

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemandirian belajar perlu untuk diperhatikan dan dikembangkan. Dikarenakan standar proses kemandirian siswa dalam belajar menjadi suatu hal yang penting. Siswa dengan kemandirian yang tinggi, akan berusaha bertanggung jawab terhadap kemajuan prestasinya, mengatur diri sendiri, memiliki inisiatif yang tinggi dan memiliki dorongan yang kuat untuk terus menerus mengukir prestasi. Sehingga siswa yang menerapkan belajar mandiri akan mendapat hasil belajar yang lebih baik jika dibandingkan dengan siswa yang tidak menerapkan prinsip mandiri.

Jonhson menjelaskan bahwa pembelajaran mandiri memberi kebebasan kepada siswa untuk menemukan bagaimana kehidupan akademik sesuai dengan kehidupan sehari-hari.¹ Ciri-ciri kemandirian belajar yang dimiliki siswa yaitu mampu berfikir secara kritis, kreatif dan inovatif, tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain, tidak lari atau menghindari masalah, memecahkan masalah dengan berfikir yang mendalam, apabila menjumpai masalah dipecahkan sendiri tanpa meminta bantuan orang lain, tidak merasa rendah diri apabila harus berbeda dengan jawaban orang lain, berusaha bekerja dengan penuh ketekunan dan kedisiplinan, dan bertanggung jawab atas tindakannya sendiri.²

¹ Titin kurniawan Bungsu et al., “Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SMKN 1 Cihampelas,” *Journal on Education* 01, no. 02 (2019): 382–89.

² Gusnita Gusnita, Melisa Melisa, and Hafizah Delyana, “Kemandirian Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif TPSq,” *Jurnal Absis : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 3, no. 2 (2021): 286–96, <https://doi.org/10.30606/absis.v3i2.645>.

Kemandirian belajar dapat terlihat pada kebiasaan-kebiasaan belajar siswa sehari-hari seperti cara siswa merencanakan dan melakukan belajar. Kemandirian belajar yang tinggi dari siswa sangat diperlukan dalam peningkatan hasil belajar matematika karena akan berpengaruh terhadap terciptanya diri untuk belajar.³ Pentingnya kemandirian belajar dalam pembelajaran matematika salah satunya yaitu memudahkan siswa dalam memecahkan atau menyelesaikan permasalahan yang dapat dikatakan rumit.

Bimo Walgito menyatakan bahwa perilaku mandiri ini bisa dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemandirian adalah; Faktor Eksogen yang berasal dari luar seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor Endogen yang berasal dari diri sendiri, yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis.⁴ Faktor yang berasal dari keluarga misalnya keadaan orang tua, banyak anak dalam keluarga, keadaan sosial ekonomi dan sebagainya. Faktor yang berasal dari sekolah misalnya, pendidikan serta bimbingan yang diperoleh dari sekolah, dan faktor dari masyarakat yaitu kondisi dan sikap masyarakat yang kurang memperhatikan masalah pendidikan. Sedangkan Faktor fisiologis mencakup kondisi fisik siswa, sehat atau kurang sehat, dan faktor psikologis yaitu bakat, minat, sikap mandiri, motivasi, kecerdasan dan lain-lain.

³ Prastya Nor Aini and Abdullah Taman, “Pengaruh Kemandirian Belajar Dan LiAini, Prastya Nor, and Abdullah Taman, ‘Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Lingkungan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Sewon Bantul Tahun Ajaran 2010/2011’, *Jurnal Pendidika*,” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 10, no. 1 (2012): 48–65.

⁴ Mulyadi Mulyadi and Abd. Syahid, “Faktor Pembentuk Dari Kemandirian Belajar Siswa,” *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 02 (2020): 197–214, <https://doi.org/10.46963/alliqo.v5i02.246>.

Faktanya kemandirian belajar matematis siswa di lapangan masih dikatakan rendah. Berdasarkan hasil pengamatan saat melakukan observasi di MTs Bustanul Ulum Minggirsari terdapat siswa yang kurang memiliki kemandirian belajar ditandai dengan tidak mengerjakan tugas dan kurang memperhatikan guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung seperti melamun, tidur di kelas, dan mengobrol dengan teman. Selain itu bisa dilihat pada saat siswa melaksanakan ulangan harian mereka saling mencuri kesempatan untuk bisa mendapatkan jawaban. Jadi siswa belum menerapkan strategi belajar yang rutin, efektif, dan teratur. Selanjutnya kesimpulan dari wawancara terhadap beberapa guru matematika bahwa pembelajaran yang dilakukan masih mendominasi transfer pengetahuan, walau ada usaha guru untuk melakukan variasi pendekatan yang digunakan, seperti pendekatan berbasis latihan, tugas atau yang lain, namun usaha ini masih membuat respon siswa pasif atau kurang aktif, siswa tetap bersikap menunggu dalam proses pembelajaran karena kurangnya sikap mandiri terhadap situasi proses pembelajaran, menerima saja apa yang ditransfer oleh guru, sehingga ketuntasan belajar secara klasikal yang dicapai rata-rata masih ≤ 70 .

Keadaan semacam ini siswa harus dituntut untuk berperan aktif dalam membangun pengetahuan yang dipelajari. Bisa dilihat pembelajaran matematika yang dilakukan masih bersifat konvensional, atau bisa disebut pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu mengubah pembelajaran konvensional ke pendekatan konstruktivisme. Menurut Wahyuni, konstruktivisme merupakan suatu rujukan belajar yang memandang

bahwa pengetahuan itu harus dibangun oleh pembelajar sendiri, sehingga belajar dipandang sebagai suatu proses aktif yang dilakukan oleh pembelajar.⁵

Salah satu model pembelajaran yang mengacu pada konsep konstruktivisme adalah model pembelajaran generatif. Hal ini Sesuai dengan yang dikemukakan Wahyuni, model pembelajaran generatif merupakan salah satu cara yang efektif untuk melatih kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah karena model pembelajaran generatif merupakan salah satu model pembelajaran yang berlandaskan pada kaidah konstruktivisme.⁶

Model Pembelajaran generatif terdapat tahapan yang menuntut siswa lebih aktif berkomunikasi dan mengkonstruksi pengetahuan sendiri. Diperkuat dari pendapat Grabowski yang menyatakan bahwa prinsip dari pembelajaran generatif adalah menawarkan suatu desain yang memasukkan aspek-aspek lingkungan sekitar dalam pembelajaran.⁷ Anderman menambahkan bahwa jika siswa dihubungkan terhadap pembelajaran yang bermakna, dimana pengetahuan baru yang diperoleh dikaitkan dengan pengetahuan lama, maka mereka akan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.⁸ Pengetahuan baru itu akan diuji dengan cara menggunakannya dalam menjawab permasalahan yang dihadapi, maka pengetahuan baru itu akan disimpan dalam memori jangka panjang.

⁵ Arif Rahman Hakim, “Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika,” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 4, no. 3 (2015): 196–207, <https://doi.org/10.30998/formatif.v4i3.155>.

⁶ *Ibid*, hal.128

⁷ Sharfina, A. Halim, and Rini Safitri, “Model Pembelajaran Generatif Terhadap Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Kuala,” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 5, no. 1 (2017): 102–6.

⁸ *Ibid*, hal 18.

Sehubungan dengan memori jangka panjang, yang dimana kondisi proses pembelajaran siswa masih cenderung merasa bosan, sehingga siswa kurang fokus terhadap materi yang diterangkan oleh guru. Siswa hanya menghafal sehingga pemahaman mereka pada materi masih kurang. Upaya guru mengatasi permasalahan tersebut yaitu, dengan melakukan banyak cara dalam kegiatan belajar mengajar. Guru matematika di sekolah dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa aktif dalam belajar, baik secara fisik maupun mental sehingga materi yang diajarkan oleh guru menjadi lebih konkrit dan siswa akan mengingatnya dalam jangka waktu yang lama. Dalam hal ini, media pengajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar.⁹

Media pembelajaran bangun ruang merupakan sebuah media yang dirancang untuk membantu menangani kesulitan dalam proses belajar mengajar. Dengan media pembelajaran bangun ruang ini dapat diperoleh suatu media alternatif sebagai sumber belajar bagi peserta didik, khususnya dalam mempelajari materi bangun ruang. Wahyudin menyatakan bahwa bangun ruang adalah suatu bangun yang bagian-bagiannya tidak berada dalam satu bidang. Bangun ruang ada yang bentuknya teratur dan ada yang tidak teratur. Bangun

⁹ Efinda Sari, Sumarno Sumarno, and Anggun Dwi Setya Putri, “Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2019): 150, <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17761>.

ruang yang bentuknya teratur pada umumnya sudah memiliki nama, misalnya kubus, balok, tabung, bola, limas, prisma, kerucut.¹⁰

Dari beberapa uraian diatas, akhirnya pemanfaatan media memungkinkan tercapainya efektivitas pembelajaran mandiri pada siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Oleh karena itu akan dilakukan penelitian tentang penggunaan media gambar 3D yang berbasis pembelajaran generatif terhadap kemandirian belajar dan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang. Peneliti mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar 3D Berbasis Pembelajaran Generatif Terhadap Kemandirian Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Bangun Ruang Kelas IX MTs Bustanul Ulum”

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemandirian belajar pada siswa saat ini terhadap mata pelajaran matematika, sehingga juga berdampak terhadap rendahnya hasil belajar matematika.
2. Kesulitan belajar siswa karena merasa kurang percaya diri, dan masih menunggu jawaban teman.

¹⁰ Yoyok Febri Anggoro et al., “Pergunaan Media Tiga Dimensi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Materi Bangun Ruang,” *Jurnal FKIP UNS*, no. 0287 (2012).

3. Masih banyak kelas yang dimana peran guru mendominasi kelas dan berfungsi sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Masalah yang telah dipaparkan pada identifikasi masalah terlalu luas, sehingga peneliti membatasi masalah yang akan diteliti, yakni:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah media 3D berbasis Pembelajaran Generatif.
2. Kemandirian belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika materi bangun ruang.
3. Hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika materi bangun ruang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media gambar 3D berbasis pembelajaran generative terhadap kemandirian belajar dan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang kelas IX di MTs Bustanul Ulum?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan media gambar 3D berbasis pembelajaran generative terhadap kemandirian belajar dan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang kelas IX di MTs Bustanul Ulum?

D. Tujuan Penelitian

Setelah didapat rumusan masalah, maka tujuan daripada penelitian yaitu untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media gambar 3D berbasis pembelajaran generative terhadap kemandirian belajar dan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang kelas IX di MTs Bustanul Ulum
2. Untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan media gambar 3D berbasis pembelajaran generative terhadap kemandirian belajar dan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang kelas IX di MTs Bustanul Ulum

E. Manfaat Penelitian

Secara umum diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi peserta didik, guru, penelitian lain dan bagi lembaga Pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan inovasi perkembangan dunia pendidikan dengan memberikan tambahan informasi mengenai

2. Secara Praktis

Adapun manfaat secara praktis adalah sebagai berikut:

a. Bagi guru

Sebagai bahan masukan bagi guru untuk mempertimbangkan strategi atau model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika dan meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi siswa

Memberikan kesan baru dalam pembelajaran matematika dan memudahkan siswa untuk memahami konsep matematika bangun ruang melalui media gambar 3 dimensi yang berbasis pembelajaran generatif. sehingga terjadi peningkatan terhadap kemandirian belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang tepat pada penerapan model pembelajaran di kelas. Sehingga pencapaian prestasi yang unggul oleh siswa di sekolah tersebut tentunya akan membawa nama baik dan kemajuan bagi sekolah tersebut.

d. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan rujukan dan petunjuk atau acuan dalam penelitian, khususnya bagi peneliti yang akan meneliti materi bangun ruang dengan penelitian ini serta sebagai bahan perbandingan dengan hasil penelitian selanjutnya.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan permasalahan yang dikumpulkan maka hipotesis penelitian ini yaitu:

1. Terdapat pengaruh penggunaan media gambar 3D berbasis pembelajaran generative terhadap kemandirian belajar dan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang kelas IX di MTs Bustanul Ulum.

2. Besar pengaruh penggunaan media gambar 3D berbasis pembelajaran generative terhadap kemandirian belajar dan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang kelas IX di MTs Bustanul Ulum.

G. Penegasan Istilah

Dalam penelitian ini akan dijelaskan beberapa istilah yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti antara lain:

1. Secara Konseptual

- a. Media Tiga Dimensi

Menurut Daryanto Media Tiga Dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas diserahkan langsung ke dunia sesungguhnya dimana benda asli itu berada.¹¹

- b. Pembelajaran Generatif

Menurut Osborne dan Wittrock mengemukakan bahwa penerapan model pembelajaran generatif merupakan suatu cara yang baik untuk mengetahui pola berpikir siswa serta bagaimana siswa memahami dan memecahkan masalah dengan baik agar dalam pembelajaran nanti guru dapat menyusun strategi dalam pembelajaran,

¹¹ Sari, Sumarno, and Setya Putri, "Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik."

misalnya bagaimana menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sebagainya.¹²

c. Kemandirian Belajar

Menurut Marfuati dan Suharto kemandirian belajar merupakan kemampuan dalam belajar yang didasarkan pada rasa tanggung jawab, percaya diri, inisiatif, dan motivasi sendiri dengan atau tanpa bantuan orang lain yang relatif untuk menguasai kompetensi tertentu, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah belajarnya.¹³

d. Hasil Belajar

Menurut Suprijono dalam Thobroni hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.¹⁴

e. Bangun Ruang Sisi Lengkung

Bangun ruang sisi lengkung adalah materi yang akan dibahas dalam pembelajaran matematika kelas IX SMP/MTS. Bangun ruang sisi lengkung merupakan bangun ruang yang memiliki minimal satu sisi lengkung. Adapun pembagian materi yang ditentukan, yaitu Tabung,

¹² La Moma, "Peningkatan Soft Skills Siswa Smp Melalui Pembelajaran Generatif," *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 2, no. 2 (2015): 248–56, <https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.4829>.

¹³ Marniati, Jahring, and Wayan Yuliani, "Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Loea," *Arus Jurnal Pendidikan* 1, no. 2 (2021): 35–40, <https://doi.org/10.57250/ajup.v1i2.5>.

¹⁴ Wayan Somayana, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 3 (2020): 350–61, <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>.

Kerucut, Bola, dimana masing-masing akan dibahas unsur-unsur, jarring-jaring, luas permukaan dan volumenya.¹⁵

2. Secara Operasional

a. Media Tiga Dimensi

Media gambar 3 dimensi adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk gambar melalui indera penglihatan yang penyajiannya secara visual tiga dimensional dan memiliki panjang dan tinggi.

b. Pembelajaran Generatif

Model pembelajaran yang dimana siswa ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran ini siswa mampu mengkonstruksi pengetahuannya secara mandiri berdasarkan pengetahuan sebelumnya.

c. Kemandirian Belajar

Kemandirian belajar adalah proses belajar siswa dimana setiap individu dapat mengambil inisiatif tanpa bantuan orang lain dalam hal menentukan kegiatan belajarnya seperti merumuskan tujuan belajar, sumber belajar (baik berupa orang maupun bahan), mendiagnosa kebutuhan belajar, dan mengontrol sendiri proses pembelajarannya.

¹⁵ Rezky Amalia, “*Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Penemuan Terbilang Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX SMP/MTs*”, (Makasar, Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017), hal. 34

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah nilai atau skor yang diperoleh dari pemberian tes dimana hal ini diberikan setelah seorang siswa menerima pengalaman belajar.

e. Bangun Ruang Sisi Lengkung

Bangun ruang sisi lengkung adalah bangun ruang yang memiliki sisi yang membentuk lengkungan kurva baik itu pada sisi selimut maupun permukaan bidangnya. Jenis-jenis bangun ruang sisi lengkung antara lain tabung, kerucut, dan bola.

H. Sistematika Pembahasan

Penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar 3D Berbasis Pembelajaran Generative Terhadap Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas IX di MTs Bustanul Ulum”. Bagian awal, terdiri dari: Halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, motto, prakarta, daftar isi, daftar tabel, daftar bagan, daftar lampiran, halaman abstrak.

Bagian utama (inti) skripsi terdiri dari: BAB I, BAB II, BAB III. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan. Pada bab ini terdiri dari (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi dan batasan masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian, (e) manfaat penelitian, (f) hipotesis penelitian, (g) penegasan istilah, (h) sistematika pembahasan.

Bab II : Landasan teori. Pada bab ini berisi tentang terdiri dari: (a) pengertian media pembelajaran, (b) media tiga dimensi, (c)

pembelajaran generatif (d) kemandirian belajar, (e) hasil belajar (f) hubungan pembelajaran generative terhadap kemandirian belajar, (g) hubungan pembelajaran generatif terhadap hasil belajar, (h) hubungan penggunaan media 3 dimensi terhadap kemandirian dan hasil belajar, (i) materi bangun ruang sisi lengkung, (j) penelitian terdahulu, (k) kerangka berpikir penelitian.

- Bab III : Metode penelitian. Pada bab ini terdiri (a) pendekatan dan jenis penelitian, (b) variabel penelitian, (c) populasi, sampel, dan sampling, (d) kisi-kisi instrumen, (e) instrumen penelitian, (f) data dan sumber data, (g) teknik pengumpulan data, (h) teknik analisis data.
- Bab IV : Hasil Penelitian. Bab ini berisi (a) penyajian data hasil penelitian, (b) pengujian hipotesis, (c) rekapitulasi hasil penelitian.
- Bab V : Pembahasan. Bab ini terdiri dari pembahasan hasil penelitian. Dengan bab ini peneliti telah menjawab permasalahan para rumusan masalah penelitian.
- Bab VI : Penutup. Bab ini terdiri dari: (a) kesimpulan, (b) saran.