

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan proses pembelajaran sebagai bentuk evaluasi untuk mengetahui ketercapaian kompetensi yang diberikan. Hasil belajar menurut Purwanto (2011:46) adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena siswa mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi ia mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Sudjana (2010: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Jika dikaji lebih mendalam, maka hasil belajar dapat tertuang dalam taksonomi Bloom, yakni dikelompokkan dalam tiga ranah (domain) yaitu domain kognitif atau kemampuan berpikir, domain afektif atau sikap, dan domain psikomotor atau keterampilan. Sehubungan dengan itu, Gagne (dalam Sudjana, 2010: 22) mengembangkan kemampuan hasil belajar menjadi lima macam antara lain: (1) hasil belajar intelektual merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingsikolastik; (2) strategi kognitif yaitu mengatur cara belajar dan berfikir seseorang dalam arti seluas-luasnya termasuk kemampuan memecahkan masalah; (3) sikap dan nilai, berhubungan dengan arah intensitas emosional dimiliki seseorang sebagaimana disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang dan kejadian; (4) informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta; dan (5) keterampilan motorik yaitu kecakapan yang berfungsi untuk lingkungan hidup serta memprestasikan konsep dan lambang.

Hasil belajar yang bervariasi dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut berasal dari kemajuan teknologi, lingkungan dan siswa. Faktor

yang berasal dari kemajuan teknologi itu sendiri yaitu penggunaan media sosial oleh siswa. Faktor yang berasal dari lingkungan diantaranya yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Lingkungan merupakan sumber belajar yang berpengaruh dalam proses belajar dan perkembangan anak. Lingkungan belajar yang paling utama adalah lingkungan keluarga, keluarga memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar dan perlindungan anak dari lahir sampai remaja. Lingkungan belajar yang utama kedua yaitu lingkungan sekolah, menurut Dalyono (2010:131) lingkungan sekolah merupakan salah satu faktor yang turut mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak terutama untuk kecerdasannya. Lingkungan sekolah sangat berperan dalam meningkatkan pola pikir anak, karena kelengkapan sarana dan prasarana dalam belajar serta kondisi lingkungan yang baik sangat penting guna mendukung terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan. Lingkungan belajar yang ketiga yaitu lingkungan masyarakat, pembentukan karakter siswa yang paling berpengaruh yaitu dari tatanan pola hidup masyarakat yang ada disekitarnya.

Faktor yang berasal dari siswa itu sendiri yaitu kemandirian. Kemandirian siswa merupakan perilaku dan mental siswa yang mampu bertindak sesuai keadaan tanpa meminta dan menggantungkan kepada orang lain. Kemandirian dapat diartikan sebagai sikap (perilaku) yang memungkinkan seseorang untuk bertindak bebas, benar, dan bermanfaat; berusaha melakukan segala sesuatu dengan jujur dan benar atas dorongan dirinya sendiri dan kemampuan mengatur diri sendiri, sesuai dengan hak dan kewajibannya, sehingga dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya; serta bertanggung jawab terhadap segala keputusan yang telah diambilnya melalui berbagai pertimbangan sebelumnya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Kontribusi Penggunaan Media Sosial, Lingkungan dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Kartasura”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Guru yang masih menggunakan metode ceramah dalam mengajar.
2. Guru belum menggunakan media sosial sebagai media pembelajaran.
3. Pembelajaran masih terfokus kepada guru.
4. Kurangnya tingkat kemandirian belajar yang timbul dari siswa.
5. Lingkungan belajar siswa yang kurang mendukung.
6. Hasil belajar matematika yang belum sesuai dengan harapan.
7. Rendahnya prestasi belajar matematika siswa disebabkan oleh keadaan lingkungan belajar yang kurang mendukung.
8. Rendahnya prestasi belajar matematika disebabkan oleh kemandirian belajar siswa yang kurang.
9. Penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran kurang maksimal.
10. Kurang adanya pengawasan dari orang tua terhadap siswa dalam belajar.

C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada hasil belajar matematika siswa. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa dibatasi pada sisi positif penggunaan media sosial, lingkungan dan kemandirian. Penggunaan media sosial, lingkungan dan kemandirian akan mempengaruhi hasil belajar matematika siswa baik secara simultan maupun parsial.

D. Rumusan Masalah

Adakah kontribusi penggunaan media sosial, lingkungan, dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika baik secara simultan maupun parsial?

E. Tujuan Penelitian

1. Secara umum

Penelitian ini ditujukan untuk menguji kontribusi penggunaan media sosial, lingkungan, dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika.

2. Secara khusus dalam penelitian ini terdapat tiga tujuan.

- a. Untuk menguji kontribusi penggunaan media sosial terhadap hasil belajar matematika.
- b. Untuk menguji kontribusi lingkungan belajar siswa terhadap hasil belajar matematika.
- c. Untuk menguji kontribusi kemandirian belajar siswa terhadap hasil belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini bermanfaat dalam memperkaya teori pembelajaran matematika dan memberi pengetahuan tentang kontribusi penggunaan media sosial, lingkungan, dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam penggunaan media sosial, lingkungan dan meningkatkan kemandirian belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

b. Manfaat bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dengan penggunaan media sosial, lingkungan serta meningkatkan kemandirian belajar siswa.

c. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sekolah untuk meningkatkan kualitas guru dalam proses pembelajaran di kelas.