

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengetahuan manusia akan berkembang melalui proses belajar. Proses belajar dapat dilakukan dengan adanya pendidikan di sekolah. Pendidikan sangat diperlukan bagi siswa dengan tujuan untuk menambah pengetahuan, membentuk sikap, dan keterampilan dasar sebagai bekal dalam kehidupannya. Tujuan pendidikan nasional tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 bab II Pasal 3 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Tujuan pendidikan nasional tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan menjadikan manusia yang beriman, berilmu, kreatif, dan mandiri. Pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu dengan menggunakan kurikulum. Hal ini sesuai dengan Kurikulum 2013 yang dirancang untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara keseluruhan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan Kurikulum 2013 yaitu dengan prestasi belajar. Mulyasa (2013: 189) mengemukakan bahwa beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk optimalisasi implementasi Kurikulum 2013 yaitu dengan memperbaiki prestasi.

Tes prestasi perlu dilakukan sebagai salah satu sumber penting dalam pengambilan keputusan pendidikan. Azwar (2012: 13) menjelaskan bahwa pengukuran prestasi belajar sangatlah penting dalam dunia pendidikan. Suatu kemajuan atau keberhasilan program pendidikan tidaklah mungkin apabila tanpa melakukan pengukuran. Bukti adanya pencapaian yang baik harus diambil dari pengukuran prestasi belajar. Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan siswa.

Ranah kognitif (pengetahuan) siswa merupakan sumber dan pengendali dari ranah kejiwaan lain seperti ranah afektif dan psikomotor. Syah, M. (2010: 83) mengemukakan bahwa upaya pengembangan ranah kognitif akan berdampak positif bukan hanya terhadap ranah kognitif sendiri, melainkan terhadap ranah afektif dan psikomotor. Ranah kognitif sebagai ranah psikologis siswa yang terpenting, karena tanpa berpikir siswa tidak dapat memahami suatu materi pelajaran yang diajarkan kepadanya. Penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek kognitif sangat diperlukan dalam psikologis siswa. Aspek kognitif perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran, oleh karena itu peneliti akan berfokus pada aspek kognitif terkait prestasi belajar siswa.

Pengetahuan tidak bisa disalurkan begitu saja dari guru kepada siswa. Siswa sebagai subjek yang memiliki kemampuan secara aktif untuk mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Namun berdasarkan pengamatan pada pembelajaran yang ada di kelas lima di SD Negeri Pangebatan, siswa terlihat kurang aktif dalam pembelajaran. Siswa hanya mendengarkan penjelasan materi tanpa memahami maknanya, sehingga siswa hanya memahami teori tetapi tidak bisa mengaitkannya dengan kehidupan keseharian mereka. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang

membantu siswa mampu mengonstruksikan pengetahuannya, menemukan sendiri, dan menambah pengetahuan baru.

Pembaharuan dalam bidang pendidikan bisa dilakukan dengan berbagai cara, antara lain menerapkan pendekatan pembelajaran yang menarik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah pendekatan pembelajaran kontekstual. Pendekatan kontekstual sebelumnya pernah dilakukan penelitian oleh Dewi, dkk. (2017: 1), yang menyatakan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran *CTL (Contextual Teaching and Learning)* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan *CTL (Contextual Teaching and Learning)*. Johnson, Elaine B. (2011: 67) mengemukakan bahwa:

Sistem *CTL* adalah sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna di dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks dalam keseharian mereka, yaitu dengan konteks keadaan pribadi, sosial, dan budaya mereka.

Penggunaan pendekatan kontekstual, akan membuat siswa dapat mengaitkan materi yang diberikan dengan kehidupan nyata siswa, sehingga dapat menerapkan pengetahuan yang dimilikinya dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Media memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu dengan menggunakan *Puzzle*. *Puzzle* merupakan potongan-potongan gambar yang kemudian dirangkai menjadi sebuah gambar yang utuh. Pengertian tentang media *Puzzle* menurut Suciaty (2010: 78), media *Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *Puzzle* berdasarkan

pasangannya. Media *Puzzle* sebelumnya pernah dilakukan penelitian oleh Eva Niko dengan judul “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Tema Keluarga pada Siswa Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *Puzzle* dapat membuat hasil belajar siswa kelas II SDN Gedongan 2 Mojokerto lebih baik.

Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika guru mampu membuat proses pembelajaran yang menarik. Inovasi dalam proses pembelajaran diperlukan agar kegiatan di dalam kelas lebih efektif. Proses pembelajaran yang demikian, secara tidak langsung akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Peneliti melakukan suatu pembelajaran terhadap siswa dengan menggunakan pendekatan *CTL* dengan berbantu media pembelajaran *Puzzle*. Peneliti melakukan penelitian di sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum 2013. Proses pembelajaran Kurikulum 2013 pelaksanaannya menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari beberapa mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Penelitian ini dilakukan pada tema 9 “Benda-Benda Sekitar Kita” sub tema 2 pembelajaran 4 dan sub tema 3 pembelajaran 4 di kelas lima.

Pendekatan pembelajaran *CTL* dan media *Puzzle* diterapkan pada tema “Benda-Benda Sekitar Kita” sub tema 2 pembelajaran 4 dan sub tema 3 pembelajaran 4. Peneliti melakukan pada tema tersebut karena terdapat materi tentang kerukunan dalam berkeluarga dan dalam hidup bermasyarakat, sehingga pendekatan dan media pembelajaran yang akan diterapkan sesuai dengan materi yang diajarkan. Penerapan inovasi pembelajaran yang peneliti lakukan yaitu memberikan materi kepada siswa dengan mengaitkan materi

tersebut dalam kehidupan nyata. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok lalu diberikan media *Puzzle* untuk dirangkai menjadi gambar yang utuh, kemudian mengaitkan gambar tersebut dengan kehidupan nyata.

Peneliti telah melakukan penelitian menggunakan pendekatan kontekstual dengan berbantu media *Puzzle*. Penerapan ini dilakukan pada tema “Benda-Benda Sekitar Kita” sub tema 2 pembelajaran 4 dan sub tema 3 pembelajaran 4. Penggunaan pembelajaran kontekstual ini diharapkan memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas lima. Peneliti melakukan penelitian ini pada kelas lima di SD Negeri Pangebatan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

Apakah pendekatan pembelajaran kontekstual berbantu media pembelajaran *Puzzle* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada tema 9 sub tema 2 pembelajaran 4 dan sub tema 3 pembelajaran 4 kelas V di SD Negeri Pangebatan?

C. Batasan Masalah

Masalah yang akan diuji dalam penelitian ini terbatas pada pembelajaran tema “Benda-Benda Sekitar Kita” sub tema 2 pembelajaran 4 dan sub tema 3 pembelajaran 4 di kelas V. Peneliti membatasi penelitian ini yaitu pengaruh pendekatan kontekstual berbantu media pembelajaran *Puzzle*

terhadap prestasi belajar siswa. Kurikulum yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kurikulum 2013.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang ada, maka tujuan dalam pelaksanaan penelitian eksperimen ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran kontekstual berbantu media pembelajaran *Puzzle* terhadap prestasi belajar siswa pada mata tema 9 sub tema 2 pembelajaran 4 dan sub tema 3 pembelajaran 4 kelas V di SD Negeri Pangebatan.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dengan adanya penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran tentang pendekatan pembelajaran kontekstual dengan berbantu media pembelajaran *Puzzle* pada pembelajaran tematik kelas V di SD Negeri Pangebatan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, diantaranya yaitu bagi siswa, guru. Manfaat tersebut yaitu sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

Memberikan pemahaman konsep suatu materi pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa sehingga akan mempengaruhi prestasi belajar.

b. Bagi Guru

Pedoman untuk guru, agar di dalam penyampaian materi dapat mempraktekkan menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual berbantu dengan media *Puzzle*.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat mengembangkan pengetahuan, menambah wawasan serta pengalaman bagi peneliti dalam tahap proses pembinaan diri untuk menjadi calon pendidik.