

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian ini mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan. Hasil-hasil penelitian tersebut akan diuraikan sebagai berikut. Menurut Lamanauskas & Augiene (2017) menyatakan bahwa aktivitas membuat siswa menjadi aktif dalam sebagian kecil. Tapi keaktifan dalam aktif kerja siswa menjadi budidaya bersama. Menurut Sari, D. P., & Rahardi (2013) menjelaskan bahwa keaktifan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan semua tersebut memberi dampak kepada hasil belajar yang tinggi. Menurut Mustari & Irianto (2016) ditarik kesimpulan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan pada pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas siswa ketika diskusi kelompok, yakni pada saat mengemukakan pendapat dan bekerjasama.

Dalam menurut Shernoff, Ruzek, & Sinha (2016) menyatakan bahwa untuk menguji pengaruh tidak langsung dari pengaruh lingkungan sekolah dan mendukung atas belajar di ruang kelas. Kami menemukan bahwa dukungan lingkungan memiliki efek positif pada keterlibatan siswa, dan keterlibatan yang memiliki efek positif pada pembelajaran dirasakan.

Menurut Inayah (2013) menjelaskan bahwa terdapat pengaruh tidak langsung positif fasilitas belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi melalui motivasi belajar siswa. Hal ini berarti bahwa pengaruh tidak langsung positif fasilitas belajar terhadap prestasi belajar memiliki pengaruh. Olufemi & Olayinka (2017) menyatakan bahwa diharapkan penelitian ini akan memberikan informasi bagi orang tua, pendidik dan administrator sekolah untuk merenungkan berbagai faktor yang membantu siswa dalam mencapai tujuan akademik mereka. Menurut Kulsum dan Hindarto (2011) menyatakan bahwa dengan pemberian motivasi awal, proses percobaan, diskusi hasil percobaan. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Menurut Javed (2017) mengatakan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan terhadap lingkungan kelas untuk prestasi akademik anak-anak sekolah menengah di sekolah kategori kecil, sedang dan besar. McLaren, Adams, Mayer, & Forlizzi (2017) memberikan pendapat untuk meningkatkan hasil belajar matematika sekarang sudah dimulai dengan game berbasis komputer yang edukatif. Hargis, Diego, Jolla, Soto, & Diego (2017) mengatakan bahwa untuk penilaian hasil belajar matematika mengintegrasikan tiga tahap penilaian utama, pengukuran dan evaluasi.

Tabel 2.1 perbedaan variabel penelitian

No.	Tahun penelitian	Peneliti	Variabel yang diteliti							
			X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	Y	Z
1	2017	Lamauskas & Augiene	√			√				√
	2017	Olufemi & Olayinka		√				√		
	2017	Javed					√			√
	2017	McLaren et al.								√
	2017	Hidayat	√	√	√				√	√
	2017	Hargis et al.								√
	2013	Inayah		√			√			√
2	2013	Sari, D. P., & Rahardi,	√							√
	2016	Mustari & Irianto,				√				√
3	2016	Shernoff et al.,			√			√	√	√
	2011	Kulsum dan Hindarto	√						√	√

Keterangan

X₁ : Keaktifan siswa

X₂ : Fasilitas belajar

X₃ : Pergaulan di sekolah

X₄ : Aktivitas

X₅ : Prestasi belajar

X₆ : Pengaruh di kelas

Y : Motivasi belajar

Z : Hasil belajar

B. Kajian Teori

1. Hasil belajar matematika

Dalam jurnal ilmiahnya Sayyidul Karimah (2013) hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan tingkah laku dari peserta didik. Menurut Kayatun (2014) hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan.

Bukti seseorang telah belajar ialah terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2008: 30). Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah kemampuan yang diperoleh individu terhadap mata pelajaran matematika setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik.

2. Motivasi belajar

Setiap individu memiliki kondisi internal tersebut turut berperan dalam aktivitas dirinya sehari-hari. Salah satunya adalah motivasi. Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku (Uno, 2008: 1). Menurut De Decce dan Grawford (1974) ada empat peranan guru sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar anak didik, yaitu harus dapat menggairahkan anak didik, memberikan harapan yang realitis, memberikan insentif, dan mengarahkan perilaku anak didik ke arah yang menunjang tercapainya tujuan pengajaran. (Syaiful Bahri, 169-170)

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak yang muncul dari dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar untuk mencapai prestasi belajar yang maksimal. Aspek motivasi belajar menurut Uno (2008: 9) meliputi dorongan, harapan dan insentif. Aspek dorongan dapat diukur dengan indikator adanya dukungan dari orang tua, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, dan adanya hasrat dan keinginan berhasil. Aspek harapan dapat diukur dengan indikator adanya harapan dan cita-cita masa depan dan adanya kegiatan belajar yang menarik. Aspek insentif dapat diukur dengan indikator adanya penghargaan dalam belajar dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.

3. Keaktifan siswa

Setiap peserta didik memiliki keaktifan tersendiri dalam belajar. Komunikasi yang terjalin tidak hanya satu arah dari guru ke siswa, tetapi terjadi komunikasi timbal balik diantara seluruh peserta didik. Karena dalam kegiatan pembelajaran terdapat dua posisi subjek, yaitu guru dan peserta didik. Guru mempunyai posisi sebagai pengajar dan peserta didik adalah pihak yang diajar. Karena posisi itu keaktifan yang dimiliki seorang murid bisa muncul dan bisa menjadi hal yang wajib dimiliki siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Beda hal dalam hasil dari Sari dan Rahardi (2013), menyatakan bahwa keaktifan bisa merubah siswa. Dalam

Kulsum dan Hindarto (2011) menyatakan bahwa keaktifan siswa ada 3, yaitu: 1) Aktif dalam pembelajaran di kelas, 2) Aktif dalam kegiatan percobaan, 3) Aktif dalam kegiatan presentasi. Menurut Sudjana (2011) menyatakan bahwa aspek keaktifan siswa yaitu: bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi dan mengemukakan pendapat. Dan juga menyebutkan bahwa indikatornya meliputi: 1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, 2) terlibat dalam pemecahan masalah, 3) bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, 4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah, 5) melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, 6) menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, 7) melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis, 8) kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau permasalahan yang dihadapinya.

4. Fasilitas belajar

Dengan pemberian fasilitas belajar diharapkan kegiatan belajar anak didik lebih bergairah (Djamarah, 2011: 184). Sopiadin (2010: 73) mengemukakan fasilitas adalah sarana dan prasarana yang harus tersedia untuk melancarkan kegiatan pendidikan di sekolah.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa fasilitas belajar adalah segala sesuatu yang mempermudah kegiatan belajar mengajar sehingga mencapai hasil yang maksimal. Aspek fasilitas belajar menurut Prantiya (2008) meliputi alat peraga, sumber belajar dan media pembelajaran. Aspek alat peraga dapat diukur dengan indikator adanya alat peraga. Aspek sumber belajar dapat diukur dengan indikator buku paket, buku pendukung, dan LKS. aspek media pembelajaran dapat diukur dengan indikator LCD proyektor (komputer), alat tulis.

5. Pergaulan di sekolah

Siswa-siswa di sekolah membentuk suatu lingkungan pergaulan, yang dikenal sebagai lingkungan sosial siswa. Dalam lingkungan sosial tersebut

ditemukan adanya kedudukan dan peranan tertentu. Tiap siswa dalam lingkungan sosial memiliki kedudukan, peranan, dan tanggung jawab sosial tertentu. Dalam kehidupan tersebut terjadi pergaulan, seperti hubungan sosial tertentu. Dalam kehidupan tersebut terjadi pergaulan, seperti hubungan akrab, kerja sama, kerja berkoperasi, berkompetisi, bersaing, konflik atau perkelahian.

Tiap siswa berada dalam lingkungan sosial siswa di sekolah. Ia memiliki kedudukan dan peranan yang diakui oleh sesama. Jika seseorang diterima, maka ia dengan mudah menyesuaikan diri dan segera dapat belajar. Sebaliknya, jika ia tertolak, maka ia akan merasa tertekan (Dimiyati, 2009: 252). Menurut Slameto (2010: 71) pengaruh-pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya daripada yang kita duga. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa, begitu juga sebaliknya, teman bergaul yang jelek pasti mempengaruhi yang bersifat buruk juga. Teman bergaul yang tidak baik pastinya akan menyeret siswa ke ambang bahaya dan pastilah belajarnya jadi berantakan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan aspek dan indikator. Aspeknya adalah aspek cara berteman saat kurikuler dan cara berteman saat ekstrakurikuler. Cara berteman saat kulikuler diukur dari indikator keakraban teman sebangku, keakraban teman sekelas, keakraban teman antar kelas. Sedangkan cara berteman saat ekstrakurikuler diukur dari indikator keakraban teman saat ekstrakurikuler dan pengaruh teman saat ekstrakurikuler.

C. Kerangka berpikir

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dan kajian teori, kerangka berpikir pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Hubungan keaktifan siswa, fasilitas belajar dan pergaulan di sekolah dengan hasil belajar matematika.

Keaktifan siswa merupakan faktor berpengaruh dalam proses belajar dan keberhasilan proses pembelajaran. Semakin banyak peserta didik aktif dalam proses pembelajaran maka semakin baik hasil belajar yang didapatkan. Sehingga ada kemungkinan terdapat kontribusi keaktifan siswa terhadap hasil belajar peserta didik. Fasilitas belajar merupakan sebuah komponen yang mendukung dan menunjang dalam memperlancar dan mempermudah pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Sekolah yang memiliki fasilitas yang memadai akan mempermudah peserta didik dalam mencapai hasil belajar matematika yang optimal.

Faktor dari pergaulan di sekolah memiliki pengaruh terhadap keberhasilan anak dalam memperoleh prestasi. Tingkat pengaruh di lingkungan sekolah turut mempengaruhi pencapaian dalam hasil belajar. Karena disekolah banyak faktor yang tidak terduga dalam menghasilkan siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. .

2. Hubungan keaktifan siswa, fasilitas belajar dan pergaulan di sekolah dengan motivasi.

Keaktifan siswa adalah sebuah umpan balik peserta didik dalam memahami pembelajaran yang di berikan guru dalam belajar. Peserta didik yang memiliki tingkat keaktifan yang tinggi akan lebih mudah dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Peserta didik yang memiliki tingkat keaktifan yang tinggi bisa menjadi tolak ukur seorang guru dalam mengukur pemahaman peserta didik dalam menerima materi yang diberikan.

Dalam proses pembelajaran, fasilitas belajar sangat berpengaruh dalam menunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu peserta didik yang mengikuti pembelajaran harus mampu memahami materi belajar dan mengaplikasikan dalam menyelesaikan permasalahan, latihan soal dan sebagainya.

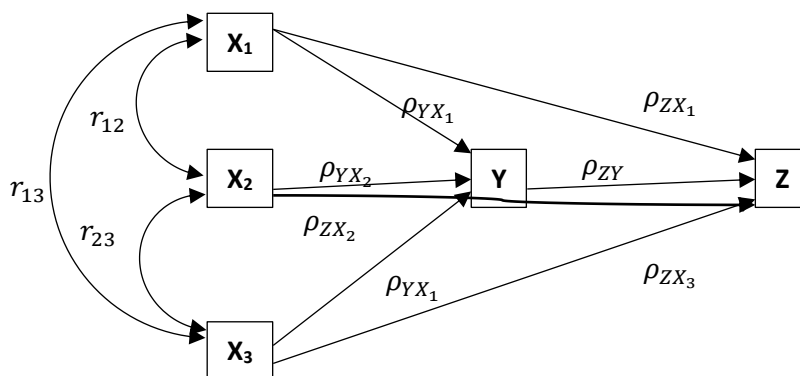
Pergaulan di sekolah merupakan latar belakang yang berpengaruh pada anak didik dalam menunjang proses belajar. Selain itu pemberian

perhatian dan kesadaran yang tinggi akan mengurangi pengaruh buruk dalam pengaruh keberhasilan dalam belajar.

3. Hubungan motivasi dengan hasil belajar matematika.

Motivasi belajar merupakan salah faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang mampu memotivasi dirinya sendiri akan memiliki kesadaran akan hal tanggung jawab dan melaksanakan tugas serta kewajiban sesuai ketentuan. Sehingga peserta didik bisa meningkatkan motivasinya dalam belajar demi mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan uraian kerangka berpikir di atas dapat diilustrasikan pada gambar berikut.



Gambar 2.1 Paradigma Penelitian

Keterangan :

X_1 : Keaktifan siswa

X_2 : Fasilitas belajar

X_3 : Pergaulan di sekolah

Y : Motivasi belajar

Z : Hasil belajar matematika

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir tersebut, hipotesis dalam penelitian ini dapat diajukan tiga hipotesis yaitu.

1. Ada kontribusi secara tidak langsung keaktifan siswa, fasilitas belajar dan pergaulan di sekolah terhadap hasil belajar matematika melalui motivasi.
2. Ada kontribusi secara langsung keaktifan siswa, fasilitas belajar dan pergaulan di sekolah terhadap motivasi.
3. Ada kontribusi motivasi terhadap hasil belajar matematika.