BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini, menyebabkan arus komunikasi makin cepat dan tidak terbatas, sehingga memungkinkan semua pihak dapat memperoleh informasi yang luas, cepat dan mudah dari berbagai sumber dan tempat di dunia. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut maka matematika sebagai suatu ilmu yang berperan dalam ilmu-ilmu yang lain selalu mengalami perkembangan. Dalam perkembangan peradaban modern, matematika memegang peranan penting, karena dengan bantuan matematika semua ilmu pengetahuan menjadi sempurna. Matematika merupakan sumber yang diperlukan oleh semua ilmu pengetahuan dan tanpa bantuan matematika semua ilmu dan teknologi tidak mendapat kemajuan yang berarti. Melihat pentingnya peranan matematika dalam ilmu dan teknologi serta dalam kehidupan sehari-hari maka matematika perlu dikuasai siswa mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Untuk itu proses pembelajaran matematika perlu ditingkatkan guru sehingga siswa senang dan gemar terhadap pelajaran matematika.

Pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran pokok dalam setiap jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Mata pelajaran ini sangat penting peranannya, meskipun cenderung kurang disenangi oleh peserta didik. Sudjono (1988) mengatakan "ternyata orang takut terhadap matematika dan sejauh mungkin berusaha menghindari bilangan dan operasi-operasi bilangan". Seiring dengan pernyataan yang mengemukakan bahwa mata pelajaran matematika kurang di senangi, Russefendi (1980) juga

menambahkan bahwa pelajaran matematika dan ilmu pasti tersebut bagi anak-anak pada umumnya merupakan pelajaran yang tidak disenangi kalau bukan yang paling dibenci.

Pernyataan-pernyataan yang menyebutkan bahwa matematika kurang begitu disenangi hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik tidak menyenangi pelajaran matematika. Hal ini dapat dibuktikan dari perolehan hasil belajar matematika melalui ujian nasional yang masih rendah. *Third International Mathematics and Science Study* (TIMSS) melaporkan bahwa rata-rata skor matematika siswa tingkat 8 (tingkat II SMP) Indonesia masih jauh di bawah rata-rata skor matematika siswa internasional dan berada pada rangking 34 dari 38 negara (TIMMS, 1999). Hal ini menyebabkan sebahagian masyarakat merasa kecewa dan kurang puas dengan mutu pendidikan. Ketidakpuasan ini disebabkan masih adanya prestasi peserta didik pada pelajaran tertentu yang nilainya masih jauh dari yang diharapkan terutama pada pelajaran matematika. Seperti yang diungkapkan Sukmadinata (1992) bahwa: aspek yang menjadi sorotan masyarakat tentang pekerjaan guru adalah mutu pendidikan terutama mutu lulusannya.

Rendahnya mutu pendidikan tercermin pada hasil belajar siswa yang tolak ukurnya pada hasil Ujian Akhir Sekolah (UAS) dan nilai raport siswa. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai raport siswa kelas VII semester I dan II SMP Budi Murni I Medan Tahun Pelajaran 2006/2007 dan 2007/2008 bahwa rata-rata nilai mata pelajaran matematika masih tergolong rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Perbandingan rata-rata mata pelajaran tersebut dapat dilihat dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rata-Rata Hasil Belajar siswa kelas VII semester I dan II
Tahun Ajaran 2006/2007 dan 2007/2008 SMP Budi Murni I Medan

Mata pelajaran	Nilai Rata-Rata			
	T.P.2006/2007		T.P. 2007/2008	
	SEM I	SEM II	SEM I	SEM II
Pendidikan Kewarganegaran	62	64	65	65
Bahasa dan Sastra Indonesia	64	68	63	70
Bahasa Inggris	61	62	60	65
Matematika	58	61	59	55
Ilmu pengetahuan alam	64	65	59	60
Ilmu pengetahuan sosial	65	67	62	63

Sumber : kantor Tata Usaha SMP Budi Murni I Medan

Dari tabel di atas dapat diperhatikan bahwa perolehan hasil belajar matematika masih kurang memuaskan, hal ini ditandai dengan rendahnya rata-rata matematika kelas VII yang masih di bawah 70,00. Rendahnya hasil belajar matematika tersebut diduga disebabkan kesulitan siswa untuk belajar matematika, kegiatan pembelajaran matematika di SMP Budi murni I Medan, masih berjalan secara tradisional pembelajaran matematika masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Dari hasil pengamatan awal yang dilakukan pada SMP Budi Murni I Medan ditemukan bahwa kecenderungan guru mengajarkan matematika dalam memberikan pemahaman terhadap konsep, selalu dilakukan melalui satu teknik penyampaian saja, sehingga siswa kurang bergairah dan tidak begitu antusias ketika pelajaran berlangsung.

Menurut Djamarah (2002) kesulitan belajar disebabkan anak didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berlainan. Pendapat ini didukung oleh Reigeluth, dan Merril (yang dikutip oleh Miarso, 2004) bahwa pembelajaran hendaknya bersifat preskriptif sehingga nantinya akan dapat mengatasi masalah belajar. Dari penjelasan tersebut, maka

dirasa perlu untuk menambah variasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, melibatkan siswa sehingga akan meningkatkan aktivitas, dan tanggung jawabnya.

Pendekatan pembelajaran yang dipilih hendaknya sesuai dengan metode, media dan sumber belajar lainnya yang dianggap relevan dalam menyampaikan informasi, dan membimbing siswa agar terlibat secara optimal, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar dalam rangka menumbuhkembangkan kemampuannya, seperti : mental, intelektual, emosional, dan sosial serta keterampilan atau kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan demikian pemilihan pendekatan pembelajaran yang sesuai dapat membangkitkan dan mendorong timbulnya aktivitas siswa untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat bahwa untuk memperoleh hasil belajar seperti yang diharapkan dibutuhkan suatu strategi atau pendekatan pembelajaran yang mampu untuk lebih memberdayakan siswa dalam proses belajar mengajar. Pendekatan pembelajaran realistik menekankan pentingnya konteks nyata yang dikenal murid dan proses kontruksi pengetahuan matematika oleh murid sendiri. Pendekatan pembelajaran realistik dikembangkan dengan tujuan agar pembelajaran lebih produktif dan bermakna.

Soedjadi (2001) mengemukakan bahwa Pendekatan matematika Realistik (PMR) pada dasarnya adalah pemanfaatan realita dan lingkungan yang dipahami siswa untuk memperlancar proses pembelajaran matematikasehingga mencapai tujuan pendidikan matematika secara lebih baik dari masa yang lalu. Lebih lanjut Soedjadi (2001) menjelaskan bahwa realita merupakan hal-hal yang nyata atau konkrot yang dapat diamati atau dipahami peserta didik lewat membayangkan, sedangkan yang dimaksud dengan

lingkungan tempat siswa berada baik di lingkungan sekolah maupun masyarakatyang dapat dipahami peserta didik. Lingkungan ini disebut juga kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika selama ini terlalu dipengaruhi pandangan matematika alat yang siap pakai. Pandangan ini mendorong guru bersikap cenderung memberi tahu konsep dan cara menggunakannya. Dengan kata lain bahwa pembelajaran matematika terfokus kepada guru. Dalam pembelajaran realistik dimulai dari masalah yang real sehingga siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran bermakna. Peran guru terutama sebagai pembimbing dan fasilitator bagi siswa dalam proses rekonstruksi ide dan konsep matematika. Peran guru disini berubah dari seorang fasilitator menjadi pembimbing yang menghargai setiap pekerjaan dan jawaban siswa.

Perbaikan proses pembelajaran di kelas dapat dititik beratkan pada aspek kegiatan belajar mengajar. Aspek ini terkait langsung dengan tanggung jawab guru dalam membina subjek didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar sekalipun dengan dukungan yang minimal dari guru tanpa perlu diceramahi. Konsep ini berasal dari acuan bahwa tidak ada siswa yang bodoh, dan pengalaman membuktikan bahwa keterbelakangan hanya terjadi jika subjek tersebut malas bekerja. Disamping pendekatan pembelajaran, Merril (1979) berpendapat bahwa karakteristik siswa merupakan kondisi pengajaran yang harus dijadikan pijakan dalam mengembangkan dan menetapkan pendekatan pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Lebih lanjut Dick & Carey (2005) mengatakan bahwa seorang guru hendaknya mampu untuk mengenal dan mengetahui karakteristik siswa, sebab pemahaman yang baik terhadap karakteristik siswa akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar siswa, karena jika seorang

guru dapat mengetahui karakteristik siswanya, maka selanjutnya guru dapat menyesuaikan dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan.

Karakteristik siswa yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah tentang *locus of control* atau lokus kendali yang lahir berkenaan dengan harapan penguatan *(expectancy of reinforcement)* terutama berkaitan dengan kenyataan yang menunjukkan bahwa peningkatan dan pengurangan suatu harapan, yang diikuti suatu penguatan secara sistematik dan berubah-ubah, bergantung pada situasi serta karakteristik individu tertentu dalam menerima penguatan tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi bahwa masalah-masalah yang esensial dalam dunia pendidikan adalah rendahnya mutu pendidikan. Rendahnya mutu pendidikan ini pada akhirnya terlihat dalam rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Dari fenomena tersebut akan muncul berbagai pertanyaan menyangkut latar belakang rendahnya hasil belajar matematika siswa antara lain sebagai berikut: Bagaimana pendekatan pembelajaran yang diterapkan selama ini? Apakah pendekatan pembelajaran dan penyampaian bahan ajar matematika kurang menarik perhatian siswa? Apakah metode pembelajaran matematika yang digunakan kurang menarik perhatian siswa? Apakah teknik pembelajaran matematika yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik siswa? Apakah kelengkapan sara dan prasarana dapat mempengaruhi siswa hasil belajar siswa? Apakah motivasi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa? Bagaimana hubungan strategi pengorganisasian isi pembelajaran dan karakteritik siswa dengan hasil belajar matematika siswa ? Bagaimana pengaruh tingkat pendidikan atau SDM guru matematika terhadap

perolehan hasil belajar siswa? Apakah bahan penunjang yang dimiliki guru untuk membantu siswa dalam pelajaran matematika? Apakah guru telah memanfaatkan bahan-bahan bacaan atau pustaka yang tersedia, untuk memperkaya sumber bacaan siswa? Faktor-faktor apa saja yang turut mempengaruhi hasil belajar matematika di SMP? Apakah pendekatan pembelajaran matematika jika tidak sesuai dengan *locus of control* siswa? Apakah pendekatan pembelajaran tidak sesuai dengan *locus of control* siswa ? Apakah ada hubungan yang signifikan antara pendekatan pembelajaran dengan karakteristik siswa ? Apakah ada pengaruh yang signifikan antara pendekatan pembelajaran dengan hasil belajar matematika siswa? Apakah ada perbedaan antara siswa yang memiliki *locus of control* internal dan *locus of control* eksternal siswa dengan hasil belajar matematika siswa? Apakah ada interaksi antara pendekatan pembelajaran dan *locus of control* siswa terhadap hasil belajar matematika?

C. Pembatasan Masalah

Disadari banyaknya faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa, sehingga perlu pembatasan masalah dalam penelitian ini mengingat keterbatasan dana, waktu dan kemampuan peneliti. Adapun masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada masalah pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran adalah pendekatan pembelajaran realistik dan pendekatan pembelajaran ekspositori. *Locus of control* siswa yang dikelompokkan menjadi dua yaitu *locus of control* internal dan *locus of control* eksternal, serta hasil belajar siswa kelas VII semester ganjil SMP Budi Murni I Medan pada mata pelajaran matematika pokok bahasan Bilangan Bulat

dan Pecahan yang meliputi aspek kognitif yang dibatasi aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan penerapan (C3).

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan pendekatan pembelajaran realistik lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan pendekatan pembelajaran ekspositori?
2. Apakah hasil belajar matematika siswa yang memiliki *locus of control* internal lebih tinggi daripada siswa yang memiliki *locus of control* eksternal?
3. Apakah ada interaksi pendekatan pembelajaran dan *locus of control* terhadap hasil belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan hasil belajar matematika yang diajar dengan pendekatan pembelajaran realistik dan pendekatan pembelajaran ekspositori.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan hasil belajar matematika antara siswa yang memiliki *locus of control* internal dan yang memiliki *locus of control* eksternal.
3. Untuk mengetahui interaksi antara pendekatan pembelajaran dan *locus of control* siswa terhadap hasil belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis. Manfaat teoretis penelitian ini antara lain adalah Untuk memperkaya dan menambah khasanah ilmu pengetahuan guna meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan pendekatan pembelajaran Matematika dan *locus of control* siswa, Sumbangan pemikiran dan bahan acuan bagi guru, pengelola, pengembang, lembaga pendidikan dan peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji secara lebih mendalam tentang hasil penerapan pendekatan pembelajaran dan *locus of control* serta pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika.

Sedangkan manfaat praktis dari penelitian ini antara lain adalah: Sebagai bahan pertimbangan dan alternatif bagi guru tentang pendekatan pembelajaran realistik, sehingga guru dapat merancang suatu rencana pembelajaran yang berorientasi bahwa belajar akan lebih baik jika siswa dapat menemukan sendiri apa yang menjadi kebutuhan belajarnya dan bukan karena diberitahukan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Matematika. Memberikan gambaran bagi guru tentang efektifitas dan efisiensi aplikasi pendekatan pembelajaran realistik berdasarkan *locus of control* pada pembelajaran matematika untuk memperoleh hasil belajar matematika yang lebih maksimal.

THE Character Building UNIVERSITY