

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini semakin pesatnya perkembangan teknologi dan informasi yang menuntut adanya perkembangan dan perubahan dalam semua aspek kehidupan manusia termasuk aspek pendidikan. Dalam aspek pendidikan diperlukan adanya perbaikan sistem pendidikan nasional, kurikulum termasuk di dalamnya cara penyampaian bahan ajar agar terwujud masyarakat yang mampu bersaing dan beradaptasi dengan perubahan zaman.

Dalam proses pembelajaran banyak dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini harus banyak di sadari oleh guru sebagai pelaksana pendidikan dan pengajaran di sekolah yang secara kondusif harus mampu menyesuaikan diri dengan tuntutan dan perkembangan masyarakat pada umumnya dan perkembangan ilmu.

Secara yuridis dalam Undang – Undang No 20 Tahun 2003 (pasal 1) tentang Sistem Pendidikan Nasional, dengan jelas dikatakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.

Penelitian ini muncul dilatar belakangi oleh pengamatan penulis di SDPN Sabang tentang sulitnya siswa dalam memahami materi pelajaran IPA yang

berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selama ini proses pembelajaran IPA di kelas 2 SDPN Sabang masih menggunakan paradigma yang lama, di mana guru memberikan pengetahuan kepada siswa yang pasif, sehingga dalam penyampaian materi lebih di dominasi oleh metode konvensional (pembelajaran yang berpusat pada guru) yaitu ceramah, dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar catat dan hafal (3DCH). Proses pembelajaran pun menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Kondisi seperti itu tidak akan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami kompetensi pada mata pelajaran IPA. Akibatnya selama ini masih belum menunjukkan keberhasilan , baik dari segi kualitas pembelajaran maupun ditinjau dari hasil belajar siswa.

Di kelas 2 yang penulis teliti, siswanya masih kurang aktif dalam hal bertanya dan menjawab. Salah satu penyebabnya adalah karena dalam pembelajaran guru hanya menyampaikan materi tanpa memberikan kepada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga gurulah yang memegang posisi kunci dalam proses belajar-mengajar di kelas. Hal ini bertentangan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa, "belajar adalah kegiatan yang aktif dimana si subyek membangun sendiri pengetahuannya. Terkadang guru melupakan bahwa siswa adalah makhluk yang unik yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda, dalam pembelajaran guru sering menyamaratakan kemampuan siswa.

Adapun permasalahan yang datang dari siswa yaitu siswa kurang mampu menguasai materi pembelajaran dikarenakan pembelajaran cenderung hanya berupa hafalan (*minds on*) dan jarang melibatkan siswa dalam aktivitas

pembelajaran secara fisik (*hands on*) di kelas. Sehingga siswa kurang antusias dan kurang bersemangat di dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung khususnya pada mata pelajaran IPA. Akibatnya hasil belajar yang diperoleh siswa tidak sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dimana dalam setiap melakukan tes hasil belajar / ulangan harian 55 % mendapatkan hasil rata – rata nilai 55, sementara itu nilai KKM untuk mata pelajaran IPA di SDPN Sabang adalah 75.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis berkeinginan untuk mengadakan inovasi dalam pembelajaran, dan sudah selayaknya dalam pembelajaran IPA dilakukan suatu inovasi. Kadang kita terjebak pada situasi yang sudah menjadi kebiasaan di lapangan, sehingga untuk mencoba hal yang baru ada keraguan yang menghalangi, salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan memperbaiki model dalam pembelajarannya sehingga dapat memberikan variasi dalam pendidikan dan pembelajaran.

Salah satu alternatif yang akan peneliti laksanakan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Model pembelajaran CTL dapat menjadi pilihan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena pembelajaran CTL merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Depdiknas, 2005 :5). Sehingga diharapkan mampu melibatkan siswa dalam keseluruhan

proses pembelajaran dan dapat melibatkan seluruh aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Melalui model pembelajaran CTL, selain diupayakan dapat membangkitkan atau meningkatkan pemahaman belajar siswa secara aktif, kreatif, juga dapat mengembangkan pemahaman nilai-nilai kemampuan berpartisipasi secara efektif, serta diiringi suatu sikap tanggung jawab. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu judul yang peneliti ambil adalah **” Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Dalam Pembelajaran Tematik Pada Tema Peristiwa Di Kelas 2 SDPN Sabang Kota Bandung.**

### **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis secara umum merumuskan suatu permasalahan tentang “ Bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran tematik pada konsep bentuk dan wujud benda di kelas 2 SDPN Sabang kota Bandung.

Adapun permasalahan tersebut dijabarkan ke dalam sub – sub masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik pada tema peristiwa di kelas 2 SDPN Sabang ?

2. Bagaimana pelaksanaan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik pada tema peristiwa di kelas 2 SDPN Sabang?
3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas 2 SDPN Sabang dalam pembelajaran tematik pada tema peristiwa dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning*?

### C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan di atas tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik pada konsep bentuk dan wujud benda di SD melalui penggunaan pendekatan *Contextual Teaching and Learning*.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengungkap perencanaan pembelajaran tematik pada tema peristiwa dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* di kelas 2 SDPN Sabang.
2. Mengungkap pelaksanaan pembelajaran tematik pada tema peristiwa dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* di kelas 2 SDPN Sabang.
3. Mengungkap hasil belajar siswa setelah menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran tematik pada tema peristiwa di kelas 2 SDPN Sabang.

## D. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain :

1. Bagi Siswa
  - a. Dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* ini siswa diharapkan dapat menemukan pengalaman awal yang dimilikinya
  - b. Dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* diharapkan dapat membantu siswa serta dapat meningkatkan hasil belajarnya.
2. Bagi Guru
  - a. Menjadi pilihan alternatif bagi guru dalam memberikan pembelajaran IPA.
  - b. Dapat menambah wawasan bagi guru tentang pendekatan pembelajaran, yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah
  - a. Menjadi salah satu bahan kajian bagi sekolah dalam upaya meningkatkan pembelajaran IPA.
  - b. Dapat menciptakan lulusan yang berkompeten.

## E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan dan tujuan penelitian yang diungkapkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* hasil belajar kelas 2 SDPN Sabang dapat meningkat”

## **F. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memberikan arti atau persepsi terhadap istilah – istilah yang digunakan dalam penelitian yang akan saya lakukan, maka penulis akan memaparkan terlebih dahulu istilah – istilah yang terkandung dalam judul proposal tersebut. Pemaparan tersebut yaitu sebagai berikut ;

### **1. Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran terpadu/tematik adalah pembelajaran yang diawali suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih , dan dengan beragam pengalaman belajar siswa, maka pembelajaran lebih bermakna (Hadi subroto, 2009 : 9)

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.

### **2. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning***

Menurut Depdiknas (2003 : 5) “*Contextual Teaching and Learning* adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan anatara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan anatara pengetahuan yang dimilikinya dengan perencanaan dalam kehidupan mereka sehari – hari”.

*Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan proses pembelajaran yang holistic dan bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi ajar dengan mengaitkannya terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari, sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang dinamis dan fleksibel untuk mengkonstruksi sendiri secara aktif pemahamannya.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai, dilakukan, dikerjakan dengan berusaha dan berlatih untuk mendapatkan pengetahuan IPA. Berdasarkan hal tersebut hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti tes.

