

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting dalam perkembangan dan kemajuan suatu bangsa, karena pendidikan merupakan suatu proses untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diselenggarakan melalui tiga jalur, yaitu pendidikan formal, pendidikan non formal, dan pendidikan informal.

Pendidikan non formal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan secara khusus dan berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Pendidikan non formal juga mempunyai tujuan yang salah satunya yaitu memenuhi kebutuhan belajar masyarakat yang tidak dapat dipenuhi dalam jalur pendidikan formal. Dalam penjelasan pasal 26 ayat 3 Undang-undang Sistem pendidikan No.20 tahun 2003 yang berbunyi: pendidikan kesetaraan adalah program pendidikan non formal yang menyelenggarakan pendidikan umum setara SD/MI,SMP/MTs, dan SMA/MA yang mencakup program paket A, Paket B, dan Paket C. Program paket C dipadukan dengan berbagai jenis keterampilan yang menjadi pilihan warga belajar, sebagai bekal mencari nafkah dalam kehidupan mendatang.

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang lahir dari pemikiran tentang kesadaran pentingnya kedudukan masyarakat dalam proses pembangunan pendidikan non formal. Oleh karena itu PKBM diharapkan mampu menumbuhkan masyarakat belajar (*learning society*), sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan, keterampilan dan kecerdasan masyarakat itu sendiri. Salah satu program yang dilaksanakan oleh PKBM yaitu menyelenggarakan pendidikan non formal. PKBM Taruna Jaya yang beralamat di Jl. Banten Kelurahan Perwata Kecamatan Telukbetung Barat Kota Bandar Lampung menyelenggarakan pendidikan paket C setara SMA sejak tahun 2006. Dalam proses pembelajaran pada pendidikan non formal peserta didik (siswa) disebut dengan *warga belajar* dan pendidik (guru) disebut dengan istilah *tutor*.

Dari catatan lapangan tahun 2012 di PKBM Taruna Jaya diketahui kondisi awal warga belajar sebagai berikut: Warga belajar memiliki tingkat kemampuan belajar yang bervariasi. Berdasarkan nilai hasil kelulusan di jenjang SLTP, warga belajar kelas X memiliki tingkat kemampuan yang heterogen. Pemahaman konsep matematika warga belajar terhadap materi-materi esensial yang didapat di kelas X semester ganjil atau materi sebelumnya masih sangat kurang, misalnya pemahaman pada konsep bilangan bulat dan operasi hitung aljabar. Hasil belajar warga belajar umumnya masih rendah, ini terlihat dari hasil ulangan harian tahun pelajaran 2011/2012 hampir 70% warga belajar tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah sebesar 60.

Kondisi warga belajar dalam kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung kurang aktif. Sebagian besar warga belajar hanya memperhatikan penjelasan tutor dan mencatat. Motivasi dan minat belajar terhadap mata pelajaran matematika sangat rendah, matematika dianggap sulit dan tidak menarik.

Tinjauan di lapangan yang dilakukan di paket C PKBM Taruna Jaya pada semester genap 2011/2012, sebagai hasil observasi awal kegiatan penelitian didapatkan informasi antara lain: (1) warga belajar yang mengikuti pendidikan paket C setara SMA di PKBM Taruna Jaya Bandar Lampung umumnya berasal dari warga masyarakat usia sekolah yang putus sekolah dikarenakan keterbatasan biaya, dan warga masyarakat usia sekolah yang tidak diterima di sekolah formal. Sehingga dari faktor ekonomi dan kemampuan akademik warga belajar umumnya di bawah rata-rata, (2) rendahnya motivasi belajar sehingga prestasi belajar warga belajar juga rendah, terutama pada mata pelajaran matematika, (3) adanya keberagaman persepsi warga belajar atas pelajaran, karena mereka kurang menyukai pelajaran matematika karena dianggap pelajaran yang sulit, (4) metode dan strategi pembelajaran yang digunakan masih konvensional yaitu pembelajaran didominasi dengan metode ceramah.

Tingginya dominasi tutor dalam kegiatan pembelajaran mengakibatkan warga belajar kurang dapat mengembangkan kemampuannya secara optimal termasuk dalam memahami, menganalisis, dan menyelesaikan soal-soal yang tingkat kesulitan tinggi, warga belajar cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, karena pembelajaran tutor kurang menarik perhatian, warga belajar

cenderung bosan dan mengantuk, sehingga motivasi untuk belajar rendah, sehingga mengakibatkan prestasi belajar mata pelajaran matematika cenderung rendah. Kekurangtepatan tutor memilih dan menentukan strategi pembelajaran menyebabkan kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan tidak efektif dan tidak efisien, Kurangnya tutor memahami karakteristik warga belajar menyebabkan tutor memperlakukan seluruh warga belajar sama tanpa memandang adanya perbedaan pribadi-pribadi warga belajar termasuk perbedaan latar belakang keluarga, budaya, kemampuan pada diri warga belajar.

Hal tersebut mengakibatkan warga belajar dalam mempelajari, memahami dan menguasai konsep matematika tidak dapat optimal terutama materi geometri sehingga tingkat prestasi belajar warga belajar rendah. Rendahnya prestasi belajar matematika di paket C PKBM Taruna Jaya Bandar Lampung dapat dilihat dari nilai rata-rata mata pelajaran matematika hasil ujian semester 1 kelas X tahun pelajaran 2011/2012 dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) = 60 rata-ratanya masih mencapai 49,17 dengan ketuntasan 43,33% yaitu dengan perincian seperti pada tabel berikut;

Tabel 1.1 Nilai Semester Ganjil Kelas X Tahun Pelajaran 2011/2012

No	Kelas	Nilai Rata-rata	Persentase ketuntasan
1	XA	48,62.	42%
2	XB	50,06.	46%
3	XC	48,84.	45%
Rata-rata		49,17	43,33%

Sumber : Buku nilai Harian Guru

Menurut Dimiyati (1999:14) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar terbagi menjadi empat yaitu: (1) pihak siswa, yaitu taraf inteligensi, motivasi belajar dan keadaan fisik, (2) faktor guru, yaitu tehnik dan metode mengajar, bahan pelajaran, (3) pihak sekolah sebagai institusi, yaitu sarana dan prasarana belajar, pengelolaan, pimpinan sekolah, dan (4) Faktor situasional, yaitu keadaan waktu, lokasi kegiatan pembelajaran, iklim atau cuaca. Lebih lanjut faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar antara lain persepsi, aktivitas belajar, motivasi, minat, kecerdasan intelektual, kreativitas, keadaan lingkungan sosial, kurikulum, sarana, bakat, cara belajar, kecerdasan emosional, kompetensi guru, dan sebagainya.

Strategi pembelajaran dalam mata pelajaran matematika yang diterapkan sebagian besar cenderung masih didominasi oleh guru, di mana guru masih dianggap sebagai satu-satunya sumber informasi, sehingga warga belajar lebih bersifat sebagai penerima apa kata guru. Metode ceramah masih merupakan strategi utama dalam pembelajaran. Salah satu faktor yang penyebabnya adalah kurang tepatnya strategi yang digunakan oleh guru matematika, termasuk menggunakan berbagai pendekatan yang sesuai dengan topik yang diajarkan.

Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah persepsi warga belajar terhadap pelajaran. Persepsi merupakan aktivitas mengindra, mengorganisasi, dan menginterpretasikan serta menilai stimulus yang ada dalam lingkungan. Dalam hal ini stimulus yang sama belum tentu membuat seseorang mempunyai persepsi yang sama terhadap suatu hal, begitulah halnya dalam

belajar. Warga belajar akan membuat persepsi sendiri-sendiri terhadap mata pelajaran yang ditangkap oleh pancainderanya. Bagi siswa yang memiliki persepsi positif terhadap pelajaran akan memunculkan reaksi berupa tindakan-tindakan yang menunjang kearah tercapainya prestasi belajar, seperti melakukan aktifitas - aktifitas belajar sehingga dapat diduga ada hubungan persepsi warga belajar dengan prestasi belajarnya sehingga warga belajar yang mempunyai persepsi positif terhadap pelajaran mempunyai kecenderungan mendapatkan prestasi yang baik pula.

Pelajaran matematika berdasarkan hasil wawancara dengan warga belajar masih di memiliki persepsi bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit. Materi pelajaran pada mata pelajaran matematika bersifat hirarki artinya seorang warga belajar tidak dapat mempelajari dan memahami konsep abstrak sebelum menguasai yang konkrit, tidak akan mungkin menguasai konsep yang rumit sebelum menguasai konsep yang lebih sederhana. Dengan kata lain kemampuan awal yang dimiliki warga belajar akan berpengaruh pada tingkat berpikir dalam pemahaman konsep selanjutnya (yang lebih bersifat abstrak). Berdasarkan hal ini maka perlu adanya media pembelajaran yang bersifat konkrit (nyata).

Keberhasilan kegiatan pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran matematika tingkat penguasaan konsep yang dipelajari sangat tergantung dari penguasaan konsep sebelumnya dan kenyamanan dalam belajar baik suasana lingkungan maupun perasaan peserta warga belajar. Kenyataan di lapangan menunjukkan banyak warga belajar mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika. Upaya

mengatasi kenyataan ini, pembelajaran matematika sebaiknya dilakukan dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Dewasa ini perkembangan ilmu dan teknologi begitu pesatnya, laju perkembangan itu demikian luasnya hingga hampir mencakup seluruh kehidupan manusia. Bidang teknologi informasi dan komunikasi inilah yang pada masa sekarang melatarbelakangi perlunya penerapan iptek. Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan yang mencetak kader-kader pembangunan bangsa dituntut dapat menyesuaikan dengan perubahan-perubahan yang sedang terjadi saat ini. Tantangan bagi sekolah untuk bisa menciptakan anak-anak didik yang mengenal dan mampu mengatasi ketertinggalannya akan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu teknik untuk mengatasi prestasi yang rendah tersebut maka peran media audiovisual sangat penting khususnya dalam pembelajaran bangun ruang.

Alternatif agar pelajaran matematika tidak membosankan salah satunya diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam sistem pendidikan. Komponen ini tidak dapat diabaikan selama proses pembelajaran berlangsung, karena media pembelajaran memiliki peranan penting. Penggunaan media dalam proses pembelajaran haruslah bertujuan agar proses pembelajaran berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna sehingga mutu pendidikan dapat ditingkatkan.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu tutor dalam menyampaikan konsep materi pelajaran yang harus dipahami warga belajar, sehingga memudahkan warga belajar untuk dapat memahami atau menguasai konsep yang

di sampaikan. Media pendidikan adalah alat, metoda dan tehnik yang digunakan dalam rangka meningkatkan efektifitas komunikasi dan interaksi edukatif antara tutor dan warga belajar dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran yang dapat digunakan sangatlah beragam, oleh karena itu seorang tutor harus dapat menentukan, mencari, menemukan dan memilih media pembelajaran yang tepat dan dapat memudahkan pemahaman konsep yang akan disampaikan, serta dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah di tentukan.

Penggunaan jenis media untuk suatu proses pembelajaran biasanya sudah di tentukan dan tercantum didalam silabus. Pada umumnya penggunaan media pembelajaran sudah diintegrasikan dengan tujuan. Karena fungsi media dalam proses pembelajaran yaitu untuk meningkatkan rangsangan warga belajar, dengan penggunaan media media secara tidak langsung terjadi komunikasi antara warga belajar dengan sumber pesan atau tutor. Media dikatakan berhasil membawakan pesan belajar bila kemudian terjadi perubahan kualitas dalam diri warga belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran berbasis multimedia dalam hal ini adalah komputer sebagai media audio visual. sampai saat ini media audio visual dengan media komputer masih jarang dipergunakan oleh tutor dalam pelajaran matematika. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal diantaranya tidak adanya sarana yang dapat mendukung, disamping kurangnya pengetahuan tutor itu sendiri tentang penggunaan alat komputer atau dengan kata lain kurang kesiapan sumber daya manusia dalam pembelajaran berbasis multimedia.

Di samping itu, masalah yang dihadapi bukan hanya masalah rendahnya kompetensi tutor dan juga masalah rendahnya kualitas proses pembelajaran yang berlangsung. Keberhasilan belajar tidak saja ditentukan oleh peningkatan kemampuan para tutor maupun media pembelajaran, namun faktor intrnal dan external dari dalam yaitu hal-hal yang berhubungan dengan pencapaian prestasi belajar yang berasal dari dalam individu warga belajar itu sendiri seperti motivasi belajarnya. Motivasi merupakan faktor pendorong yang menyebabkan seorang warga belajar menjadi bergairah dan lebih bersemangat melakukan kegiatan belajar. Motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi warga belajar dalam kegiatan belajar, baik motivasi internal maupun eksternal. Menurut Sardiman (2006: 73) motivasi bagi siswa dapat mengembangkan aktifitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam belajar siswa.

Rendahnya motivasi maupun minat belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar. Anggapan bahwa matematika itu sulit membuat warga belajar secara psikologis sudah tidak berminat untuk mempelajarinya apalagi termotivasi. Dengan demikian motivasi belajar pada diri warga belajar harus ditumbuhkan sehingga warga belajar akan termotivasi untuk terus belajar dengan baik. Motivasi adalah penggerak dalam hati warga belajar agar melakukan kegiatan belajar. Dengan adanya motivasi akan menjadikan warga belajar lebih sungguh-sungguh dalam belajar. Agar warga belajar menjadi tertarik dan menyenangkan pelajaran matematika harus dicarikan cara atau metode yang membuat warga belajar termotivasi untuk belajar, diantaranya dengan

memanfaatkan media komputer sebagai alat penyajian materi pelajaran yang dikemas melalui media audio visual yang menarik.

Selanjutnya dengan pembelajaran berbasis multimedia menggunakan media komputer diharapkan proses pembelajaran akan lebih efektif, menumbuhkan motivasi belajar dan warga belajar akan lebih termotivasi dalam memahami konsep-konsep matematika. Karena pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kecepatan warga belajar masing-masing, dengan multimedia penjelasan dapat diulang-ulang sampai warga belajar menjadi jelas dan mengerti.

Bertitik tolak dari masalah-masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dilakukan penelitian mengenai Pengaruh Persepsi Warga Belajar pada Mata Pelajaran Matematika, Pemanfaatan Media Komputer, dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Warga Belajar Matematika di Paket C PKBM Taruna Jaya Kota Bandar Lampung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- 1) Kemampuan akademik warga belajar rata-rata rendah.
- 2) Persepsi warga belajar pada mata pelajaran matematika masih mengganggu sebagai pelajaran yang sulit.
- 3) Dominasi tutor sangat tinggi dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Multimedia khususnya komputer belum dimanfaatkan oleh tutor dalam pembelajaran matematika.
- 5) Motivasi warga belajar untuk belajar matematika masih rendah.

- 6) Kekurangtepatan tutor memperlakukan warga belajar sebagai pribadi-pribadi yang berbeda.
- 7) Rendahnya kemampuan warga belajar menguasai konsep matematika yang berakibat pada rendahnya prestasi belajar matematika warga belajar di paket C PKBM Taruna Jaya.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan berbagai faktor yang berpengaruh terhadap prestasi belajar warga belajar seperti tersebut di atas, pada penelitian ini dibatasi hanya pada 3 aspek yaitu; persepsi warga belajar pada mata pelajaran, pemanfaatan media komputer, dan motivasi belajar sebagai variabel bebas serta prestasi belajar matematika sebagai variabel terikat.

Agar penelitian ini tidak menjadi bias dan permasalahan menjadi lebih fokus maka penelitian ini hanya dilakukan terhadap :

1. Pengaruh persepsi warga belajar pada mata pelajaran matematika terhadap prestasi belajar matematika.
2. Pengaruh pemanfaatan media komputer dalam pembelajaran terhadap prestasi belajar matematika.
3. Pengaruh motivasi belajar warga belajar terhadap prestasi belajar matematika.
4. Pengaruh persepsi warga belajar pada mata pelajaran matematika, pemanfaatan media komputer, dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar matematika.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan antara persepsi warga belajar pada mata pelajaran matematika terhadap prestasi belajar matematika?
2. Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan antara pemanfaatan media komputer dalam pembelajaran terhadap prestasi belajar matematika?
3. Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar warga belajar terhadap prestasi belajar matematika?
4. Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan antara persepsi warga belajar pada mata pelajaran matematika, pemanfaatan media komputer, dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar matematika?

1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh persepsi warga belajar pada mata pelajaran matematika (X_1), pemanfaatan media komputer (X_2), dan motivasi belajar (X_3) terhadap prestasi belajar matematika (Y) warga belajar paket C setara SMA di PKBM Taruna Jaya Bandar Lampung.

Secara khusus tujuan penelitian ini untuk menganalisis dan menemukan pengaruh antara:

1. persepsi warga belajar pada mata pelajaran matematika terhadap prestasi belajar matematika,
2. pemanfaatan media komputer dalam pembelajaran terhadap prestasi belajar matematika,
3. motivasi belajar warga belajar terhadap prestasi belajar matematika,
4. persepsi warga belajar pada mata pelajaran matematika, pemanfaatan media komputer, dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar matematika.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat secara teoritis dalam penelitian ini adalah untuk pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya teknologi pendidikan kawasan pengelolaan dan pemanfaatan dimana multimedia dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang lebih efektif, kreatif dan inovatif dalam pengelolaan pembelajaran. Guru dapat mengetahui bagaimana persepsi warga belajar pada pelajaran matematika dan kesulitan-kesulitan yang terjadi pada warga belajar dalam memahami materi pembelajaran matematika yang bersifat abstrak dengan penggunaan multimedia sehingga dapat dikemas dan disajikan menjadi lebih konkrit, serta penggunaan sarana penunjang misalnya komputer. Secara praktis penelitian ini bermanfaat untuk;

1. Bagi warga belajar dapat menguasai materi melalui pemanfaatan media komputer sebagai pengalaman baru, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya.
2. Bagi tutor dapat meningkatkan kompetensinya terutama kompetensi pedagogik, danr dapat mengatasi rendahnya prestasi belajar warga belajar, dengan melakukan proses pembelajaran dengan media komputer.
3. Bagi peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran dengan media komputer dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika yang berguna untuk meningkatkan kemampuan meneliti dan hasilnya menjadi dasar untuk meningkatkan profesionalisme, serta dapat dijadikan bahan rujukan penelitian lebih lanjut atau penelitian lain pada waktu yang akan datang.
4. Bagi Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Taruna Jaya, diharapkan dapat bermanfaat bagi lulusan yang dihasilkan, sehingga menjadi lebih bermutu dan meningkatkan kualitasnya.