

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan dari proses pembelajaran di sekolah salah satunya adalah agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi diri, kecerdasan dan keterampilan yang diperlukan dirinya. Oleh karena itu diperlukan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Proses pembelajaran yang dimaksudkan disini adalah proses pembelajaran yang dirancang agar mengaktifkan anak, mengembangkan kreatifitas sehingga efektif namun tetap menyenangkan. Selain itu, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang mampu memberikan pengetahuan, sikap dan ketrampilan kepada siswa juga merupakan hal yang sangat penting demi tercapainya tujuan pembelajaran

Pembelajaran merupakan sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Rusman dkk, 2011: 15).

Dalam belajar matematika siswa selalu dituntut dapat memahami apa yang telah mereka pelajari selama proses pembelajaran. Padahal setiap siswa mempunyai kemampuan berfikir yang berbeda-beda. Ada siswa yang dengan mudah bisa memahami suatu konsep matematika pada saat itu juga. Namun

juga ada banyak siswa yang proses pemahamannya mengenai suatu konsep matematika memerlukan waktu yang cukup lama. Sehingga setiap siswa harus berinisiatif sendiri untuk belajar dan memperbanyak latihan menyelesaikan soal matematika. Hal inilah yang menuntut setiap siswa harus mempunyai kemandirian dalam belajar.

Kemandirian dalam belajar adalah aktivitas belajar yang berlangsungnya dengan dorongan kemauan sendiri, pilihan sendiri dan tanggung jawab sendiri oleh pembelajar. Karakter mandiri dalam diri siswa sangat dipengaruhi dengan adanya motivasi internal atau motivasi yang bersumber dari diri siswa itu sendiri. Kemandirian dalam belajar sangat diperlukan untuk membentuk pribadi siswa yang percaya diri, bertanggung jawab dan mampu mengatasi masalah. Kemandirian belajar siswa akan mengantarkan siswa untuk belajar menganalisa dan mengembangkan pikiran kritis.

Salah satu alasan yang menopang mengapa siswa harus belajar mandiri adalah sekarang ini banyak sekali sumber belajar yang bisa diperoleh siswa dari berbagai media. Belajar tidak terbatas hanya di sekolah, namun bisa dimana saja dan kapan saja. Sekarang guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Siswalah yang harus secara aktif belajar mandiri untuk membangun pengetahuannya sendiri. Oleh karena itu, diperlukan suatu pembelajaran yang bisa meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Prawira Marta Kartasura, tingkat kemandirian belajar pada siswa kelas X Akuntansi semester genap masih

rendah, yaitu sebesar 31,52 %. Angka tersebut diperoleh dari rata-rata indikator kemandirian belajar, yaitu kemampuan menyelesaikan tugas dan tanggung jawab yang diberikan oleh guru, kemampuan mengatasi kesulitan memahami bahan ajar, percaya pada kemampuan diri sendiri dan kemampuan mengatur dirinya sendiri. Rendahnya kemandirian belajar siswa ini disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut antara lain siswa, guru dan media pembelajaran.

Salah satu cara untuk meningkatkan kemandirian belajar matematika adalah dengan pemanfaatan media berbasis *Information And Communication Technology* (ICT). Penggunaan komputer dalam pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran secara individual (*individual learning*) dengan menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar, sehingga siswa akan mengalami proses yang jauh lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Keberadaan komputer bisa menjadi alat bantu belajar sekaligus bisa menjadi sumber belajar yang bisa membantu guru dan siswa dalam menyalurkan dan menerima materi pembelajaran agar lebih optimal. Dengan memfungsikan perangkat yang ada dalam jaringan komputer pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Hal ini disebabkan komputer bisa menampilkan pesan secara visual, audio, bahkan audio-visual. Dengan berinteraksi langsung siswa dapat menggunakan komputer sebagai sumber informasi pembelajaran (Musfiqon, 2012: 190).

Teknologi informasi dan komunikasi yang sifatnya inovatif dapat meningkatkan apa yang sedang dilakukan sekarang, serta apa yang belum kita lakukan tetapi akan dapat dilakukan ke teknologi informasi dan komunikasi kita mulai menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu pengajar hendaknya memanfaatkan seluruh kemampuan dan potensi teknologi untuk meningkatkan pembelajaran, terutama melakukan pembaharuan dalam upaya mengembangkan proses pembelajaran (Munir, 2009: 42).

Berdasarkan uraian di atas, mendayagunakan ICT sebagai media pembelajaran adalah salah satu upaya untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar matematika. Oleh karena itu judul dari penelitian ini adalah “Peningkatan Kemandirian Belajar Matematika Melalui Pemanfaatan Media Berbasis *Information and Communication Technology*”.

B. Perumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Apakah pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis ICT mampu meningkatkan kemandirian belajar matematika pada siswa kelas X SMK Prawira-Marta Kartasura?”.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mendeskripsikan peningkatan kemandirian belajar matematika pada siswa kelas X SMK Prawira-Marta Kartasura tahun pelajaran 2012/2013 setelah dilakukan pembelajaran melalui pemanfaatan media berbasis ICT. Kemandirian belajar

matematika diamati dari indikator kemampuan menyelesaikan tugas dan tanggung jawab yang diberikan oleh guru, kemampuan mengatasi kesulitan memahami bahan ajar, percaya pada kemampuan diri sendiri dan kemampuan mengatur dirinya sendiri.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan sumbangan ilmu tentang peningkatan kemandirian belajar matematika pada siswa kelas X SMK Prawira-Marta Kartasura tahun pelajaran 2012/2013 setelah dilakukan pembelajaran melalui pemanfaatan media berbasis ICT.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar sehingga siswa dapat meningkatkan kemandirian belajarnya khususnya dalam pelajaran matematika.

b. Manfaat Bagi Guru

Hasil penelitian ini yang berkaitan dengan peningkatan kemandirian belajar melalui pemanfaatan media berbasis ICT disandingkan dengan penelitian yang lain dapat dimanfaatkan guru sebagai dasar pemikiran dalam memilih strategi pembelajaran di kelas yang tepat dalam proses belajar mengajar matematika.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan pembelajaran matematika, peningkatan mutu sekolah dan mengembangkan profesionalisme guru.