

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Matematika adalah suatu pelajaran yang diajarkan di sekolah, termasuk pelajaran penting karena turut berperan dalam perkembangan sains dan teknologi. Tapi masih banyak peserta didik kurang suka dan menganggap bahwa pelajaran ini adalah pelajaran yang sulit. Menurut (Susanto dan Khasanah, 2017) tidak suka dan menganggap matematika pelajaran sulit terjadi karena beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika, faktor tersebut yaitu kemandirian belajar, sikap peserta didik terhadap pembelajaran matematika, dan kemampuan metakognisi.

Kemandirian belajar dibutuhkan untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang menekankan agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Hal ini karena peserta didik dapat mengontrol sendiri dan mencari cara belajar yang tepat untuk mencapai hasil belajar sesuai keinginannya. Kemandirian belajar dapat terjadi karena peserta didik memiliki rasa percaya diri, seperti yang dijelaskan oleh (Pratiwi dan Laksmiwati, 2016) dengan rasa percaya diri tersebut peserta didik dapat menyelesaikan berbagai masalah yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Tanpa bantuan orang lain mereka menyelesaikannya sendiri dengan sebaik mungkin.

Dalam Zimmerman (2016:4) mengatakan “At on time or another, we have all observed self-regulated learners. They approach educational tasks with confidence, diligence, and resourcefulness”. Dia juga menjelaskan konsep kemandirian belajar, “... a common conceptualization of these students has emerged as metacognitively, motivationally, and behaviorally active participant in their own learning”. Oleh karena itu diketahui peserta didik bisa dikatakan dapat melakukan kemandirian belajar, saat mereka menyukai tugas-tugas yang diberikan dan mengerjakan dengan percaya diri, ketekunan, dan akal. Secara konsep mereka dapat melibatkan kemampuan metakognitif, motivasi, dan perilaku dalam proses belajar.

Timbulnya kemandirian belajar terjadi saat peserta didik memiliki motivasi belajar. Motivasi belajar sebagai pendorong agar dapat berperan aktif dalam proses

pembelajaran. (Isnawati dan Samian, 2015) menjelaskan motivasi berperan dalam menambahkan gairah, rasa senang dan memiliki semangat untuk terus belajar.

Peserta didik bisa dikatakan dapat melakukan kemandirian dalam belajar jika, peserta didik sudah dapat merancang belajarnya sendiri sesuai dengan tujuannya, peserta didik sudah dapat memilih strategi dalam melaksanakan rancangan pembelajarannya sendiri, dan yang terakhir peserta didik dapat mengevaluasi dan membandingkan semua pencapaiannya, hal tersebut dinamakan dengan kemampuan metakognisi dalam belajar. Seperti yang dijelaskan (Arum, 2017) kemampuan metakognisi peserta didik adalah ketika peserta didik menggunakan pemikirannya untuk merencanakan, mempertimbangkan, mengontrol dan menilai terhadap proses dan strategi kognitif dalam dirinya. Sedangkan peran pendidik untuk menumbuhkan motivasi dan metakognisi peserta didik dalam belajar mandiri, (Wulandari, 2016) menjelaskan bahwa peran pendidik dalam pembuatan sistem pembelajaran mandiri yaitu, sebagai fasilitator yang menyediakan lapangan belajar, dapat merangsang stimulan atau kengingintahuan peserta didik, dan mengevaluasi hasil belajar peserta didik.

Fokus dalam penelitian ini adalah terlihat dari aspek kemandirian belajar oleh Zimmerman yaitu metakognitif, motivasi, dan perilaku. Dengan indikatornya di dalam (Arumsari, 2016) yaitu : kemampuan peserta didik dalam merencanakan belajarnya, dapat menentukan tujuan dalam belajar, mengatur diri dalam belajar, memonitor diri dalam belajar, mengevaluasi diri dalam belajar, self-efficacy, atribusi diri, berminat pada tugas intrinsik, memilih lingkungan yang dapat mengoptimalkan belajar, menstruktur lingkungan yang dapat mengoptimalkan belajar, dan menciptakan lingkungan yang mengoptimalkan belajar.

Kemandirian belajar saat ini adalah hal yang sangat dibutuhkan para peserta didik dalam melakukan pembelajaran jarak jauh. Tanpa tutor yang bisa mengawasi tingkah laku saat proses pembelajaran berlangsung dan rasa malas untuk belajar sendiri adalah masalah yang dihadapi saat pembelajaran jarak jauh dilaksanakan. Masalah yang dialami dalam pembelajaran jarak jauh adalah materi online yang diberikan kurang dapat menumbuhkan interaksi peserta didik dalam belajarnya dirumah sehingga motivasi dalam belajar kurang tergerak. Peserta didik tetap memerlukan tutor dalam belajar bukan ringkasan materi belajar. Sehingga mereka

hanya mengerjakan kewajiban dalam mengumpulkan tugas tetapi tidak mau bertanya tentang ketidak pahamannya. Sehingga kemampuan metakognisi dalam belajar di rumah tidak digunakan dan perilaku mereka dalam belajar hanya untuk memenuhi tugas.

Peneliti memberi solusi dalam menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif animasi model simulasi. Peneliti memberi solusi pembelajaran seperti itu karena multimedia interaktif animasi model simulasi dapat merubah fungsi hp, laptop atau komputer sebagai tutor dalam belajar. Ada interaksi antara pembelajar dengan multimedia interaktif yang diberikan, sehingga baik diterapkan untuk pembelajaran mandiri mereka di rumah. Sesuai dengan penjelasan(Siswanah, 2013) pemanfaatan multimedia berupa animasi dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, minat, dan meningkatkan motivasi peserta didik. Keinginan dan minat untuk menumbuhkan tingkah laku yang positif dalam belajar.

Multimedia dapat dibuat tampilan yang menarik akibat gabungan gambar, video animasi, bahkan suara. Dengan tampilan seperti itu dapat mengurangi rasa bosan yang dialami peserta didik sehingga mereka lebih tertarik untuk memahami materi yang diberikan. Seperti yang dijelaskan (Novitasari, 2016) penggunaan multimedia juga merangsang semua indera untuk menyerap informasi, sehingga peserta didik bisa dalam situasi termotivasi dalam belajar dan mudah untuk memahami apa yang sedang mereka pelajari.

Multimedia yang ingin peneliti berikan adalah animasi karena dengan animasi bisa membuat materi khususnya materi matematika yang bersifat abstrak digambarkan dalam media berbentuk animasi bergerak. Menurut (Siswanah, 2013) dengan bantuan animasi peserta didik dapat memahami materi dan soal dengan lebih mudah, dapat memperkuat ingatan, dan dapat menghubungkan antara materi dengan dunia nyata.

Dengan menerapkan multimedia interaktif berupa animasi. Model pembelajaran yang baik dipadukan dengan multimedia animasi adalah model pembelajaran simulasi karena model simulasi bersifat interaktif. Pendidik mengatur simulasi, menjelaskan langkah-langkah, dan membuat aturan, (Sani 2015). Dalam multimedia pembelajaran yang akan diberikan, gerakan simulasi dilakukan dalam

tokoh animasi pada multimedia. Pembelajaran dirancang menarik agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Tutor disini juga adalah tokoh animasi yang dibuat dalam multimedia pembelajaran yang diberikan.

Dalam situasi pandemik covid-19 kemandirian belajar pada peserta didik harus benar-benar ditingkatkan. Karena semua instansi sekolah meliburkan peserta didiknya dan pembelajaran dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh. Peran pendidik yang awalnya bisa membimbing satu-satu peserta didiknya yang kurang termotivasi dalam belajar menjadi terhambat. Sehingga sangat dibutuhkan model pembelajaran yang dapat menjadi media pembelajaran agar bisa meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar mandiri dirumah dari materi yang diberi pendidik dalam bentuk multimedia berupa animasi dan vidio ini. Pemberian multimedia pembelajaran yang akan dilakukan berbantuan web karena pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran jarak jauh.

E-learning menurut (Fremaditiya, 2012) yaitu pembelajaran yang dapat mengembangkan suasana belajar mandiri yang selain dapat menarik perhatian peserta didik juga dengan e-learning dapat memanfaatkan kemajuan teknologi khususnya memanfaatkan fungsi teknologi informasi. (Tanjung, 2016) juga menjelaskan bahwa pembelajaran e-learning dapat mempengaruhi hasil belajar dari hasil belajar terpengaruh pula oleh kemandirian belajar.

Berdasarkan pemaparan diatas diharapkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis multimedia dengan bantuan web mampu meningkatkan kemampuan belajar mandiri peserta didik dalam keadaan apapun.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan rumusan masalah yang akan diangkat dalam pembahasan penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis multimedia terhadap kemandirian belajar peserta didik kelas XI di MA YKUI Maskumambang?”

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan diadakannya penelitian ini berlangsung yaitu “Mengetahui ada pengaruh atau tidak ada pengaruh antara model pembelajaran berbasis multimedia dengan kemandirian belajar peserta didik.”

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemandirian belajar matematika peserta didik. Begitupun secara khusus penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan masukan diantaranya :

1. Bagi Peserta Didik

Dari penelitian ini diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan dan menggunakan teknologi yang diolah sebagai multimedia pembelajaran yang sudah ada dan dapat diakses gratis di internet.

2. Bagi Pendidik

Dari penelitian ini diharapkan agar pendidik bisa mengembangkan pembelajaran matematika ke dalam bentuk multimedia yang lebih interaktif agar selain mudah untuk diakses dengan alat digital yang peserta didik miliki tapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Dari penelitian ini bisa sebagi acuan untuk memulai menerapkan multimedia sebagai media pembelajaran.

1.5 DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka akan didefinisikan beberapa istilah berikut:

1. Multimedia yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat yang dapat digunakan untuk bahan ajar. Dengan desain berupa animasi bergerak, animasi tersebut menjelaskan materi pembelajaran dan masalah kontekstual yang bisa dipadukan antara materi dan rutinitas sehari-hari.
2. Model pembelajaran berbasis multimedia yang digunakan dalam penelitian ini adalah model simulasi yang dipadukan dengan multimedia animasi. Penelitian ini juga menerapkan pembelajaran jarak jauh menggunakan e-learning, dengan model web-course learning yaitu pembelajaran sepenuhnya melalui internet.
3. Kemandirian belajar peserta didik dalam penelitian ini mengambil konsep dari Zimmerman yaitu metakognitif, motivasi, dan perilaku yang dapat mengoptimalkan belajar. Dalam konsep metakognitif terdapat 5 tindakan, di dalam konsep motivasi terdapat 3 tindakan, dan di dalam konsep perilaku untuk mengoptimalkan belajar terdapat 3 tindakan. Sehingga indikator yang

diukur dalam penelitian ini ada 11 yaitu kemampuan merencanakan belajar, menentukan tujuan belajar, mengatur diri dalam belajar, memonitor diri, mengevaluasi diri, self efficacy, atribusi diri, berminat dengan tugas intrinsik, memilih lingkungan untuk mengoptimalkan belajar, menstruktur lingkungan untuk mengoptimalkan belajar, menciptakan lingkungan untuk mengoptimalkan belajar.

1.6 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana peneliti maka penelitian ini dibatasi oleh :

1. Kemampuan yang ditingkatkan dalam model pembelajaran berbasis multimedia adalah kemandirian belajar peserta didik.
2. Materi yang dirubah dalam pembelajaran berbasis multimedia adalah materi induksi matematika kelas XI semester ganjil.
3. Alat yang digunakan dalam pembelajaran e-learning adalah aplikasi whatsapp dan alat yang digunakan dalam penyebaran angket adalah web jotform.

