

II . TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tunjauan Pustaka

1. Aktivitas Belajar

Menurut Winkel (1996: 53), belajar merupakan suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap.

Keberhasilan belajar tidak akan tercapai begitu saja jika pembelajaran tidak didukung dengan aktivitas belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (1994: 99) berikut.

“Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin akan berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berfikir, membaca, dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar.”

Senada dengan hal tersebut, Slameto (1991: 83) menyatakan sebagai berikut.

”Dalam proses mengajar belajar, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun bertindak. Dengan aktivitas siswa sendiri, pelajaran menjadi berkesan dan dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda.”

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dapat menunjang hasil belajar.

Aktivitas siswa dapat ditingkatkan dengan memberikan penghargaan kepada siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah dan Zain (2006: 149), yang menyatakan bahwa strategi dalam meningkatkan aktivitas belajar adalah memotivasi siswa dengan cara: pemberian angka (nilai), pemberian hadiah, pujian, hukuman dan sebagainya.

Paul B. Deidrich (dalam Sardiman, 1994: 100) menyatakan sebagai berikut.

- ”Aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat digolongkan antara lain:
- a. *Visual activities*, antara lain: membaca, memperhatikan (gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya).
 - b. *Oral activities*, antara lain: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, view, diskusi, interupsi dan sebagainya.
 - c. *Listening activities*, antara lain: mendengarkan (uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato dan sebagainya).
 - d. *Writing activities*, antara lain: menulis (cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin dan sebagainya).
 - e. *Drawing activities*, antara lain: menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola dan sebagainya.
 - f. *Motor activities*, antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun dan sebagainya.
 - g. *Mental activities*, antara lain: menganggap, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan dan sebagainya.
 - h. *Emotional activities*, antara lain: menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup dan sebagainya.”

Adapun aktivitas belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini adalah *visual activities*, *oral activities* dan *writing activities*. *Visual activities* meliputi memperhatikan penjelasan guru. *Oral activities* meliputi bertanya/ menjawab pertanyaan guru, berdiskusi kelompok dan mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok/menanggapi. *Writing activities* meliputi mengerjakan LKS.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari suatu pembelajaran. Dari pihak guru, pembelajaran diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar yang digunakan untuk mengukur sebatas mana kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Dari pihak siswa, hasil belajar merupakan puncak proses belajar yang merupakan bukti dari usaha yang telah dilakukan.

Abdurrahman (1999: 37) menyatakan sebagai berikut.

”Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif tetap. Dalam kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut pembelajaran atau instruksional, tujuan belajar telah ditetapkan lebih dahulu oleh guru. Anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.”

Di pihak lain Hamalik (2001: 8) mengemukakan sebagai berikut.

“Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek itu adalah: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis/ budi pekerti, dan sikap.”

Selain itu menurut Bruner (dalam Davies, 1991: 301), suatu tes hasil belajar harus tersusun dengan baik agar dapat dijadikan suatu alat ukur dan alat bantu dalam memperbaiki kualitas keseluruhan dalam belajar .

Berdasarkan uraian di atas maka hasil belajar siswa adalah tingkat kemampuan siswa setelah mengikuti pelajaran selama kurun waktu tertentu.

Hasil belajar dapat ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku.

Melalui hasil belajar siswa juga dapat diketahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka. Hasil belajar yang diamati dalam penelitian ini adalah hasil belajar dalam aspek kognitif yang diukur melalui tes yang diberikan pada setiap akhir siklus.

3. Pendekatan Kontekstual

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 458), konteks berarti keadaan, situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian. Dengan demikian kontekstual diartikan mampu membawa siswa ke dalam suatu kejadian yang berkenaan dengan konsep dan relevan dalam kehidupan sehari-hari.

Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama Depdiknas (2003: 1) mengatakan bahwa pendekatan kontekstual atau *Contekstual Teaching and Learning (CTL)* merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi kehidupan nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan

penerapannya dalam kehidupan manusia sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Hal ini dipertegas oleh Kunandar (2007: 293) yang menyatakan berikut.

”Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang beranggapan bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan secara ilmiah, artinya belajar akan lebih bermakna jika anak bekerja dan mengalami sendiri apa yang dipelajarinya, bukan sekedar mengetahuinya.”

Senada dengan hal tersebut, Johnson (dalam Kunandar, 2007: 295)

menyatakan sebagai berikut.

”Pembelajaran kontekstual adalah suatu proses pendidikan yang bertujuan membantu siswa melihat makna dalam bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari, yaitu dengan konteks lingkungan pribadinya, sosialnya dan budayanya.”

Dari pengertian-pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL), siswa akan memperoleh pengetahuan dan ketrampilan dari konteks yang sederhana dan dari proses mengalami sendiri apa yang mereka pelajari sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat.

Muslich (2008: 44) menyatakan sebagai berikut.

“Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual melibatkan tujuh komponen utama, yaitu sebagai berikut.

1. Konstruktivisme (*Constructivism*)
2. Menemukan (*Inquiry*)
3. Bertanya (*Questioning*)
4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)
5. Pemodelan (*Modeling*)
6. Refleksi (*Reflection*)
7. Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assessment*).”

a. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir CTL, yang menekankan bahwa belajar tidak hanya sekedar menghafal, mengingat pengetahuan tetapi merupakan suatu proses belajar mengajar dimana siswa sendiri aktif secara mental membangun pengetahuannya, yang dilandasi oleh struktur pengetahuan yang dimilikinya.

b. Menemukan (*Inquiry*)

Menemukan merupakan inti dari kegiatan pembelajaran CTL. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta tetapi hasil dari menemukan sendiri. Kegiatan menemukan dalam pembelajaran ini melalui observasi, bertanya, mengajukan dugaan, pengumpulan data dan penyimpulan.

c. Bertanya (*Questioning*)

Bertanya merupakan strategi utama pembelajaran CTL sebagai kegiatan guru yang mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa. Kegiatan bertanya berguna untuk, menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahui siswa.

d. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Konsep masyarakat belajar menyarankan agar hasil belajar diperoleh dari kerja sama dengan orang lain. Hasil belajar diperoleh dengan *sharing* antar teman, antar kelompok dan antar yang tahu ke yang

belum tahu. Masyarakat belajar terjadi apabila ada komunikasi dua arah, dua kelompok atau lebih yang terlibat dalam komunikasi pembelajaran.

e. *Pemodelan (Modeling)*

Permodelan merupakan suatu proses yang memberikan contoh tentang bagaimana mengerjakan sesuatu atau cara, menampilkan model baik suatu objek atau gambar untuk mempermudah pemahaman siswa akan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

f. *Refleksi (Reflection)*

Refleksi merupakan perenungan kembali atas pengetahuan yang baru dipelajari. Realisasinya pada akhir pembelajaran, guru menyisakan waktu sejenak agar siswa melakukan refleksi yang berupa pernyataan langsung tentang apa yang diperoleh hari ini, catatan atau jurnal di buku siswa, dan lain-lain.

g. *Penilaian yang sebenarnya (Authentic Assessment)*

Penilaian merupakan proses pengumpulan berbagai data yang dapat memberi gambaran tentang perkembangan belajar siswa. Hal ini perlu diketahui oleh guru agar dapat memastikan benar tidaknya proses belajar siswa. Penilaian yang sebenarnya dilakukan secara keseluruhan terhadap proses maupun hasil belajar.

Melalui konsep pendekatan kontekstual, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Pembelajaran berlangsung alamiah dalam

bentuk kegiatan siswa belajar dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Siswa sadar bahwa yang mereka pelajari berguna bagi hidupnya nanti. Siswa mempelajari apa yang bermanfaat bagi dirinya dan berupaya menggapainya. Dalam upaya itu, siswa memerlukan guru sebagai pengarah dan pembimbing. Tugas guru adalah membantu siswa mencapai tujuannya. Guru mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja sama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan mengupayakan agar siswa aktif mengaitkan ide matematika dengan pengetahuan mereka. Dengan mengarahkan siswa pada hal-hal yang bersifat nyata pada benda atau suatu konteks yang ada di lingkungannya, diharapkan membuat pengetahuan yang diperoleh siswa akan bertahan lama dalam ingatan mereka.

B. Kerangka Pikir

Pendekatan kontekstual memiliki tujuh komponen utama, yakni konstruktivisme (*constructivism*), menemukan (*inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*) dan penilaian yang sebenarnya (*authentic assessment*). Komponen konstruktivisme menekankan bahwa belajar tidak hanya sekadar menghafal dan mengingat pengetahuan, tetapi siswa harus membangun sendiri pengetahuannya baik secara individu maupun berkelompok. Mereka harus aktif secara mental maupun fisik dalam membangun pengetahuan mereka.

Komponen bertanya merupakan aspek penting dalam pembelajaran. Guru menggunakan kegiatan ini untuk mengecek pengetahuan siswa, membangkitkan motivasi siswa, dan mengarahkan siswa untuk menemukan pengetahuan baru. Bagi siswa kegiatan ini digunakan untuk mencari tahu dan menghindari kesalahpahaman ketika mereka mengonstruksi pengetahuan mereka. Inkuri atau menemukan merupakan bagian inti dari pembelajaran kontekstual, berarti siswa menemukan pengetahuan mereka sendiri. Kegiatan ini dilakukan dengan bekerja sama dengan temannya sebagai wujud dari masyarakat belajar. Mereka membangun pengetahuan dengan cara berdiskusi antar teman, antar kelompok, dan antar yang tahu ke yang belum tahu, sehingga terjadi komunikasi multi arah. Agar siswa lebih mudah memahami pengetahuan baru mereka maka dimunculkan model-model yang berupa benda nyata dan alat peraga. Benda nyata dan alat peraga ini digunakan untuk mengkonkretkan konsep-konsep abstrak yang ada dalam matematika.

Setelah kegiatan-kegiatan tersebut berlangsung, pada bagian akhir pembelajaran dilakukan refleksi. Melalui kegiatan ini, pengalaman belajar yang baru dialami siswa akan disimpulkan dan disimpan dalam ingatan siswa sebagai pengetahuan baru yang mereka peroleh. Untuk memperoleh gambaran tentang perkembangan belajar siswa maka dilakukan penilaian.

Berdasarkan uraian tersebut, dengan menerapkan pendekatan kontekstual siswa akan lebih diberdayakan dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Pengalaman bermakna akan diperoleh siswa, karena pembelajaran menghadirkan benda-benda nyata yang ada disekitar siswa. Kebermaknaan ini akan

membuat pengetahuan yang siswa peroleh akan bertahan lama dalam benak mereka yang pada akhirnya dapat digunakan dalam memecahkan berbagai masalah yang mereka hadapi termasuk dalam menyelesaikan soal-soal tes yang dapat menunjukkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, maka pembelajaran dengan pendekatan kontekstual akan membuat siswa lebih aktif dalam belajar dan hasil belajarnya meningkat.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah "Pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII-B SMP Negeri 3 Gadingrejo Pringsewu semester genap tahun pelajaran 2010/2011."