

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana oleh lembaga pendidikan guna mewujudkan pembelajaran agar peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan belajar (Anselmus 2016: 16). Setiap lembaga pendidikan mempunyai sebuah tujuan yang berbeda beda, tetapi pada dasarnya sama-sama mengacu pada tujuan umum dari pendidikan. Tujuan umum dari pendidikan adalah mendewasakan peserta didik dengan pandangan kehidupan peserta didik. Sedangkan di Indonesia sendiri tujuan dari pendidikan telah diatur dalam UU No 12 Tahun 1954 Pasal 3 yang menyatakan bahwa “Tujuan pendidikan dan pengajaran ialah membentuk manusia susila yang cakap dan warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab tentang kesejahteraan masyarakat dan tanah air”. Guna untuk mencapai tujuan dari pendidikan dan semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi maka sangatlah diperlukan inovasi-inovasi dalam dunia pendidikan tanpa harus mengabaikan nilai-nilai manusia, baik manusia sebagai makhluk sosial maupun manusia sebagai makhluk religius. Mengingat bahwa suatu lembaga pendidikan berkaitan dengan upaya mendewasakan peserta didik yang tertera dalam tujuan umum pendidikan ini maka suatu keberhasilan dari lembaga pendidikan sangat tergantung dengan guru dan peserta didik. Sebab guru secara langsung berupaya membina, mempengaruhi, serta mengembangkan kemampuan siswa. Dalam kegiatan ini guru menggunakan strategi pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan dari pendidikan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran merupakan usaha secara sengaja yang melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru guna mencapai tujuan kurikulum pendidikan (Dimiyati 2009). Kurikulum sendiri merupakan kegiatan belajar yang sudah di rencanakan oleh seorang guru bagi peserta didik dibawah bimbingan sekolah ataupun diluar sekolah. Sedangkan

strategi pembelajaran merupakan cara atau teknik yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam mempersiapkan strategi pembelajaran hal hal yang harus diperlukan diantaranya tujuan yang akan di capai saat pembelajaran, fasilitas yang ada, latar belakang pendidikan peserta didik, pengelompokan peserta didik, jenis dan karakteristik pembelajaran, dan variasi metode (Drs. Daryanto dan Drs. Mulyo Raharjo 2012: 148). Setiap lembaga pendidikan akan menggunakan strategi pembelajaran yang berbeda-beda, karena sangatlah banyak strategi pembelajaran yang ada. Strategi pembelajaran yang digunakan berbeda karena sesuai dengan karakteristik peserta didik dan lembaga pendidikan agar dapat mencapai tujuan dari pendidikan yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan. Sehingga dalam penelitian ini akan menggunakan dua strategi pembelajaran yaitu strategi *Problem Based Learning* dan pembelajaran *saintifik*

Strategi *Problem Based Learning* didefinisikan bahwa pembelajaran didapatkan melalui sebuah proses menuju pemahaman suatu revolusi dari masalah (Barrow 1980: 1). Strategi *Problem Based Learning* mempunyai karakteristik, karakteristik dari strategi *Problem Based Learning* diantaranya: (1) situasi kelas dan fasilitas harus memadai, dan siswa harus merasa aman serta mampu memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif, saling berinteraksi dan sosialisai, (2) siswa harus diberi kesempatan untuk mengkonfrontasikan informasi sesuai pengalaman, (3) Siswa dapat menemukan makna baru secara personal. Hal-hal yang harus dilakukan oleh peserta didik dalam strategi *Problem Based Learning* adalah (1) Melakukan orientasi masalah, (2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, (3) Mendukung kelompok investigasi, (4) Mengembangkan dan menyajikan artefak dan memamerkannya (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah. Tidak hanya peserta didik yang mendukung proses strategi *Problem Based Learning*, namun tetapi guru juga diperlukan guna mendukung kelancaran strategi *Problem Based Learning*. Guru dalam kegiatan ini berperan sebagai media yang dapat membantu peserta didik

dalam melakukan strategi *Problem Based Learning*. Tanpa adanya guru dan media pendidikan yang ada mungkin kegiatan pembelajaran dengan Strategi *Problem Based Learning* tidak akan berjalan secara lancar. Kelemahan dari strategi *Problem Based Learning* adalah terkadang guru tidak bisa mengawasi peserta didik sepenuhnya karena kurangnya waktu pembelajaran. Sedangkan kelebihan dari strategi *Problem Based Learning* adalah peserta didik akan terbiasa bereksperimen dalam memecahkan masalah dan terjalin komunikasi yang kuat antara peserta didik dan guru.

Strategi pembelajaran *saintifik* merupakan proses belajar aktif dengan menyusun konsep konsep dalam pemecahan masalah. Konsep konsep yang digunakan dalam menyusun masalah yaitu: (1) mengamati, (2) merumuskan masalah, (3) merumuskan hipotesis, (4) mengumpulkan data, (5) menganalisis data, (6) menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep (Hosnan 2002). Dalam pembelajaran *saintifik* mempunyai karakteristik pembelajaran diantaranya berpusat pada peserta didik, melibatkan ketrampilan sains dalam mengkontruksi konsep, melibatkan proses kognitif yang potensial sehingga dapat merangsang perkembangan intelektual khusus ketrampilan dalam berfikir peserta didik, dapat mengembangkan karakter dari peserta didik.

Tidak hanya strategi pembelajaran yang terkait dengan pendidikan, tetapi proses belajar atau belajar juga berkaitan dengan pendidikan. Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai sebuah hasil yang diinginkan. Sistem belajar yang dilakukan oleh setiap peserta didik berbeda-beda. Dalam penelitian ini akan menggunakan sistem belajar mandiri dengan tujuan agar siswa dapat belajar dengan mandiri tanpa tergantung dengan orang lain. Belajar mandiri sendiri adalah belajar yang diniati dan termotivasi dari diri sendiri dengan diimbangi dengan belajar yang kolaboratif. Tujuan dari belajar mandiri sendiri ialah agar peserta didik bertanggung jawab dan disiplin dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hasil dari proses belajar dan sistem pembelajaran adalah hasil belajar.

Hasil belajar merupakan suatu pengalaman belajar peserta didik yang sudah selesai melakukan proses pembelajaran melalui tes dengan sejumlah mata pelajaran dengan berbentuk nilai. Dalam proses penilaian ini diharapkan siswa dapat bersungguh sungguh dalam belajar agar mendapatkan nilai yang maksimum. Karena dengan nilai yang maksimum peserta didik dapat meraih prestasi yang sangat ideal. Biasanya dalam pendidikan bahwa hasil belajar yang digunakan dalam penilaian belajar menggunakan teori Bloom. Dalam teori Bloom yang ditulis ulang Sudjana (2001) terdapat tiga ranah dalam penilaian yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Biasanya guru menggunakan tiga ranah tersebut sebagai dasar dalam menilai hasil belajar peserta didik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat diperoleh identifikasi masalah. Identifikasi masalah yang ada diantaranya :

1. Rendahnya minat peserta didik untuk mengikuti pelajaran matematika.
2. Rendahnya hasil belajar matematika peserta didik.
3. Monotonnya strategi pembelajaran yang diberikan oleh guru.
4. Rendahnya kemandirian belajar peserta didik.
5. Kurangnya kreatifitas guru dalam strategi pembelajaran.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan indentifikasi masalah yang sudah diketahui, maka penelitian ini diberi batasan permasalahan mengenai hasil belajar, strategi pembelajaran dan kemandirian belajar seperti halnya

1. Hasil belajar matematika akan ditunjukkan dengan nilai ulangan pelajaran matematika.
2. Penerapan strategi pembelajar dengan strategi *Problem Based learning* dan pembelajaran *saintifik*, dimana stretegi *Problem Based Learning* sebagai kelas kontrol dan pembelajaran *saintifik* sebagai kelas ekperimen.

3. Kemandirian belajar siswa harus dapat ditingkatkan untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan penelitian.

#### **D. Rumusan Masalah**

Perumusan masalah dalam penelitian ini antara lain

1. Adakah pengaruh strategi *Problem Based Learning* dan pembelajaran *saintifik* terhadap hasil belajar matematika?
2. Adakah pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika?
3. Adakah interaksi antara strategi pembelajaran dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang akan dibuat diantara lain

1. Menguji pengaruh antara strategi *Problem Based Learning* dan pembelajaran *saintifik* terhadap hasil belajar matematika.
2. Menguji pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika.
3. Menguji interaksi antara strategi pembelajaran dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini antara lain

1. Manfaat teoritis

Dari penelitian yang akan dilakukan berharap dapat mampu menggambarkan mengenai pengaruh strategi pembelajaran *Problem Based Learning* dan pembelajaran *saintifik* terhadap hasil belajar matematika dinjau dari kemandirian belajar.

## 2. Manfaat praktis

### a) Bagi siswa

Memberikan sebuah pengalaman belajar, bahwa pembelajaran matematika mampu di gunakan dengan berbagai strategi pembelajaran yang menyenangkan.

### b) Bagi guru

Penelitian ini dapat sebagai acuan guru mengenai strategi pembelajaran yang efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran berlangsung, dan dapat menjadi wawasan guru mengenai strategi pembelajaran dengan *Problem Based learning* dan pembelajaran *saintifik*.

### c) Bagi Sekolah

Mampu memberikan pengetahuan bagi siswa, guru dan orang tua siswa, mengenai peningkatan hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran dan kemandirian belajar siswa.

### d) Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam strategi pembelajaran terutama *Problem Based Learning* dan pembelajaran *saintifik* dengan kemandirian belajar siswa terhadap hasil belajar matematika.