

BAB I PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur dari kemajuan bangsa Indonesia. Hal ini dibuktikan sebagaimana adanya Undang-undang tahun 2003 nomor 20 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional. Oleh karena itu, sudah sepatutnya semua warga negara Indonesia mematuhi peraturan yang telah dibuat tersebut dengan mengenyam pendidikan setinggi mungkin sebagai perwujudan dari usaha untuk turut mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan tingkat sumber daya manusia di Indonesia.

Nihayah (2021, hal. 5) mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa tingkat kemajuan pendidikan di Indonesia termasuk urutan ke-44 terbawah dari total 49 negara. Ini menunjukkan bahwa sistem pendidikan Indonesia belum bisa dikategorikan sebagai sistem pendidikan yang maju. Hal ini dibuktikan dengan terlihat masih banyaknya anak yang mengenyam bangku sekolah hanya sebatas memenuhi keinginan orang tua atau bahkan sebatas menjauhkan diri dari perspektif orang-orang dari spekulasi orang yang tidak berpendidikan.

Dari penjelasan di atas, semakin membuka wawasan peneliti bahwa ada yang harus dibenahi dari sistem pendidikan Indonesia. Ada yang harus ditingkatkan dalam sistem pembelajaran di Indonesia. Bukan hanya kurikulumnya saja, akan tetapi metode/strategi yang diterapkan oleh seorang guru pun sepertinya harus dibenahi. Supaya tidak mengalami ketertinggalan, guru sudah sepatutnya mengikuti perkembangan zaman. Karena semakin bertambah usia, semakin berkembang juga pengetahuan dan teknologi zaman. Oleh karena itu, seorang guru juga harus mempunyai kemampuan untuk menjadikan siswanya sebagai generasi penerus bangsa yang siap menghadapi tantangan zaman yang sudah pasti lebih berat.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan inti yang dilakukan oleh setiap satuan pendidikan. Pembelajaran berasal dari kata dasar belajar. Menurut Kamus

Besar Bahasa Indonesia (2011), belajar yaitu sebuah usaha untuk mendapatkan ilmu ataupun usaha untuk menjadi pandai. Selain itu, belajar juga diartikan sebagai petunjuk yang diberikan oleh guru kepada seseorang yaitu siswa supaya diketahui atau ditiru. Karena manusia dilahirkan dengan keadaan tidak memahami apapun, jadi sudah sepatutnya belajar merupakan suatu hal yang wajib untuk dilakukan oleh setiap insan manusia. Sebagaimana Rasulullah bersabda dalam hadits yang diriwayatkan oleh Ibnu Majah (2000) bahwa menuntut ilmu itu wajib bagi setiap orang (muslim) laki-laki maupun perempuan.

Berbicara mengenai pembelajaran, sudah pasti ada tokoh yang bernama guru dan siswa. Dalam membagikan ilmunya, seorang guru pasti menggunakan satu cara atau model pembelajaran yang dapat memudahkan siswanya untuk memahami apa yang ia sampaikan. Salah satunya adalah pembelajaran matematika. Tidak dipungkiri bahwa tidak sedikit siswa yang menganggap bahwa matematika adalah ilmu yang sulit. Hal itu menjadikan siswa malas untuk belajar matematika. Padahal sudah pasti guru tersebut sudah berusaha mengajarkan materi dengan metode/strategi yang menurutnya paling tepat untuk digunakan.

Metode pembelajaran sama halnya dengan model pembelajaran. Joice & Weil (1980, hal. 3) mengungkapkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah perencanaan yang akan digunakan untuk jalannya sebuah pembelajaran. Sejalan dengan pengertian tersebut, pernyataan lain juga diungkapkan oleh Nihayah (2021, hal. 2) yang berpendapat bahwa pemilihan model pembelajaran yang sesuai adalah dengan melihat dan mempertimbangkan dari jenis materi, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan sifat dari materi yang akan dipelajari. Dengan dipilihnya model pembelajaran yang tepat, secara otomatis akan menjadikan proses pembelajaran semakin baik dan semakin terarah.

Matematika merupakan pakar dari segala ilmu. Dalam kehidupan, tidak terlepas dari berhubungan dengan matematika. Banyak sekali kasus-kasus dalam kehidupan nyata yang melibatkan matematika. Oleh karena itu, dirasa sangat penting untuk mempelajari matematika karena memang perannya yang sangat penting dalam kehidupan. Namun ironisnya, yang terjadi di luaran sana adalah tidak sedikit bahkan hampir semua siswa tidak menyukai matematika. Kebanyakan

faktor yang mempengaruhinya adalah kurang tepatnya strategi pembelajaran yang diberikan oleh guru dalam mengajarkan materi matematika, sehingga siswa merasa kurang maksimal dalam menyerap materi yang diterima.

Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan dari beberapa mahasiswa yang sudah menjalankan program Pengenalan Lapangan Persekolahan pada beberapa sekolah yang ada di Cirebon, kebanyakan guru menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Termasuk pelajaran matematika. Ini jelas menjadikan pembelajaran monoton dan sudah tentu membuat siswa cepat merasa bosan dikarenakan tidak adanya interaksi dua arah antara guru dan siswa. Padahal dewasa ini, segala aspek sudah sedemikian rupa berkembang demi untuk tidak tertinggal zaman. Salah satunya adalah pendidikan yang didalamnya memuat kurikulum. Seperti yang terlihat saat ini, kurikulum terbaru adalah kurikulum 2013 atau biasa disingkat dengan kurtilas. Kurikulum ini mempunyai karakteristik untuk melatih siswa agar mencari tahu, bukan lagi diberi tahu oleh guru. Jadi dalam kurikulum saat ini, siswa diharapkan untuk melatih kemandirian belajarnya sendiri namun masih melibatkan bantuan dan arahan dari guru tersebut. Dengan memprioritaskan sikap mandiri, otomatis membuat siswa juga melatih kepercayaan diri.

Salah satu penyebab terbentuknya percaya diri adalah dari *self-efficacy* yang tinggi. *Self-efficacy* atau efikasi diri menurut Bandura dalam Maryam (2015, hal. 8) adalah kepercayaan seseorang akan kemampuan dirinya dalam mengatur dan menguasai keadaan, sehingga mencapai keberhasilan yang diinginkan. Maryam juga mengungkapkan bahwa *self-efficacy* adalah sebuah konsep yang bermanfaat untuk memahami tingkah laku diri sendiri. Dengan *self-efficacy* yang tinggi, secara otomatis akan membentuk kepribadian yang memiliki motivasi tinggi untuk melakukan sesuatu hingga sampai kepada keberhasilan. Begitupun dalam pembelajaran, semakin tinggi *self-efficacy* siswa maka semakin besar pula rasa ingin tahu siswa akan hal yang belum diketahuinya. Sedangkan apabila siswa tersebut memiliki *self-efficacy* yang rendah, itu akan membuat siswa merasa sulit untuk melakukan segala hal. Akibatnya, dapat menghambat perkembangan pengetahuan yang akan diterima oleh siswa.

Dalam penelitian Alifia (2018, hal. 45) menemukan bahwa siswa dominan mencari jawaban akhir dibandingkan dengan proses penyelesaian pada soal matematika. Ini dikarenakan guru jarang memberikan masalah soal yang non rutin. Kebanyakan siswa dalam pembelajaran hanya mengingat daripada memahami konsep, sehingga siswa kebingungan dalam menghubungkan informasi dalam soal dengan konsep yang bisa diselesaikan dalam soal. Apalagi jika soal yang diberikan itu berbeda dengan contoh yang diberikan, menyebabkan siswa tidak memiliki keyakinan untuk melakukan penyelesaian terhadap soal yang dihadapi. Lalu menyebabkan siswa lebih menunjukkan sikap diam dan tidak berani bertanya karena persepsi bahwa matematika itu sulit. Hal ini berdampak pada *self-efficacy* siswa yang cenderung masih rendah.

Dari fenomena di atas, dapat memunculkan pertanyaan strategi apa yang tepat untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa. Bukan hanya tepat bagi guru dan siswa tapi juga tepat diaplikasikan untuk kurikulum yang sedang berjalan saat ini yaitu kurikulum 2013. Dalam hal ini, strategi yang berpotensi meningkatkan rasa kemandirian siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Menyadari bahwa pentingnya strategi tersebut untuk meningkatkan pemahaman siswa, maka diperlukan strategi pembelajaran yang tepat yang dapat menunjang siswa belajar secara aktif untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran dan juga pemahaman siswa supaya bisa mereka aplikasikan di kehidupan sehari-hari.

Salah satu strategi yang tepat untuk meningkatkan *self-efficacy* dalam pembelajaran matematika adalah strategi *REACT*. Sudah banyak orang yang meneliti efektifitas strategi *REACT* ini dalam pengaruhnya terhadap *self-efficacy*. Menurut Maulana (2013, hal. 5), Strategi *REACT* adalah strategi kontekstual yang menggabungkan lima strategi yaitu *Relating*, *Experiencing*, *Applying*, *Cooperating*, dan *Transferring*. Dari kepanjangan lima strategi tersebut, maka disingkat menjadi *REACT*. *Relating* yang berarti menghubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. *Experiencing* yang berarti menggali pengalaman belajar siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri. *Applying* yang berarti menerapkan pengetahuan yang sudah didapat siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapi. *Cooperating* yang berarti saling berkomunikasi dengan teman lainnya. Dan *Transferring* yang berarti mengaplikasikan pengetahuannya pada masalah baru yang

dihadapi. Dari kelima tahapan strategi tersebut, ada beberapa strategi yang memungkinkan dapat berpengaruh terhadap *self-efficacy*, yaitu tahap *Experiencing*, *Applying*, dan *Cooperating*.

Selain strategi *REACT* di atas, ternyata ada juga yang berhasil meneliti dengan strategi lain yaitu strategi PQ4R. Strategi PQ4R merupakan strategi membaca yang mana siswa diharapkan dapat membangun pengetahuannya dengan meningkatkan kemampuan membaca dan mengingat. Suprijono dalam Permatasari (2020, hal. 64) mengemukakan bahwa strategi PQ4R ini meliputi enam tahap yaitu *Preview*, *Question*, *Read*, *Reflect*, *Recite*, dan *Review*. *Preview* yaitu membaca sekilas dengan cepat. *Question* yaitu mengemukakan pertanyaan-pertanyaan kepada diri sendiri. *Read* yaitu membaca. *Reflect* yaitu selama membaca, siswa memahami informasi yang ada sekaligus mencari jawaban atas pertanyaan yang telah dibuat. *Recite* yaitu merenungkan kembali bacaan yang telah dipelajari. *Review* yaitu mengulang kembali apa yang sudah dipelajari. Dalam strategi PQ4R pula, ada beberapa tahapan strategi yang memungkinkan dapat berpengaruh terhadap *self-efficacy* siswa, yaitu tahap *Preview*, *Question*, *Reflect*, dan *Review*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk membandingkan apakah terdapat perbedaan *self-efficacy* siswa dalam pembelajaran matematika dari kedua strategi yang telah disebutkan.

1. 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya:

1. Kurangnya inovasi metode pembelajaran yang digunakan sebagian guru khususnya di Cirebon dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga menyebabkan kurang aktifnya siswa saat pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran matematika.
2. Dalam proses kegiatan pembelajaran siswa kurang berperan dalam pembelajaran, sehingga menghambat terbentuknya pengetahuan secara mandiri bagi siswa karena guru yang lebih banyak berperan.

3. Sebagian peserta didik mempunyai spekulasi bahwa matematika itu sulit dipelajari yang mengakibatkan *self-efficacy* peserta didik tersebut menjadi rendah.
4. Rendahnya rasa percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika yang mengakibatkan rendahnya *self-efficacy* siswa.

1. 3. Pembatasan Masalah

Dari beberapa identifikasi masalah yang disebutkan, maka peneliti perlu membatasi masalah dalam penelitian ini agar permasalahan yang dikaji tidak meluas dan lebih terarah. Diantara fokus-fokus permasalahannya adalah:

1. Penggunaan strategi *REACT* dalam proses pembelajaran untuk mengetahui keefektifannya terhadap *self-efficacy* peserta didik pada pembelajaran matematika
2. Penggunaan strategi *PQ4R* dalam proses pembelajaran untuk mengetahui keefektifannya terhadap *self-efficacy* peserta didik pada pembelajaran matematika
3. *Self efficacy* yang dipilih dalam penelitian ini dianalisis berdasarkan kuesioner *self efficacy* yang terdiri dari tiga aspek indikator yaitu Taraf keyakinan (*Magnitude/level*), Taraf Kekuatan (*strength*), Taraf Generalisasi (*generality*).

1. 4. Rumusan Penelitian

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

1. Bagaimana hasil angket *self-efficacy* siswa setelah diterapkannya strategi *REACT* dalam proses pembelajaran matematika?
2. Bagaimana hasil angket *self-efficacy* siswa setelah diterapkannya strategi *PQ4R* dalam proses pembelajaran matematika?
3. Apakah terdapat perbedaan antara *self-efficacy* siswa yang diterapkan strategi *REACT* dengan strategi *PQ4R*?
4. Bagaimana keterlaksanaan strategi *REACT* dan *PQ4R* saat diterapkan di kelas?

5. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan strategi *REACT* dan strategi *PQ4R* pada pembelajaran matematika?

1. 5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui *self-efficacy* siswa setelah diterapkannya strategi *REACT* dalam proses pembelajaran matematika
2. Mengetahui *self-efficacy* siswa setelah diterapkannya strategi *PQ4R* dalam proses pembelajaran matematika
3. Mengetahui hasil perbandingan *self-efficacy* siswa melalui strategi *REACT* dan strategi *PQ4R* terhadap siswa kelas VIII SMP IT Sains Salman
4. Mengetahui hasil keterlaksanaan strategi *REACT* dan strategi *PQ4R* pada pembelajaran matematika
5. Mengetahui respon siswa terhadap penerapan strategi *REACT* dan strategi *PQ4R* pada pembelajaran matematika

1. 6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai salah satu cara untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa pada pembelajaran matematika
- b. Sebagai referensi bahan bacaan sekaligus bahan kajian bagi penelitian selanjutnya

1.6.2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan saran atau masukan yang baik pada sekolah dan ikut berperan dalam menyumbang pengetahuan baru di dunia pendidikan.
- b. Memperluas wawasan dan pengetahuan tentang model dan strategi pembelajaran
- c. Memotivasi guru untuk berinovasi dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi.