

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang sangat penting dalam pembangunan suatu negara. Menurut UNESCO (2015), pendidikan merupakan hak asasi manusia yang mendasar dan menjadi kunci untuk mencapai pembangunan yang berkelanjutan. Di Indonesia, pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) agar mampu bersaing di era globalisasi saat ini. Oleh karena itu, kualitas pendidikan harus selalu ditingkatkan agar mampu menghasilkan SDM yang berkualitas dan mampu bersaing di era globalisasi.

Belajar dapat diinterpretasikan sebagai segala kegiatan psikologis yang dilakukan oleh setiap individu, menyebabkan perbedaan dalam perilaku mereka sebelum dan setelah proses pembelajaran (Djamaluddin & Wardana, 2019). Kegiatan belajar adalah proses yang mengacu pada pendalaman dari pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki siswa, bukan hanya mengumpulkannya namun membuatnya lebih bermakna. Materi pembelajaran yang diberikan pada siswa dapat dikaitkan dan diserap oleh siswa dalam bentuk struktur kognitif. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku. Adapun proses interaksi dalam kegiatan pembelajaran meliputi beberapa unsur, antara lain adanya siswa, guru, proses pembelajaran, dan lingkungan belajar, dan pada akhirnya menghasilkan interaksi yang efektif. Dengan demikian kegiatan belajar merupakan

suatu instruksi dari guru kepada siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sejalan dengan tujuan pendidikan.

Salah satu mata pelajaran yang menjadi fokus utama dalam pendidikan adalah matematika. Matematika, sebagai salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu dalam penerapan bidang ilmu lain, tetapi juga sebagai dasar yang krusial dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan lainnya, menjadikannya mata pelajaran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari (Siagian, 2016). Namun, salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh sebagian besar sekolah di Indonesia adalah rendahnya prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika (Ayu & Suryo, 2017; Halim, 2020; Resya, 2021). Hal ini disebabkan oleh berbagai factor diantaranya yaitu (1) siswa menganggap pelajaran matematika sulit, (2) kurangnya minat siswa, (3) kurangnya konsentrasi siswa dan (4) rendahnya pemahaman konsep siswa (Ayu & Suryo, 2017)

Penjabaran tersebut menunjukkan bahwa ada banyak faktor yang perlu diperbaiki dan dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran, termasuk desain pembelajaran. Salah satu faktor penting yang perlu diperhatikan adalah interaksi antara siswa, guru, proses pembelajaran, dan lingkungan belajar. Pembelajaran harus memungkinkan siswa untuk memahami dan menyerap materi pembelajaran secara lebih bermakna melalui pendalaman pengetahuan dan pengalaman. Selain itu, hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika juga menjadi perhatian utama dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Masih terdapat tantangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ini,

termasuk rendahnya peringkat Indonesia dalam kemampuan matematika menurut PISA pada tahun 2018.

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar matematika siswa, guru dan sekolah perlu mengimplementasikan pendekatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pendekatan pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik dan mampu menerapkannya dalam situasi nyata dan untuk memberikan kesempatan siswa belajar secara mandiri dan berkolaborasi dalam memecahkan masalah. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang efisien juga penting agar waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan secara optimal dan siswa dapat mencapai kemajuan yang signifikan dalam waktu yang relatif singkat. Dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang efektif dan efisien diharapkan siswa mampu mengembangkan pemahaman matematika yang mendalam dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Jaringan Sekolah Islam Terpadu Indonesia (JSIT) telah mengembangkan sebuah pendekatan pembelajaran dengan pendekatan Terpadu yang dikenal dengan nama *Active Deep Learner Experience* (ADLX). JSIT bersama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menjalankan suatu kolaborasi melalui kebijakan organisasi penggerak. JSIT Indonesia memiliki suatu program yang sejalan dengan Program Operasi Penggerak (POP) yang dilaksanakan oleh Kemendikbud. JSIT berharap dengan adanya kolaborasi tersebut dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui penerapan pembelajaran yang bisa membawa Indonesia menjadi lebih baik (JSIT, 2021).

Active Deep Learner Experience (ADLX) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran aktif yang telah dikembangkan dan memiliki potensi untuk

memberikan pengalaman belajar yang efektif bagi siswa. Dalam pendekatan ini, siswa diberikan kesempatan untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, baik melalui belajar secara mandiri maupun melalui kolaborasi dengan sesama siswa. ADLX mendorong siswa untuk menjadi lebih mandiri dalam pemecahan masalah, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan analitis mereka. Dengan demikian, ADLX menjadi sebuah pendekatan pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam konteks nyata, sehingga meningkatkan pemahaman dan penerapan konsep-konsep pembelajaran (Bishop, 2017).

SMA IT Ash-Shiddiqi merupakan salah satu sekolah yang menerapkan pendekatan pembelajaran ADLX pada mata pelajaran matematika. Oleh karena itu, penelitian ini akan dilakukan untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran ADLX terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas XI di SMA IT Ash-Shiddiqi. Selain itu, penelitian ini juga akan mengkaji hubungan antara motivasi belajar siswa dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Beberapa studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran aktif, termasuk ADLX, dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa dalam pelajaran matematika. (Lailie & Dewi, 2022; Wiliawanto et al., 2019). Selain itu, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika (Lestari, 2012, 2017; Novianti et al., 2020). Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami pendekatan

pembelajaran yang efektif dan efisien serta memberikan pemahaman yang lebih baik tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Dalam penelitian ini, motivasi belajar akan diukur menggunakan skala motivasi belajar, sedangkan untuk mengukur hasil belajar siswa, akan digunakan tes hasil belajar yang disesuaikan dengan kurikulum dan materi yang diajarkan pada kelas XI SMA IT Ash-Shiddiqi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik regresi moderasi untuk menguji pengaruh pendekatan pembelajaran ADLX terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan motivasi belajar sebagai variabel moderator.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi guru dan sekolah dalam memilih pendekatan pembelajaran yang efektif serta memberikan pemahaman yang lebih baik tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh pendekatan pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Dengan demikian, upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dapat terus dilakukan untuk mencapai pembangunan yang berkelanjutan dan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka masalah yang akan diteliti dan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah ada pengaruh pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) terhadap hasil belajar Siswa pada pembelajaran matematika di kelas XI SMAIT Ash-Shiddiqi?
2. Apakah ada pengaruh pembelajar *Active Deep Learner Experience* (ADLX) terhadap hasil belajar Siswa pada pembelajaran matematika di kelas XI SMAIT Ash-Shiddiqi ditinjau dari motivasi belajar siswa.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui pengaruh pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) terhadap hasil belajar Siswa pada pembelajaran matematika di kelas XI SMAIT Ash-Shiddiqi
2. Mengetahui pengaruh pembelajar *Active Deep Learner Experience* (ADLX) terhadap hasil belajar Siswa pada pembelajaran matematika di kelas XI SMAIT Ash-Shiddiqi ditinjau dari motivasi belajar siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat yang dapat diidentifikasi:

1. Menambah pemahaman tentang pengaruh pendekatan pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai efektivitas pendekatan pembelajaran ADLX dalam konteks pembelajaran matematika di tingkat sekolah menengah atas.

2. Menyediakan bukti empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi para pendidik dan pengambil keputusan di bidang pendidikan dalam merancang pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan motivasi belajar siswa.
3. Memberikan rekomendasi kepada sekolah dan guru mengenai implementasi pendekatan pembelajaran ADLX dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini dapat memberikan panduan praktis tentang bagaimana pembelajaran ADLX dapat diterapkan secara efektif di dalam kelas.
4. Mendorong penelitian lanjutan dalam bidang ini. Penelitian ini dapat menjadi pijakan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin menggali lebih dalam tentang pengaruh pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa dalam konteks pendidikan matematika.

Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan pendidikan matematika dan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.