

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dimana individu diberi pertolongan untuk mengembangkan kemampuan bakat dan minat yang dimilikinya, sehingga pendidikan mempunyai peran penting dalam negara karena, dengan pendidikan yang tinggi tentunya negara tersebut dapat dikatakan negara yang maju. Pentingnya peran pendidikan bagi suatu negara mengharuskan pemerintah berupaya agar semua rakyat Indonesia memiliki pendidikan yang tinggi.

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan (Syah, 2004:10).

Pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar. Dengan adanya belajar terjadilah perkembangan jasmani dan mental, sehingga para ahli banyak yang merumuskan mengenai pentingnya proses belajar untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Dalam proses belajar tidak bisa hanya mengandalkan pada kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di sekolah untuk bisa mendapatkan hasil belajar yang optimal, tetapi juga harus belajar di luar jam sekolah yaitu di rumah, karena waktu siswa lebih banyak dihabiskan di rumah, sehingga tidak sedikit guru-guru kita selalu mengingatkan kepada siswa agar hendaknya siswa banyak belajar di rumah.

Pernyataan lain yang sangat menarik bahwa terkadang ketika seorang siswa memiliki prestasi belajar yang buruk atau tidak naik kelas maka akan muncul pernyataan “ bagaimana engkau tidak belajar di rumah sehingga, kamu tidak naik kelas atau juara kelas terakhir?”. Perkataan-perkataan ini sering muncul dan merupakan fakta. Berdasarkan stekmen tersebut, dapat dilihat bahwa anggapan kebanyakan orang bahwa belajar di rumah sangatlah penting demi menunjang pencapaian prestasi belajar.

Djamarah (2008:63) mengenai belajar di rumah mengatakan agar setelah sekolah siswa mengulangi kembali bahan pelajaran di rumah, hal ini dilakukan karena tidak semua yang dijelaskan guru terkesan dengan baik. Pengulangan bertujuan agar kesan yang masih kurang jelas, menjadi terkesan dan tergambar jelas dan dalam ingatan, dan membentuk respons yang benar. Tanpa pengulangan, informasi yang diterima di sekolah akan hilang karena daya ingat kerja sifatnya terbatas.

Perkembangan teknologi memberi dampak secara positif maupun negatif terhadap pendidikan. Pengaruh perkembangan teknologi dibidang media masa dan elektronik yang melahirkan berbagai produk elektronik seperti TV, Komputer, Internet, HP dan lain-lainya yang dapat memicu hilangnya keinginan anak/siswa untuk melakukan aktivitas yang sebenarnya sebagai pelajara. Dewasa ini kecenderungan anak utuk menonton TV, Bermain Game dan aktivitas lainnya yang kurang bermanfaat bagi siswa semakin tinggi, sehingga anak lupa akan belajar. Menurut harian kompas (hal 2 edisi Februari 2012) menjelaskan bahwa rata-rata

dampak negatif dari perkembangan teknologi berimbas pada masyarakat yang berusia 5-39 tahun. Artinya salah satunya adalah anak usia bersekolah.

Selain dampak dari perkembangan teknologi terhadap pencapaian prestasi belajar yang optimal, berbagai permasalahan yang lahir dari lingkungan keluarga individu juga dapat memicu minat belajar siswa, misalnya kurangnya peran orang tua dalam membimbing dan memotivasi anak dalam belajar di rumah sehingga anak cenderung bermain dan melakukan berbagai aktivitas yang tidak bermanfaat dalam pencapaian hasil belajar siswa di sekolah.

Berkaitan dengan penjelasan sebelumnya diatas, jika dikaitkan dengan pelajaran Matematika sebagai salah satu ilmu dasar, baik aspek terapannya maupun aspek penalarannya mempunyai peranan penting dalam upaya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, oleh karena itu matematika harus ditanamkan sejak dini kepada siswa Sekolah Dasar (SD). Matematika yang memiliki materi yang sering kali dipandang oleh pada umumnya siswa sebagai mata pelajaran yang sangat sukar untuk dipelajari maka secara otomatis akan berdampak negatif terhadap pencapaian prestasi yang diharapkan, sehingga hal ini disarankan untuk menemukan berbagai solusi dalam mengantisipasinya dan salah satunya adalah menambah waktu belajar yang lebih untuk bisa memberikan pencapaian prestasi mata pelajaran matematika tersebut artinya lebih spesifik bahwa menambah waktu belajar.

Berdasarkan gambaran singkat di atas, Sekolah Dasar Inpres Bualemo 2 adalah salah satu sekolah yang siswanya memiliki pencapaian prestasi mata pelajaran matematika yang sedang. dari 59 siswa di 3 (tiga) kelas tinggi yang

peneliti amati, rata-rata siswa yang memiliki pencapaian prestasi belajar matematika dengan nilai 80 – 100 sekitar $\pm 15\%$, sedangkan 51-79 sekitar $\pm 64\%$, dan di bawah 50 sekitar $\pm 21\%$. hal ini dapat dikatakan bahwa hanya sekitar 8 dari 59 orang siswa yang memiliki prestasi belajar yang baik. Hal lain yang dapat di jelaskan peneliti berdasarkan pengamatan di lapangan dan dipadang peneliti berkaitan dengan pecapaian prestasi belajar matematika salah satunya yaitu kecenderungan siswa SD Inpres Bualemo 2 melakukan aktivitas yang tidak sesuai degan apa yang diharapkan lebih banyak dari pada siswa yang melakukan aktivitas belajar di rumah setelah pulang sekolah.

Sebenarnya belajar di rumah bukanlah satu-satunya variabel yang berhubungan dengan hasil belajar matematika yang dicapai oleh siswa. Masih banyak variabel lain yang mempengaruhi, antara lain motivasi dan minat belajar, lingkungan, sarana, prasarana, guru, dan lain sebagainya. Dari beberapa faktor-faktor tersebut peneliti lebih cenderung untuk meneliti aktivitas belajar siswa di rumah sebagai fokus penelitian sehubungan dengan latar belakang di atas.

Dari uraian singkat di atas, dapat disimpulkan bahawa untuk mencapai hasil belajar matematika yang optimal salah satunya adalah belajar di rumah atau belajar diluar jam sekolah. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian sesuai permasalahan dilapangan dengan mengambil judul “Pengaruh Aktivitas Belajar di Rumah Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Tinggi SD Inpres Bualemo 2 Kecamatan Bualemo”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu kurangnya waktu yang tersedia oleh siswa dalam menerima pelajaran di sekolah dan sebagian besar aktivitas belajar di rumah dihabiskan secara percuma pada aktivitas yang tidak bermanfaat sehingga berdampak pada prestasi belajar Matematika yang kurang maksimal pada siswa kelas Tinggi SD Inpres Bulamemo 2.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti mengangkat permasalahan sebagai berikut : “Bagaimana pengaruh aktivitas belajar di rumah terhadap prestasi belajar matematika pada siswa di kelas tinggi SD Inpres Bualemo 2 Kecamatan Bualemo Kabupaten Banggai ?”.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa jauh arah dan kuatnya pengaruh aktivitas belajar di rumah terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas tinggi SD Inpres Bualemo 2 Kecamatan Bualemo Kabupten banggai.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Siswa

Memberikan informasi kepada siswa betapa pentingnya belajar di Rumah terhadap prestasi belajar yang akan dicapai, sehingga siswa bisa mengatur kegiatan belajarnya dirumah.

1.5.2 Bagi Guru

Sebagai bahan masukan untuk dapat memberikan pengarahannya dalam belajar dengan memperhatikan fasilitas belajar siswa atau dengan mengadakan kegiatan-kegiatan yang menyebabkan siswa melakukan aktivitas belajar di rumah, Misalnya memberikan Pekerjaan Rumah (PR) atau mengadakan kegiatan belajar kelompok malam.

1.5.3 Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan memaksimalkan peningkatan prestasi belajar siswa sebagai peserta didik.

1.5.4 Bagi Orang Tua

Sebagai bahan masukan agar lebih memberikan perhatian dalam proses belajar baik anak di rumah dengan dapat mendampingi anak dalam mengulangi pelajaran yang ada di sekolah lalu di pelajari di rumah.

1.5.5 Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai hubungan aktivitas belajar di Rumah terhadap prestasi belajar siswa.