

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pentingnya belajar matematika tidak terlepas dari perannya dalam berbagai bidang kehidupan. Hal ini diperkuat oleh Arthaningsih (2018, hlm. 129) bahwa “matematika memiliki peran penting untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari”. Sejalan dengan pendapat tersebut Sundayana dalam Lubis (2022, hlm. 77) menyebutkan bahwa matematika merupakan salah satu komponen rangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan dan merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal tersebut membuktikan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting yang harus dikuasai oleh siswa yang berguna bagi kehidupannya karena disadari ataupun tidak, matematika menjadi alat untuk kemajuan peradaban manusia.

Tujuan pembelajaran matematika menurut Kemendikbud 2013 (dalam Hidayati, 2017, hlm. 143-144) yaitu (1) meningkatkan kemampuan intelektual, (2) kemampuan menyelesaikan masalah, (3) hasil belajar tinggi, (4) melatih berkomunikasi, dan (5) mengembangkan karakter siswa. Adapun tujuan pembelajaran matematika tingkat SD/MI adalah siswa mampu mengenal angka-angka sederhana, menghitung operasi hitung sederhana, pengukuran, dan bidang. Belajar matematika bukanlah hal yang mudah karena pada dasarnya matematika adalah ilmu yang abstrak, sementara taraf berpikir siswa sekolah dasar masih dalam tahap berpikir kognitif yang konkret. Untuk itu, guru harus terampil merancang kegiatan pembelajaran, agar materi yang disampaikan kepada siswa tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran matematika. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran guru harus pandai menerapkan sebuah pendekatan, model dan media yang tepat agar siswa tertarik mengikuti kegiatan

pembelajaran matematika dan dapat meminimalisir terjadinya kesulitan yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang memuaskan.

Namun pada kenyataannya proses pembelajaran yang dilakukan guru masih belum berjalan secara maksimal khususnya pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas III SDN 1 Cipaisan pada tanggal 10 Oktober 2022, diketahui bahwa pada pelajaran matematika tahun ajaran 2022/2023 sebesar 40,62 % siswa yang nilainya dibawah KKM atau dari 32 orang siswa hanya 13 orang siswa yang nilainya di atas standar KKM. Keadaan tersebut terjadi karena beberapa faktor diantaranya adalah, guru mengajarkan matematika dengan menggunakan metode ceramah, menjelaskan materi di depan kelas, dan langsung memberikan soal-soal sehingga materi yang disajikan terkesan abstrak. Selain itu, dalam pemanfaatan media pembelajaran guru hanya menggunakan media tulisan pada papan tulis. Keadaan tersebut membuat siswa sulit memahami materi dan berpikir bahwa matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit karena capaian hasil belajar siswa masih kurang. Hal ini diperkuat oleh Nurjanah (2023) kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan dapat menyebabkan hasil belajar tidak maksimal dan tidak mencapai ketuntasan belajar.

Kunci tercapainya hasil belajar yang memuaskan dalam pembelajaran matematika adalah pemahaman konsep yang baik. Untuk mendalami sebuah konsep baru, siswa harus memahami konsep pada materi sebelumnya atau guru dapat mengaitkan materi tersebut dengan kehidupan nyata karena pada usia sekolah dasar siswa masih berpikir konkret. Sebagaimana teori Piaget dalam Srivastava (2019) bahwa “tahap perkembangan intelektual anak pada periode ketiga usia 6-12 tahun adalah periode operasional konkret”. Berdasarkan hal tersebut, dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya model pembelajaran yang membawa siswa ke arah konkret. Salah satu model pembelajaran yang mampu mengaitkan pembelajaran dengan dunia nyata yaitu model *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan pembelajaran yang mengaitkan materi dengan dunia nyata. Hal ini diperkuat oleh Kistian (2018)

yang menyatakan bahwa “*Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah konsep Yulianti, 2023

PENERAPAN MODEL CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) BERBANTUAN KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat”. Di dalam model pembelajaran tersebut, terdapat Langkah-langkah pembelajaran yang dapat mendorong kegiatan siswa lebih aktif dan kreatif, karena siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Selain itu guru juga mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan termotivasi untuk belajar lebih giat (Handini, 2016). Berdasarkan penelitian terdahulu dari Nababan (2018) yang menemukan bahwa model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dimana persentase ketuntasan hasil belajar semakin meningkat. Selain menerapkan model pembelajaran yang inovatif, guru perlu menyiapkan media agar mempermudah memberikan materi kepada siswa.

Mengingat saat ini berada di era revolusi industri 4.0 maka sebagai pendukung pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang berbasis teknologi, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran komik digital. Media komik digital merupakan salah satu platform ruang pembelajaran yang menghadirkan interaksi siswa dengan guru yang cukup unik karena didalamnya dapat menambahkan beberapa fitur seperti video, foto dan berbagai jenis link kuis. Menurut Narestuti (2021) Media pembelajaran komik digital mampu membuat siswa menjadi kreatif, variatif, dan inovatif serta mampu membuat siswa merasa senang saat kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media ini maka diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu menciptakan suasana belajar yang serius, namun tetap memiliki unsur gambar menarik yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan mengantuk di dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu dari Narestuti (2021), menyatakan bahwa Media Komik Digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun nilai rata-rata yang didapatkan pada siklus I 70,79 dan nilai rata-rata pada siklus 2 sebesar 83,60. Hal tersebut membuktikan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkannya media pembelajaran komik digital.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penelitian ini memfokuskan kajian pada judul “Penerapan Model *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Yulianti, 2023

PENERAPAN MODEL CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) BERBANTUAN KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa pada saat menggunakan model *contextual teaching learning* berbantuan media komik digital pada pembelajaran matematika?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model *contextual teaching learning* berbantuan media komik digital pada pembelajaran matematika?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Mengetahui aktivitas belajar siswa pada saat menggunakan model *contextual teaching learning* berbantuan media komik digital pada pembelajaran matematika.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model *contextual teaching learning* berbantuan media komik digital pada pembelajaran matematika.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah untuk pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam memberikan sumbangan yang sangat berharga pada perkembangan ilmu pendidikan terutama pada upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan melalui model *contextual teaching learning* (CTL) berbantuan komik digital.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi siswa, dengan menggunakan model *contextual teaching learning* (CTL) berbantuan komik digital dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Yulianti, 2023

PENERAPAN MODEL CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) BERBANTUAN KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam mengajar matematika terutama pada materi pecahan.
- c. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi perbaikan kualitas pembelajaran di kelas.
- d. Bagi peneliti sebagai informasi pengetahuan dan sekaligus mengetahui betapa pentingnya menggunakan model *contextual teaching learning* (CTL) berbantuan komik digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- e. Bagi pembaca lain dapat menambah pengetahuan dan sebagai bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya.

1.5 Sistematika Penulisan Skripsi

Laporan penelitian ini ditulis berdasarkan susunan penelitian, diawali dengan bab pendahuluan dan diakhiri oleh kesimpulan dan rekomendasi. Secara rinci struktur penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I berisi pendahuluan, 1.1 Latar Belakang; 1.2 Rumusan Masalah; 1.3 Tujuan Penelitian; 1.4 Manfaat Penelitian dan; 1.5 Sistematika Penulisan Skripsi.

Bab II berisi kajian teori yang berisikan rincian mengenai; 2.1 model *contextual teaching and learning* (CTL); 2.2 Media Komik Digital; 2.3 Hasil Belajar; 2.4 Pembelajaran Matematika; 2.5 Pecahan Sederhana; 2.6 Hasil Penelitian yang Relevan.

Bab III berisi metode penelitian yang berisikan rincian mengenai; 3.1 Desain Penelitian; 3.2 Prosedur Penelitian; 3.3 Subjek dan Tempat Penelitian; 3.4 Definisi Operasional; 3.5 Teknik Pengumpulan Data; 3.6 Instrumen Penelitian; 3.7 Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data.

Bab IV berisi temuan dan pembahasan hasil penelitian yang dilaksanakan

Bab V berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi terhadap hasil penelitian yang telah dilaksanakan