

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Nasional mempunyai visi yaitu terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas, sehingga mampu dan proaktif dalam menjawab tantangan zaman yang selalu berubah-ubah. Oleh karena itu pemerintah berupaya mengadakan perubahan sistem pendidikan di Indonesia dengan tujuan menyelenggarakan pendidikan berkualitas bagi seluruh warna negara. Upaya pemerintah untuk memperbaiki kualitas mutu pendidikan di Indonesia diantaranya adalah pembaharuan kurikulum yaitu dengan diberlakukannya kurikulum 2013, proses belajar mengajar, melaksanakan kegiatan penataran atau pelatihan, diklat, revitalisasi organisasi profesi seperti kegiatan musyawarah guru mata pelajaran, pengadaan buku pegangan guru dan siswa, pengadaan sarana prasarana dan sebagainya. Namun kualitas mutu pendidikan dapat meningkat, dan menciptakan generasi yang unggul tidak diperoleh dengan cara instan tetapi harus dengan dukungan dari semua pihak yang terkait dengan dunia pendidikan.

Matematika merupakan sebuah mata pelajaran yang sangat penting, sehingga disetiap jenjang pendidikan diajarkan matematika kepada siswa. Keberhasilan mata pelajaran yang lain sangat dipengaruhi oleh kemampuan

matematika yang dimiliki siswa. Namun kenyataan yang terjadi di sekolah-sekolah hasil belajar siswa untuk mata pelajaran matematika masih terbilang sangat rendah dibandingkan mata pelajaran yang lain. Banyak siswa di sekolah yang tidak tertarik pada pelajaran matematika karena karakteristik matematika yang abstrak sehingga membuat matematika menjadi pelajaran yang kurang disenangi dan dianggap sulit, monoton dan membosankan bagi siswa, sehingga daya serap siswa khususnya mata pelajaran matematika masih sangat rendah sekali. Pemahaman siswa terhadap matematika yang masih rendah, selalu menjadi pembicaraan dikalangan pendidikan. Banyak siswa yang tidak paham apa yang sudah dikerjakan, mereka cenderung menghafal dan tidak memahami konsep. Sehingga jika diberikan soal yang sedikit berbeda, cenderung tidak bisa menyelesaikan, karena pemahaman konsepnya lemah. Padahal matematika diberikan kepada siswa pada setiap jenjang pendidikan dengan jumlah jam pelajaran yang relatif banyak.

Rata-rata hasil ujian nasional berbasis komputer untuk mata pelajaran matematika tingkat SMA/MA tahun pelajaran 2017/2018 dari Badan Standar Nasional Pendidikan untuk MAN 1 Grobogan mencapai rata-rata 37,25 sedangkan pada tahun pelajaran 2016/2017 mencapai rata-rata 41,92. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi penurunan rata-rata nilai ujian nasional mata pelajaran matematika sebesar 4,67.

Pada kegiatan penilaian tengah semester gasal tahun pelajaran 2018/2019, hasil belajar siswa kelas X MIPA MAN 1 Grobogan mata pelajaran matematika belum sesuai harapan. Nilai yang diperoleh siswa di

bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) masih 36% , sedangkan peserta didik yang nilainya diatas KKM hanya mencapai 64%. Salah satu materi yang dianggap cukup sulit untuk siswa kelas X MIPA MAN 1 Grobogan adalah pada sistem persamaan linear tiga variable.

Guru yang ingin maju dan berkembang perlu menciptakan suatu strategi pembelajaran matematika yang bervariasi, menyenangkan dan tepat serta banyak memberikan motivasi kepada siswa agar mandiri dan aktif untuk berinteraksi, sehingga proses pembelajaran tidak selalu terpusat pada guru. Jika guru hanya mengandalkan satu strategi pembelajaran saja, dikhawatirkan strategi pembelajaran yang dipilih tidak tepat pada materi tertentu atau kondisi siswa yang tidak sama, sedangkan setiap strategi pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Proses pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dilakukan dengan menerapkan salah satu strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa, dengan memanfaatkan lingkungan belajar siswa, baik di lingkungan sekolah ataupun lingkungan teman sejawat.

Strategi pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Discovery Learning*, *Problem Based Learning* dimana masing-masing strategi memiliki karakteritik yang berbeda-beda. Strategi pembelajaran STAD mempunyai karakteristik dengan mengutamakan kompetisi siswa secara berkelompok, serta membiasakan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru. Dalam strategi ini siswa akan bekerjasama dalam memahami materi, yang pandai akan

mengajari siswa yang kemampuannya masih rendah. Dengan berkelompok semua anggota akan berkompetisi untuk memperoleh poin terbaik. Hal ini akan berakibat siswa terbiasa menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Sedangkan ciri utama belajar dengan strategi pembelajaran *Discovery Learning* menurut Hosnan (2014) adalah: (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasikan pengetahuan, (2) berpusat pada peserta didik, (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada sehingga akan tertanam lama dipikiran siswa. Adapun karakteristik dalam strategi *Discovery Learning* adalah: guru berperan sebagai pembimbing atau fasilitator, peserta didik berperan secara aktif dalam belajar sebagai seorang ilmuwan, serta bahan ajar yang disajikan hanya bersifat informasi sedangkan peserta didik melakukan kegiatan menghimpun, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, serta membuat kesimpulan.

Strategi pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang dibentuk dari masalah yang dihadapi siswa yang ada di dunia nyata, sehingga mendorong siswa untuk belajar mengorganisasi informasi yang diperoleh, sehingga nantinya siswa selalu mengingat dan mengaplikasikan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang akan dihadapi, serta memiliki strategi belajar sendiri dan mempunyai kemampuan untuk berpartisipasi di dalam kelompok.

Selain penggunaan strategi pembelajaran yang digunakan kurang tepat, terdapat faktor yang lain yang diduga mempengaruhi hasil belajar matematika, mungkin salah satunya adalah rendahnya kemandirian belajar siswa dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Siswa hanya bergantung kepada guru dalam menyelesaikan soal, kurang mampu berinisiatif. Kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran dapat diamati dan diukur melalui sikap dan tingkah laku siswa yang tampak, yaitu bertanggungjawab dalam mencapai tujuan belajar.

Dari permasalahan di atas peneliti berusaha melakukan eksperimen dengan menggunakan strategi *Student Teams Achievement Division*, *Discovery Learning*, *Problem Based Learning* dan kemandirian siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Mata pelajaran matematika mendukung mata pelajaran yang lainnya.
2. Pemahaman siswa tentang konsep matematika masih rendah.
3. Daya serap siswa khususnya mata pelajaran matematika masih rendah.
4. Banyak siswa tidak memahami apa yang mereka kerjakan, hal ini disebabkan karena pemahaman konsep yang masih rendah
5. Anggapan siswa bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang abstrak, sulit, monoton dan membosankan.

6. Siswa lebih suka menghafal dalam menyelesaikan soal, sehingga jika diberikan permasalahan yang berbeda cenderung mengalami kesulitan.
7. Strategi pembelajaran yang dipilih guru kurang tepat.
8. Siswa tidak terbiasa dengan kelompok belajar sehingga lebih suka belajar sendiri dan tidak mau berbagi pengetahuan dengan temannya.
9. Kurang memahami materi persamaan linear tiga variable disebabkan kurangnya pemahaman konsep, siswa menjadi bingung dan akhirnya banyak siswa yang menghafal materi.
10. Rendahnya kemandirian belajar siswa, dalam menyelesaikan soal matematika karena hanya bergantung pada guru sehingga siswa kurang mampu berinisiatif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini difokuskan pada hasil belajar matematika pada siswa kelas X MIPA MAN 1 Grobogan. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibatasi pada strategi pembelajaran *Student Teams Achievement Division*, *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning*, serta kemandirian belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang dikemukakan dapat dirumuskan tiga masalah sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari strategi *Student Teams Achievement Division*, *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning*?
2. Adakah perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari tingkat kemandirian belajar siswa?
3. Adakah interaksi strategi pembelajaran dengan kemandirian belajar siswa terhadap hasil belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diuraikan di atas, ada tiga tujuan yang ingin dicapai.

1. Untuk menguji perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari strategi *Student Teams Achievement Division*, *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning*.
2. Untuk menguji perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari tingkat kemandirian belajar siswa.
3. Untuk menguji interaksi strategi pembelajaran dengan kemandirian belajar siswa terhadap hasil belajar matematika .

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi tentang:

- a) Uji perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari strategi pembelajaran *Student Teams Achievement Division*, *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* serta tingkat kemandirian belajar siswa.
- b) Uji interaksi strategi pembelajaran dengan kemandirian belajar siswa terhadap hasil belajar matematika.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini secara praktis dapat dimanfaatkan oleh:

- a) Siswa, diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi kepada para siswa bahwa pelajaran matematika sangat menyenangkan, dan dengan penggunaan strategi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar matematika.
- b) Guru, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan masukan pengetahuan tentang pentingnya pemilihan penggunaan strategi pembelajaran yang tepat dan pentingnya kemandirian belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
- c) Kepala sekolah, selaku pengambil kebijakan dapat memberikan masukan untuk perbaikan dalam proses belajar mengajar serta memfasilitasi sarana dan prasarana pembelajaran yang lebih maksimal sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.