

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu dan teknologi sangat berpengaruh terhadap sumber daya manusia. Manusia di era modern dituntut menjadi manusia unggul berbudaya, kritis dan memiliki kemampuan menemukan solusi logis dalam memecahkan suatu masalah yang terjadi. Sebagai usaha dalam meningkatkan sumber daya manusia tersebut yaitu melalui pendidikan, manusia mengembangkan pengetahuan dan ilmu, salah satunya pada bidang matematika. Perihal ini cocok dengan tujuan pendidikan matematika dalam 22 Permendiknas tahun 2006 tentang standar isi pembelajaran sebagai berikut: 1) menguasai dan memakai keterkaitan antar konsep matematika; 2) melakukan penalaran terdapat generalisasi, penyusunan dan penjelasan gagasan serta strategi matematis; 3) memiliki keterampilan merancang, menyusun dan menyelesaikan masalah 4) menggunakan simbol dan angka serta bagan dalam menginformasikan dan mengkomunikasikan suatu konsep; 5) memiliki sifat menghargai keberadaan matematika dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat gigih dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

Melihat tujuan tersebut matematika tidak hanya ilmu yang digunakan dalam berhitung, tetapi memiliki makna lebih sebagai alat untuk mengembangkan sumber daya manusia. Sejalan dengan tujuan tersebut Hoopes (Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2019) menjelaskan tujuan pendidikan di abad-21 adalah pendidikan yang berusaha meningkatkan kesadaran siswa bahwa mereka hidup dalam lingkungan yang saling berkaitan dan mampu berpikir dengan berbagai strategi guna menyelesaikan suatu masalah. Perihal ini pula merujuk pada pilar pendidikan abad 21 dimana siswa harus mampu memaknai belajar sebagai proses mengenali, melaksanakan, mengaktualisasikan dan membangun kompetensi diri untuk dapat berkembang dan bersaing selaras dengan perkembangan teknologi UNESCO (Sasmoko, 2017)

Sebagai upaya untuk mencapai tujuan tersebut penggunaan pendekatan dalam pembelajaran dikemas dan dirancang untuk mendapatkan optimalisasi kegiatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang guru dalam memilih kegiatan pembelajaran. Pendekatan dalam pembelajaran sebagai kegiatan untuk mempermudah guru dalam memberikan pembelajaran. Sedangkan bagi siswa pendekatan pembelajaran bermanfaat untuk mempermudah mereka dalam memahami materi ajar dan menjaga suasana dalam kegiatan belajar.

Pada umumnya pembelajaran matematika dilaksanakan secara konvensional yang sifatnya untuk latihan (*drill*). Pembelajaran konvensional juga diartikan sebagai pembelajaran tradisional dimana dalam proses pembelajaran dilakukan dengan cara lama dan pengajar mengandalkan ceramah (Muhammad, 2018). Penggunaan pendekatan matematika secara konvensional ini didukung berdasarkan teori belajar Pavlov yang menjelaskan bahwa pembiasaan sangat penting dalam pembelajaran (Herman, Karlimah, & Komalasari, 2009). Pada hakikatnya latihan tersebut dikerjakan oleh siswa, setelah mendapatkan penjelasan konsep oleh guru. Namun hal ini menjadikan siswa cenderung pasif pada saat pembelajaran karena guru lebih dominan dalam menjelaskan suatu konsep. Selain itu pembelajaran secara tradisional ini juga memiliki kekurangan diantaranya; 1) tidak adanya pengaitan antar konsep matematika; 2) konsep tidak terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari siswa; 3) bahasa yang digunakan bersifat abstrak; 4) tidak sama kuat antara operasi hitung perkalian dan pembagian; 5) menghafal dilakukan dalam proses berhitung; 6) tidak merangsang keingintahuan siswa (Suwangsih & Tiurlina, 2006). Selain itu (Muhammad, 2018) menambahkan pendekatan ini bersifat pasif dan monoton karena siswa tidak dapat mengeksplor dirinya sendiri. Hal ini menimbulkan pengetahuan yang diberikan lebih cepat dilupakan oleh peserta didik.

Pentingnya terlaksana pilar pendidikan abad 21 dengan tujuan tercapainya tujuan pembelajaran matematika. Pengajar harus memiliki inovasi baru dalam mengajar. Salah satunya dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada suatu pembelajaran matematika. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* merupakan pendekatan pembelajaran

yang menghubungkan konsep dengan konteksnya sehingga bisa mewujudkan area belajar bermakna berbentuk pengetahuan serta keahlian. Pendekatan ini mendorong siswa secara langsung untuk mengaitkan setiap konsep matematika ke dalam kehidupan yang mereka alami sehari-hari. Melalui pendekatan ini guru dibantu membangun pemikiran siswa agar belajar sendiri serta meningkatkan motivasi belajar secara intrinsik (Suwangsih & Tiurlina, 2006). Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah suatu sistem pendidikan, dimana peserta didik membuat pola-pola yang terciptanya makna yang menghubungkan materi akademis dengan konteks sehari-hari. Pembelajaran dan pengajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* mengajak siswa melakukan aktivitas mengaitkan setiap konsep akademis pada secara kontekstual (Johnson, 2011).

Studi yang dilaksanakan (Setiawan & Sudana, 2019) menyimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa. Pada siklus pertama hasil belajar matematika siswa 78,42 dengan persentase ketuntasan klasikal 92 % yang menunjukkan bahwa target penelitian masih belum tercapai. Pada siklus dua terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa menjadi 82,94 dengan persentase ketuntasan klasikal 100% yang menunjukkan bahwa seluruh target penelitian telah tercapai pada siklus kedua. Penelitian lain mengungkapkan pemahaman matematik yang diperoleh melalui pembelajaran yang menggunakan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat lebih meningkat. Hal ini akan lebih optimal jika pembelajaran dikemas dalam suatu konsep kegiatan melalui aktivitas autentik dan mengaplikasikannya dalam dunia nyata di masyarakat (Santoso, 2017).

Pengaitan pembelajaran matematika dalam masyarakat dapat terwujud salah satunya dengan adanya kegiatan akademik yang mengajak peserta didik menjadi manusia literat. Kegiatan literasi digagas pemerintah sebagai upaya meningkatkan kemampuan masyarakat khususnya dalam literasi numerasi. *Numeracy* adalah keahlian dalam mengelola bilangan serta informasi untuk mencari penyelesaian masalah secara realistis dengan mengaitkan fakta matematika dengan kehidupan sehari-hari Traffer's (Hera & Sari, 2015). Kemampuan literasi numerasi adalah pengetahuan serta kecakapan dalam

memecahkan masalah praktis di kehidupan sehari-hari secara cerdas menggunakan berbagai angka, simbol dan data terpaut dalam matematika dasar. Hasil menganalisis data tersebut dijadikan referensi dalam mengambil keputusan (Kemendikbud, 2017).

Kemampuan literasi numerasi siswa di Indonesia mencapai 28% pada level 2 dari rata-rata global 76% dengan indikator siswa mampu menafsirkan dan mengenali tanpa instruksi langsung pada situasi sederhana seperti, membandingkan dan mengkonversi suatu angka/nilai. Sedangkan pada level 5 siswa Indonesia memiliki kemampuan 1% dari rata-rata global 11% dengan indikator memahami situasi rumit matematika dalam konteks nyata serta dengan tepat membandingkan dan memecahkan masalah matematika (OECD, 2019). Sebagai upaya dalam meningkatkan budaya literasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mencanangkan program Gerakan Literasi Nasional yang dituangkan dalam Permendikbud nomor 23 tahun 2015. Berdasarkan hasil studi penelitian terdahulu yang dilakukan Ekowati dkk (2019) sekolah belum melakukan program gerakan literasi numerasi secara umum. Kegiatan telah dilaksanakan berdasarkan tujuan yang ingin dicapai namun masih belum memenuhi lima indikator literasi numerasi. Kendala dalam implementasi GLS diantaranya 1) masih kurangnya buku bacaan; 2) kurangnya minat siswa; 3) guru belum sepenuhnya menjalankan kegiatan ini; 4) kurangnya pembinaan dari pihak dinas; 5) sulitnya menjalin koordinasi antara guru dan orang tua (Wiratsiwi, 2020).

Berdasarkan faktor di atas kegiatan literasi numerasi belum optimal terlaksana karena kurangnya buku bacaan dan media penunjang kegiatan literasi numerasi. Hal ini juga menjadi salah satu faktor siswa kurang memiliki kemampuan literasi numerasi yang rendah. Mengingat kegiatan pembelajaran harus dikemas secara menarik, penggunaan media pembelajaran dapat menjadi alternatif pembelajaran berbasis literasi numerasi. Dewasa ini penggunaan media pembelajaran sudah menjadi hal lumrah pada setiap pembelajaran. Media pembelajaran harus dirancang menarik agar terjadinya stimulus dan respon yang baik pada proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang berhubungan dengan *software* dan *hardware* yang digunakan sebagai alat dalam menyampaikan materi atau bahan ajar dari sumber pembelajaran kepada peserta

Fitri Yani, 2021

**PENGARUH PENDEKATAN KONTEKSTUAL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING, CTL)
DENGAN BERBANTUAN MEDIA KOMIK BERGERAK TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI
SISWA KELAS RENDAH**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dididik guna merangsang perhatian belajar sehingga proses belajar menjadi lebih efektif (Jalinus & Ambiyar, 2016). Pada klasifikasi media pembelajaran belum ada taksonomi media pembelajaran mana yang dianggap sebagai media paling efektif dalam proses pembelajaran. Adapun jenis media pembelajaran sangat beragam salah satunya pendidik dapat menggunakan media audio visual.

Media audio visual adalah media yang dapat melibatkan penggunaan indera penglihatan dan pendengaran dalam waktu yang bersamaan. Penyajian media secara visual yang berbentuk komik bergerak dan dirancang secara interaktif dengan adanya kegiatan interaksi antar tokoh yang dikemas dengan audio yang mendukung. Dalam konteks ini adanya media komik bergerak diharapkan dapat memberikan gambaran secara kontekstual pembelajaran yang akan disampaikan terhadap peserta didik. Media komik bergerak merupakan komik yang disajikan dengan *pop up* percakapan sebagai pembantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan diberi audio berupa percakapan interaktif sebagai percakapan antar tokoh. Media komik bergerak ini menggunakan pendekatan kontekstual dalam perancangan materi. Riset terdahulu menemukan rerata siswa yang berada pada kelas eksperimen yang diberikan media audio visual memiliki hasil lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Motivasi, kreativitas dan kemampuan siswa dalam bekerjasama terlihat meningkat ketika proses pembelajaran menggunakan media audio visual (Prasetya, 2016).

Berdasarkan paparan di atas peneliti ingin melaksanakan penelitian terkait penggunaan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* terhadap peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa Sekolah Dasar dengan berbantuan media komik bergerak. Peneliti berfokus mengkaji masalah terkait dengan pengaruh pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dengan berbantuan media komik bergerak berbasis digital pada kemampuan literasi numerasi siswa kelas rendah.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dijelaskan diatas, muncul suatu rumusan masalah umum untuk mengetahui apakah penerapan pendekatan kontekstual berbantuan media komik bergerak memberikan pengaruh terhadap

kemampuan literasi numerasi siswa. Adapun rumusan masalah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat perbedaan signifikan kemampuan literasi numerasi siswa setelah diberikan pembelajaran dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbantuan media komik bergerak?
- b. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbantuan media komik bergerak terhadap kemampuan literasi numerasi siswa?
- c. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbantuan media komik bergerak?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbantuan media komik bergerak terhadap kemampuan literasi numerasi siswa. Di samping itu tujuan penelitian dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui perbedaan signifikan kemampuan literasi numerasi siswa setelah diberikan pembelajaran dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbantuan media komik bergerak.
- b. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbantuan media komik bergerak terhadap kemampuan literasi numerasi.
- c. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbantuan media komik bergerak.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat serta kontribusi terhadap pendidikan Indonesia terlebih khusus dalam mata pelajaran matematika dan penerapan pembelajaran berbasis literasi. Adapun manfaat dalam penelitian ini meliputi:

- a. Manfaat dari segi teori

Melalui penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis terhadap pembelajaran matematika, khususnya pada peningkatan kemampuan

literasi numerasi siswa menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*.

b. Manfaat dari segi praktis

a. Bagi Peneliti

Secara praktis manfaat penelitian ini berupa alternatif serta solusi permasalahan yang merupakan implementasi dari hasil penelitian ini..

b. Bagi Guru

Memperoleh pengalaman dan pengetahuan mengenai pentingnya kemampuan literasi numerasi siswa.

c. Bagi Siswa

Siswa akan mendapatkan pengalaman belajar dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbantuan media komik bergerak dan dituntun untuk mengaitkan setiap konsep matematika terhadap kehidupan sehari-hari. Menggunakan pembelajaran ini pula siswa dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi yang dimilikinya.

1.5 Sistematika Penulisan

Pada penulisan skripsi ini peneliti menggunakan sistematika penulisan yang telah disesuaikan dengan pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia 2019. Adapun lebih lengkapnya sistematika penulisan laporan penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bab I Pendahuluan, terdiri dari: 1) latar belakang; 2) rumusan masalah; 3) tujuan penelitian; 4) manfaat penelitian; 5) sistematika penulisan.
- b. Bab II Kajian Pustaka, terdiri dari: 1) pendekatan pembelajaran; 2) media pembelajaran; 3) pembelajaran matematika di SD; 4) literasi numerasi; 5) keterkaitan pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)* dengan kemampuan literasi numerasi; 6) penelitian yang relevan; 7) materi ajar.
- c. Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: 1) jenis dan desain penelitian; 2) definisi operasional; 3) populasi dan sampel; 4) teknik pengumpulan data; 5) instrumen penelitian; 6) pengembangan instrumen; 7) prosedur penelitian; 8) analisis data.
- d. Bab IV Hasil dan Pembahasan, terdiri dari: 1) deskripsi keterlaksanaan penelitian; 2) analisis hasil penelitian; 3) pembahasan.

Fitri Yani, 2021

PENGARUH PENDEKATAN KONTEKSTUAL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING, CTL) DENGAN BERBANTUAN MEDIA KOMIK BERGERAK TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI SISWA KELAS RENDAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- e. Bab V terdiri dari: 1) simpulan; 2) implikasi; 3) rekomendasi