

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana seseorang yang ingin mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dalam dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan baik untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Pristiwanti et al., 2022).

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika bisa terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara nyata. Lalu pengalaman diproses dalam dunia rasio, dan diolah secara analisis dengan penalaran kognitif sehingga terbentuk konsep-konsep matematika agar konsep-konsep matematika tersebut mudah dipahami orang lain dan bisa dimanipulasi secara tepat.

Geometri menurut ialah sebuah cabang matematika yang menjelaskan sifat garis, sudut, bidang dan ruang. Satu-satunya ilmu yang dapat mengaitkan matematika dengan bentuk fisik dunia nyata adalah geometri. Geometri pastinya dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan sangat dekat dengan peserta didik, karena hampir semua objek visual pada geometri ini berada di sekitar peserta didik itu sendiri. Meskipun begitu, banyak anak sekolah dasar sampai saat ini memiliki kesan negatif terhadap mata pelajaran matematika dan sudah mengeluh dan tidak semangat untuk belajar matematika.

Pembelajaran matematika geometri di sekolah dasar harus di desain dengan baik, supaya menyenangkan, menarik, terutama relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan desain atau strategi yang baik tersebut, dapat membuat peserta didik merasa pembelajaran matematika dapat menjadi pengalaman yang bermakna dan memotivasi peserta didik untuk terus belajar dan berkembang.

(Natalia et al., 2024) berpendapat bahwa model pembelajaran *contextual teaching and learning* dan dibantu dengan media *flash card* dapat membantu pendidik menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari anak-anak peserta didik.

Materi geometri yang dipelajari di sekolah dasar adalah bangun datar. Bangun datar ialah sebuah bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis lurus dan berupa garis lengkung. Menurut (Handayani, 2021) bangun datar bukan sebuah benda yang konkret yang bisa dipegang maupun dilihat secara langsung. Jadi bangun datar ialah sebuah bangun rata yang memiliki ukuran panjang dan lebar.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 18 November 2024 di SD Negeri 07 Payaraman, hasil yang didapatkan ialah rendahnya hasil belajar pada kelas V serta kurangnya pemahaman peserta didik dan semangat yang dimiliki peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Data yang diperoleh dari hasil pembelajaran dalam pembelajaran Matematika. Merangkum dari permasalahan diatas untuk mengatasinya peneliti akan menggunakan model *contextual teaching and learning* yang akan berbantuan

media *flash card* untuk mengarahkan dan menarik peserta didik dalam berkonsentrasi pembelajaran di SD Negeri 07 Payaraman.

Dalam masalah ini model pembelajaran *contextual teaching and learning* yang akan berbantuan media *flash card* dapat mengatasi permasalahan yang terjadi. Pendekatan ini mengutamakan keterkaitan materi dengan situasi dan pengalaman sehari-hari peserta didik dan media *flash card* dapat mengorganisir informasi dengan lebih efektif. Keterkaitan konsep geometri dengan lingkungan sekitar, siswa dapat memahami teori dan melihat penerapannya dalam kehidupan nyata dan dapat melihat visual atau gambar bangun datar yang telah dilihat pada media *flash card*.

Siswa yang terlibat dalam pembelajaran model *contextual teaching and learning* cenderung lebih aktif dalam berdiskusi, mengajukan pertanyaan dan bekerja sama dalam kelompok. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi dan pengalaman, hal ini sejalan dengan pendekatan ini ditambah pendekatan ini berbantuan media *flash card* akan menutupi kecenderungan siswa yang aktif dalam berdiskusi. Pendekatan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif, serta mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Pada saat peserta didik telah diterapkan model *contextual teaching and learning* yang mengaitkan pembelajaran dengan lingkungan sekitar, selanjutnya peserta didik dapat melihat penerapan dalam kehidupan nyata dalam bentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan (*flash card*) tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dan untuk lebih mengetahui bagaimana pengaruh model *contextual teaching and learning* yang berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran geometri peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Model *Contextual Teaching And Learning* Berbantuan *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SDN 07 Payaraman**".

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- 1) Siswa kurang memahami, analisis, dan terlibat saat proses pembelajaran.
- 2) Hasil belajar siswa masih rendah.
- 3) Kurangnya pemanfaatan model pembelajaran dan Pembelajaran masih bersifat konvensional.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, untuk menghindari meluasnya masalah yang akan diteliti, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan model pembelajaran, salah satunya model *contextual teaching and learning*.
- 2) Model *Contextual Teaching and Learning* ini berbantuan Media *Flash Card*.

- 3) Kelas yang akan diterapkan model pembelajaran berbantuan media ini adalah kelas lima (V).
- 4) Pembelajaran yang diteliti ialah pembelajaran geometri.
- 5) Geometri yang dipelajari yaitu bangun datar.
- 6) Bangun datar yang dipelajari ialah bangun datar segitiga, persegi, dan persegi panjang.
- 7) Rendahnya hasil belajar siswa karena masih menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah “Apakah terdapat pengaruh model *contextual teaching and learning* berbantuan *flash card* terhadap hasil belajar siswa di SDN 07 Payaraman.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model *contextual teaching and learning* berbantuan *flash card* terhadap hasil belajar siswa di SDN 07 Payaraman.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diterapkan dari penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun kedua manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian, sehingga dapat memperluas pemahaman tentang pengaruh model *contextual teaching and learning* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran geometri.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

Dengan adanya pembelajaran kontekstual ini, diharapkan siswa dapat belajar matematika lebih efektif, menyenangkan dan menarik serta mudah memahami materi yang diajarkan, sehingga tercapainya peningkatan kompetensi siswa pada pembelajaran geometri.

2) Bagi guru

Sebagai alternatif bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang variatif, sehingga siswa termotivasi dalam belajar dan dengan model pembelajaran ini. Diharapkan guru dapat mengetahui kemampuan masing-masing peserta didik.

3) Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah untuk dapat melaksanakan dan mengembangkan kegiatan pembelajaran guna membantu meningkatkan minat terhadap materi geometri.

4) Bagi penelitian selanjutnya

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan bekal dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.