

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV A SD Negeri 1 Sukarame Dua Teluk betung Barat Bandar Lampung. Faktor yang akan diteliti adalah peningkatan aktivitas siswa dalam belajar dan prestasi siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual.

2.1. Pendekatan Kontekstual

Menurut Depdiknas (2003:1), pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching Learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Berdasarkan pernyataan diatas dapatlah dipahami bahwa pembelajaran kontekstual lebih menekankan kepada pengaitan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata sehari-hari.

Menurut Sanjaya (2006:109), pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching Learning*) adalah suatu pendekatan pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Hal ini berarti pembelajaran yang dilakukan lebih terpusat pada siswa bukan pada guru.

Guru bukan sebagai sumber ilmu, melainkan perancang, fasilitator, dan motivator dalam pembelajaran.

Sebagai perancang, fasilitator, dan motivator, guru sangat berperan dalam meningkatkan mutu pembelajaran, baik di kelas maupun di luar kelas. Dalam melaksanakan tugasnya, seorang guru sangat memerlukan wawasan yang luas tentang pendekatan dalam menyajikan atau menyampaikan materi pelajaran. Melalui wawasan yang luas, guru dapat memilih dengan tepat pendekatan yang dipakai untuk menyampaikan setiap topik materi pelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dipakai adalah pendekatan kontekstual.

Dari penjelasan di atas, penerapan kontekstual sangatlah penting dalam pembelajaran di sekolah. Karena pendekatan kontekstual adalah proses yang menekankan kepada siswa untuk menemukan sendiri materi yang dipelajari dan menerapkannya dalam kehidupan sendiri.

2.1.1 Komponen Pembelajaran Kontekstual

Menurut Sanjaya (2006:113) komponen-komponen pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah *Konstruktivisme, Inquiri, Questioning, Learning Community, Modeling, Refleksi, dan Authentic Assessment*

a. Konstruktivisme

Menurut Depdiknas (2003:10), Konstruktivisme Merupakan kemampuan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan dan memberi makna melalui

pengalaman nyata yang dialami dan dirasakan dalam kehidupan. Siswa harus mampu menemukan dan mentransformasikan pengetahuan yang dimiliki ke konsep yang baru diterimanya. Disini tugas seorang guru adalah membantu siswa dalam proses belajar mengajar dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan menerapkan ide atau gagasan sendiri dalam belajar.

Implementasinya terdiri dari kegiatan menyebutkan, mengidentifikasi, mengkategorikan, dan membuktikan. Pada umumnya kita juga sudah menerapkan filosofi ini dalam pembelajaran sehari-hari, yaitu ketika kita merancang pembelajaran dalam bentuk siswa bekerja, praktek mengerjakan sesuatu, beraktifitas di dalam laboratorium, membuat laporan ilmiah, mendemonstrasikan hasil kerja baik berupa laporan maupun hasil eksperimen di laboratorium, menciptakan ide, dan sebagainya.

b. Menemukan (*Inquiry*)

Menemukan atau *inquiry* menurut Imran (2009:15), merupakan proses perpindahan dari pengamatan menjadi pemahaman. Siswa belajar menggunakan keterampilan berpikir kritis. Kegiatan pembelajarannya diawali dengan pengamatan, lalu berkembang untuk memahami konsep/fenomena. Setelah itu siswa akan mengembangkan dan menggunakan keterampilan berpikir kritis. Siswa menemukan sendiri pengetahuan dan keterampilan mereka melalui tahap:

- 1) Mengamati atau melakukan observasi (*observation*)

- 2) Membaca referensi untuk informasi pendukung.
- 3) Bertanya jawab dengan teman (*questioning*)
- 4) Menduga (*hypotesis*) dan memunculkan ide-ide baru.
- 5) Mengumpulkan data sebanyak-banyaknya (*data gathering*)
- 6) Menganalisis, menyimpulkan (*conclusion*), dan menyajikan hasil dalam tulisan, gambar dll.
- 7) Siswa membuat laporan ilmiah sendiri
- 8) Siswa mengkomunikasikan atau menyajikan hasil karya pada pembaca, teman sekelas, guru, atau audien yang lain.
- 9) Disampaikan pada orang lain untuk mendapat masukan..
- 10) Melakukan refleksi.
- 11) Menempelkan gambar, karya tulis di mading, majalah sekolah, dsb.

c. Bertanya (Questioning)

Kegiatan bertanya yang dilakukan baik oleh guru maupun oleh siswa. Pertanyaan guru digunakan untuk mengarahkan, membimbing, dan mengevaluasi cara berfikir siswa. Sedangkan pertanyaan siswa merupakan wujud keingintahuan. (Hati,2007: 11).

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam bertanya meliputi (Imron, 2009:17):

- a. Bagi Guru, guru berperan untuk :
 1. Menuntun siswa berpikir,
 2. Mengecek pemahaman siswa,
 3. Membangkitkan respon siswa.
- b. Bagi Siswa, berupa:
 1. Menggali informasi,

2. Menghubungkan dengan pengetahuan yang dimiliki,
3. Memecahkan masalah yang dihadapi

Dengan bertanya, siswa dapat menggali informasi, mengkonfirmasi sesuatu, mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahui, bertanya dapat diterapkan saat berdiskusi, kerja kelompok, ketika mengamati, dan saat mengalami kesulitan.

d. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Kelompok belajar atau sekelompok komunitas yang berfungsi sebagai wadah komunikasi untuk berbagi pengalaman dan gagasan. (Hati, 2007:13). Mengutamakan kerjasama dengan orang lain atau kelompok, dapat dilakukan jika anggotanya mau saling mendengarkan, tidak merasa paling tahu, serta tidak segan untuk bertanya kepada lainnya. Prakteknya dapat terwujud dalam:

- 1) Pembentukan kelompok kecil
- 2) Pembentukan kelompok besar.
- 3) Mendatangkan 'ahli' ke kelas.
- 4) Bekerja dengan kelas sederajat.
- 5) Bekerja dengan kelas di atasnya.
- 6) Bekerja dengan masyarakat.

e. Pemodelan (*Modeling*)

Kegiatan mendemonstrasikan suatu perbuatan agar siswa dapat mencontoh atau belajar, atau melakukan sesuatu sesuai dengan model yang diberikan. (Hati, 2007). *Modeling* atau Permodelan berarti juga (Imron, 2009):

- 1) Proses penampilan suatu contoh agar orang lain berpikir, bekerja dan belajar
- 2) Mengerjakan apa yang guru inginkan agar siswa mengerjakannya
- 3) Membahasakan gagasan yang Anda pikirkan.
- 4) Mendemonstrasikan bagaimana Anda menginginkan para siswa untuk belajar.
- 5) Melakukan apa yang Anda inginkan agar siswa melakukan.
- 6) Guru bukan satu-satunya contoh bagi siswa.
- 7) Model berupa orang, benda, perilaku, dll.

f. Refleksi (*Reflection*)

Kegiatan dalam refleksi menurut Hati, (2009:18) berupa melihat kembali atau merespon suatu kejadian, kegiatan dan pengalaman yang bertujuan untuk mengidentifikasi hal-hal yang sudah diketahui, dan hal-hal yang belum diketahui agar dapat dilakukan suatu tindakan penyempurnaan. Dapat juga dikatakan sebagai respon terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diterima, contohnya:

- 1) Pertanyaan langsung tentang apa yang diperoleh hari itu.
- 2) Komentar siswa tentang pembelajaran hari itu.
- 3) Catatan atau jurnal dibuku siswa.
- 4) Diskusi
- 5) Hasil karya

g. Penilaian yang Sebenarnya (*Authentic Assessment*)

Assessment adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Gambaran siswa perlu diketahui oleh guru agar dapat mengidentifikasi siswa yang mengalami kemacetan belajar. Menurut Hati (2009:19) *Authentic Assessment* merupakan alternatif

prosedur penilaian yang menuntut siswa untuk benar-benar menunjukkan kemampuannya secara nyata.

Kemajuan belajar dinilai dari proses, bukan melulu hasil. Dalam pembelajaran Matematika contohnya, siapa yang mampu menjelaskan cara menyelesaikan sebuah permasalahan pecahan dengan cara demonstrasi langsung dialah yang nilainya tinggi, bukan hasil ulangan tentang teorinya. Dilakukan untuk menilai pengetahuan dan keterampilan (performansi) yang diperoleh siswa. Penilai tidak hanya guru, tetapi juga bisa teman lain atau orang lain. Penilaian dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung, dengan mengukur pengetahuan dan keterampilan, bukan mengingat fakta. Penilaian dilakukan secara berkesinambungan, terintegrasi, dan dapat digunakan sebagai *feed back*.

2.1.2 Beberapa Hal Penting Dalam Pembelajaran CTL

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CTL harus memperhatikan hal-hal yang terkait, baik berkaitan dengan konsep, langkah-langkah, maupun pelaksanaan pembelajaran dengan CTL. Siswa dapat dikatakan tuntas belajar jika ia dapat berguna dan mampu mengaplikasikan pengetahuannya terhadap lingkungan sekitar kehidupannya, baik masa kini maupun masa depan, sebagai seorang anggota keluarga, warga negara, dan pekerja atau karyawan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran dengan *Contextual Teaching Learning*, terutama berkaitan dengan pembelajaran Matematika adalah sebagai berikut

1. CTL adalah model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa secara penuh, baik fisik maupun mental.
2. CTL memandang bahwa belajar bukan menghafal akan tetapi proses berpengalaman dalam kehidupan nyata.
3. Kelas, dalam pembelajaran CTL bukan sebagai tempat untuk memperoleh informasi, akan tetapi sebagai tempat untuk menguji data hasil temuan mereka dilapangan.
4. Materi pelajaran ditemukan oleh siswa sendiri, bukan hasil pemberian dari orang lain. (Sanjaya, 2006:125).

2.1.3 Beberapa Pendekatan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah

Dasar.

Banyak macam kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak-anak di sekolah, tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Paul B. Diedrich dalam Nasution (1977 : 79) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain digolongkan sebagai berikut :

1. *Visual activities*, antara lain ; membaca, memperhatikan (gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain)
2. *oral activities*, seperti ; menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh; mendengarkan penyajian bahan, percakapan, diskusi, musik, dan pidato.
4. *Writing activities*, seperti; menulis cerita, menulis karangan, menulis laporan, angket, menyalin, membuat rangkuman.
5. *Drawing activities*, seperti; menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain; melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, merepasi, bermain, berkebun, bertenak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya menganggap, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emational activities*, seperti misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Kesimpulan dari teori diatas bahwa *Motor activities* dan *Mental activities* adalah salah satu teori yang dapat digunakan dengan tujuan agar menumbuhkan motivasi

anak dalam belajar matematika dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual.

2.1.4 Prestasi Belajar Matematika

Prestasi adalah istilah yang diambil dari bahasa Belanda *prestatie* yang berarti hasil usaha. Kata prestasi dalam berbagai penggunaan selalu dihubungkan dengan aktivitas tertentu.

Menurut Surakhmad (1987:67) belajar berarti mengalami dan menghayati sesuatu yang akan menimbulkan respon-respon tertentu dari pihak siswa. Pengalaman berupa pelajaran akan menghasilkan perubahan (pematangan atau pendewasaan) pola tingkah laku, perubahan sistem nilai dapat perbendaharaan konsep-konsep serta di dalam kekayaan informasi.

Jenis perubahan yang dimaksud dalam belajar ini meliputi perubahan tingkah laku setelah individu mendapatkan berbagai pengalaman dalam situasi belajar mengajar yang diberlakukan atasnya. Pengalaman-pengalaman tersebut akan menyebabkan proses perubahan pada diri seseorang. Dengan kata lain, bahwa proses belajar senantiasa merupakan perubahan tingkah laku dan terjadi karena hasil pengalaman yang diperoleh.

Sadiman (1996:45) mengatakan bahwa belajar dapat diartikan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup.

Belajar adalah terminologi yang akan digunakan untuk menggambarkan proses meliputi perubahan melalui pengalaman. Proses perubahan tersebut secara relatif

untuk memperoleh perubahan permanen dalam pemahaman, sikap, pengetahuan, informasi, kemampuan dan keterampilan melalui pengalaman.

Selanjutnya, Hilgard dalam Nasution (1982:45) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses. Melalui proses tersebut seseorang mengubah tingkah lakunya dengan cara latihan, baik latihan yang dipersiapkan secara khusus di laboratorium maupun latihan yang terjadi secara alamiah di mana individu berinteraksi dengan lingkungannya.

Muhibin (1997:141) menyebutkan bahwa prestasi belajar merupakan taraf keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Demikian pula pendapat Depdikbud (1988:700) bahwa prestasi belajar mengandung pengertian penguasaan pengetahuan (keterampilan) yang dikembangkan oleh mata pelajaran. Lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan guru. Davis dalam Slameto (1985:21) berpendapat bahwa prestasi belajar adalah pengetahuan yang diperoleh siswa sebagai hasil dari pembelajaran.

Pendapat-pendapat di atas menunjukkan bahwa prestasi belajar dipergunakan untuk menyebut berbagai macam hasil kegiatan atau usaha. Hal ini sesuai dengan kenyataan yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Istilah prestasi belajar sering digunakan untuk menyebut hasil yang dicapai dalam berbagai kegiatan, misalnya prestasi olahraga, prestasi seni, prestasi kerja, prestasi belajar, prestasi usaha, dan sebagainya.

Pada proses pembelajaran, prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil dari pembelajaran yang meliputi penguasaan, perubahan emosional, dan perubahan tingkah laku yang dapat diukur dengan tes objektif maupun tes uraian. Dengan demikian, prestasi belajar Matematika adalah prestasi belajar siswa pada tes ujian akhir semester atau pada Kompetensi Dasar pada mata pelajaran Matematika.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar Matematika merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari pelajaran Matematika di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi tertentu.

Demikian pula pendapat Davis dalam Slameto (1985:21) berpendapat bahwa prestasi guru dalam pembelajaran adalah pengetahuan yang berhasil disampaikan guru guru dan dimiliki siswa sebagai prestasi dari proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian-uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi adalah perubahan perilaku yang relatif permanen yang diperoleh melalui pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Dengan kata lain, prestasi pembelajaran Matematika merupakan tingkat keberprestasian yang dicapai oleh siswa dalam pembelajaran Matematika di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari prestasi tes mengenai sejumlah materi tertentu yang telah diajarkan oleh guru. Prestasi pembelajaran adalah kemampuan aktual yang diperoleh seseorang setelah mempelajari sejumlah mata pelajaran pada satu jenjang program pendidikan

dalam kurun waktu tertentu, yang diukur dengan suatu alat ukur tertentu, yaitu tes hasil belajar baik aspek kognitif maupun psikomotorik (Sadiman, 1996:56).

Mata pelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa Sekolah Dasar (SD). Dalam penelitian ini, yang dimaksudkan dengan prestasi siswa dalam pembelajaran Matematika adalah prestasi yang diperoleh siswa dalam pembelajaran melalui kemampuan kognitif yang dicapai siswa setelah mereka mempelajari mata pelajaran Matematika selama kurun waktu tertentu, yakni pada semester genap tahun ajaran 2009/2010.

2.2. Teori Belajar dan Pembelajaran

2.2.1 Teori Belajar

Beberapa teori belajar yang relevan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Teori Belajar Kognitif

Belajar menurut kognitif adalah perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu berbentuk tingkah laku yang dapat diamati dan dapat diukur. Asumsi teori ini adalah bahwa setiap orang telah memiliki pengetahuan dan pengalaman yang telah tertata dalam bentuk struktur kognitif yang dimilikinya. Proses belajar akan berjalan dengan baik jika materi pelajaran atau informasi baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki seseorang.

2. Teori Belajar Konstruktivistik

Menurut pandangan teori konstruktivistik, belajar merupakan usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui asimilasi dan akomodasi

yang menuju pada pembentukan struktur kognitifnya, memungkinkan mengarah kepada tujuan tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran diusahakan agar dapat memberikan kondisi terjadinya proses pembentukan tersebut secara optimal pada diri siswa. Proses belajar sebagai suatu usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi, akan membentuk suatu konstruksi pengetahuan yang menuju pada kemutahiran struktur kognitifnya.

3. Teori Belajar Humanistik

Menurut teori belajar humanistik, proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Oleh karena itu, teori Teori belajar humanistik sifatnya lebih abstrak dan lebih mendekati bidang kajian filsafat, teori kepribadian, dan psikoterapi daripada bidang kajian psikologi belajar. Teori belajar humanistik sangat mementingkan isi yang dipelajari daripada proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal. Dengan kata lain, teori belajar ini lebih tertarik pada pengertian belajar dalam bentuk yang paling ideal daripada pemahaman tentang proses belajar sebagaimana apa adanya, seperti yang selama ini dikaji oleh teori-teori belajar lainnya.

4. Teori Kecerdasan Ganda (*Multiple Intelligences*)

Kecerdasan adalah suatu kemampuan untuk memecahkan masalah atau menghasilkan sesuatu yang dibutuhkan di dalam latar budaya tertentu. Rentang masalah atau sesuatu yang dihasilkan mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks. Seseorang dikatakan cerdas bila ia dapat memecahkan

masalah yang dihadapi dalam hidupnya dan mampu menghasilkan sesuatu yang berharga / berguna bagi umat manusia.

Menurut Situmorang dalam Prawiradilaga dan Siregar (2004:61), *Multiple Intelegent* lahir sebagai koreksi terhadap konsep kecerdasan yang dikembangkan oleh Alfred Binet (1904), yang meletakkan dasar kecerdasan seseorang pada *Intelegant Quotient* (IQ) saja. Berdasarkan tes IQ yang dikembangkannya, Binet menempatkan kecerdasan seseorang dalam rentang skala tertentu yang menitikberatkan pada kemampuan berbahasa dan logika semata. Dengan kata lain apabila seseorang pandai dalam bahasa dan logika, maka ia pasti memiliki IQ yang tinggi.

Selanjutnya Thorndike dalam Suciati dan Prasetya (2000: 32) menyatakan belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Belajar dipandang sebagai suatu proses yang aktif melibatkan eksplorasi daripada sekedar penerimaan informasi yang pasif yang diberikan oleh guru. "

Dari pengertian diatas dapat dikatakan bahwa dalam proses belajar mengajar ada proses pembelajaran. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pembelajaran walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan dimana guru (pengajar) dan murid (pembelajar) berinteraksi, membicarakan suatu bahan atau melakukan suatu aktivitas, guna mencapai tujuan yang dikehendaki. Oemar Hamalik mengartikan pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur, yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran".

Pembelajaran tidak hanya terbatas pada peristiwa-peristiwa yang dilakukan oleh guru, tetapi mencakup semua peristiwa yang mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar yang meliputi: kegiatan-kegiatan yang diturunkan dari bahan-bahan cetak, gambar, program, radio, televisi, film, slide, maupun kombinasi dari bahan-bahan tersebut.

Belajar adalah sebuah proses yang terjadi pada manusia dengan berpikir, dan bergerak untuk memahami setiap kenyataan yang diinginkannya untuk menghasilkan sebuah perilaku, pengetahuan, atau teknologi atau apapun yang berupa karya dan karsa manusia tersebut. Belajar berarti sebuah pembaharuan menuju pengembangan diri individu agar kehidupannya bisa lebih baik dari sebelumnya. Belajar bisa pula berarti adaptasi terhadap lingkungan dan interaksi seorang manusia dengan lingkungan tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dibuat kesimpulan bahwa agar terjadi proses belajar atau terjadinya perubahan tingkah laku sebelum kegiatan belajar mengajar di kelas seorang guru perlu menyiapkan atau merencanakan berbagai

pengalaman belajar yang akan diberikan pada siswa dan pengalaman belajar tersebut harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Proses belajar itu terjadi secara internal dan bersifat pribadi dalam diri siswa agar proses belajar tersebut mengarah pada tercapainya tujuan dalam kurikulum maka guru harus merencanakan dengan seksama dan sistematis berbagai pengalaman belajar yang memungkinkan perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan apa yang diharapkan. Aktivitas guru untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan proses belajar siswa berlangsung optimal disebut dengan kegiatan pembelajaran.

Peran guru di sini adalah sebagai pengelola proses pembelajaran tersebut. Untuk dapat melaksanakan tugasnya dengan baik seorang guru perlu memiliki pengetahuan dan pemahaman berbagai prinsip-prinsip belajar yaitu apapun yang dipelajari siswa maka siswa lah yang harus belajar, bukan yang lain.

Dalam pembelajaran, hasil belajar dapat dilihat langsung, oleh karena itu agar kemampuan siswa dapat dikontrol dan berkembang semaksimal mungkin dalam proses belajar di kelas maka program pembelajaran tersebut harus dirancang terlebih dahulu oleh para guru dengan memperhatikan berbagai prinsip-prinsip pembelajaran yang telah diuji keunggulannya. Belajar pada hakikatnya merupakan proses perubahan di dalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, dan kebiasaan. Perubahan ini bersifat menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Dalam hal ini proses mengajar membantu seseorang di dalam pembelajaran yang merupakan proses perubahan di dalam kemampuan tahapan di dalam mengetahui suatu yang baru

dari hasil latihan atau pengalaman didapat pada proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas yang mana perubahan kemampuan tersebut dapat menetap didalam diri anak.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Proses belajar bersifat individual dan kontekstual, saat proses belajar terjadi dalam diri individu sesuai dengan perkembangannya dan pengaruh lingkungannya.

Dengan demikian, agar terjadi belajar bermakna maka guru harus selalu berusaha mengetahui dan menggali konsep-konsep yang telah dimiliki siswa dan membantu memadukannya secara harmonis konsep-konsep tersebut dengan pengetahuan baru yang akan diajarkan. Dengan kata lain, belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan.

Pembelajaran yang efektif menurut Miarso (2007) adalah pembelajaran yang menghasilkan belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi para siswa melalui prosedur yang tepat. Ada tujuh indikator yang menunjukkan pembelajaran yang efektif adalah: Pengorganisasian pembelajaran dengan baik; komunikasi secara efektif; penguasaan dan antusiasme dalam pembelajaran; sikap positif terhadap siswa; pemberian ujian dan nilai yang adil; keluwesan dalam pendekatan pembelajaran dan hasil belajar siswa yang baik (Miarso,2007:536).

Dapat disimpulkan bahwa guru akan mengajar efektif bila guru tersebut selalu membuat perencanaan sebelum mengajar. Sehingga perencanaan pembelajaran adalah sebuah alai menuju pelaksanaan pembelajaran di masa depan yang kita inginkan agar pembelajaran itu terjadi sesuai dengan keinginan perencana atau pendidik

2.2.2 Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

2.2.2.1 Karakteristik Anak usia SD

Pembelajaran Matematika di SD akan berhasil dengan baik apabila guru memahami perkembangan intelektual anak usia SD. Usia anak SD berkisar antara 7 tahun sampai dengan 11 tahun. Menurut Piaget perkembangan anak usia SD tersebut termasuk dalam katagori operasional konkrit. Pada usia operasional konkret dicirikan dengan sistem pemikiran yang didasarkan pada aturan tertentu yang logis, hal tersebut dapat diterapkan dalam memecahkan persoalan-persoalan konkrit yang dihadapi. Anak operasional konkrit sangat membutuhkan benda-benda konkrit untuk menolong pengembangan intelektualnya. Anak SD sudah mampu memahami tentang penggabungan (penambahan atau pengurangan), mampu mengurutkan, misalnya mengurutkan dari yang kecil sampai yang besar, yang pendek sampai yang panjang.

Anak SD juga sudah mampu menggolongkan atau mengklasifikasikan berdasarkan bentuk luarnya saja, misalkan menggolongkan berdasarkan warna, bentuk persegi atau bulat, dan sebagainya. Pada akhir operasional konkret mereka

dapat memahami tentang pembagian, mampu menganalisis dan melakukan sintesis sederhana.

2.2.2.2 Prinsip proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Menurut Bruner dalam Karso (2004:1.12) prinsip-prinsip pembelajaran yang dapat dikembangkan sebagai proses belajar terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu :

1. Tahap Enaktif atau Tahap Kegiatan (*Enactive*)

Tahap pertama anak belajar konsep adalah berhubungan dengan benda-benda real atau mengalami peristiwa di dunia sekitarnya

2. Tahap Ikonik atau Tahap Gambar Bayangan (*Iconic*)

Pada tahap ini anak telah mengubah, menandai, dan menyimpan peristiwa atau benda dalam bentuk bayangan mental.

3. Tahap Simbolik (*Symbolik*)

Pada tahap terakhir ini anak dapat mengutarakan bayangan mental tersebut dalam bentuk simbol dan bahasa.

Pembelajaran dengan pendekatan Kontekstual seperti di atas diharapkan akan dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa, karena pemahaman siswa terhadap materi pelajaran matematika menjadi lebih baik, dan akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

2.3. Kerangka Pikir

Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan Kontekstual dilakukan dalam kelompok- kelompok kecil yang setiap anggotanya mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dengan jumlah 4 – 5 orang per kelompok.

Langkah awal pembelajaran CTL, guru harus mengembangkan suatu pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, dan mengonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya berdasarkan pengetahuan yang telah dimilikinya. Topik-topik yang akan diajarkan kepada siswa harus menggunakan kegiatan inkuiri dan di sini guru hanya memberikan bimbingan serta pengarahan agar mereka menemukan sendiri konsep diajarkan.

Skenario pembelajaran yang telah dibuat harus dilaksanakan di dalam kelas sebagaimana mestinya. Model harus dihadirkan dalam kegiatan ini, karena berguna untuk memberikan contoh pembelajaran kepada siswa. Dalam membimbing siswa melakukan kegiatan pembelajaran, guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya dapat mengembangkan rasa keingintahuan dan menuntun proses berfikir siswa. Guru dengan siswa dan siswa dengan siswa harus terjadi interaksi belajar mengajar yang menarik dan komunikasi yang baik diantara keduanya, jadi semua orang yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran dapat bekerja sama belajar membangun pengetahuan.

Selanjutnya, guru melakukan penilaian dengan memperhatikan siswa, mana yang aktif dan mana yang tidak, serta mana siswa yang suda memahami dan mana siswa yang belum memahami, serta menilai bagaimana kerjasama yang terjadi dalam kelompok. Jadi, selama kegiatan pembelajaran berlangsung penilaian dilakukan guru dengan mengamati para siswa.

Sebelum pembelajaran berakhir, guru menyisakan waktu sejenak agar siswa dapat melakukan refleksi. Realisasinya dapat berupa pernyataan langsung tentang apa-apa yang diperolehnya pada hari itu, catatan atau jurnal dibuku siswa, kesan dan saran siswa, diskusi dan hasil karya. Setelah kegiatan pembelajaran, guru kembali melakukan penilaian terhadap format lembar kerja yang telah diisi siswa, hasil karya siswa, catatan yang dibuat siswa dan tes-tes.

Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual diharapkan akan dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa, karena pemahaman siswa terhadap materi pelajaran matematika menjadi lebih baik, dan akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

2.4. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah :

1. Ada peningkatan motivasi siswa telah mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual
2. Ada peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual.
3. Dengan diberikan pembelajaran melalui pendekatan kontekstual diharapkan aktivitas dan prestasi belajar siswa meningkat.