan linier dua variabel ?

C. Tujuan Penelitian

1. Melihat peningkatan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran matematika setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual.
2. Melihat berbagai macam strategi yang dilakukan siswa untuk menyelesaikan permasalahan kontekstual yang diberikan.

D. Urgensi Penelitian

1. Sebagai salah satu alternatif model pembelajaran matematika di sekolah.
2. Sebagai bahan informasi kepada guru matematika maupun institusi terkait tentang efektif tidaknya pendekatan pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran matematika.

E. Definisi Istilah

Agar penelitian ini tampak jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda maka beberapa istilah yang terkait dengan penelitian ini penulis batasi sesuai dengan apa yang dimaksud dalam penelitian ini, yaitu :

1. Peran aktif siswa adalah partisipasi aktif atau keikutsertaan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

2. Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan yang mendorong siswa untuk menggunakan berbagai pengetahuan dan ketrampilan yang dimilikinya untuk memecahkan masalah.
3. Pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
4. Sistem persamaan linier dua variabel adalah suatu himpunan bilangan real yang berisi persamaan linier dua variabel yang dilengkapi dengan operasi penjumlahan dan pengurangan.

