

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada unsur pelaksana pendidikan itu sendiri yaitu guru. Guru secara langsung mempengaruhi, membina dan mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi manusia yang cerdas, terampil dan bermodal tinggi. Diharapkan guru dapat memilih strategi atau cara dalam menyampaikan materi pelajaran. Misalnya dengan membimbing siswa untuk bersama-sama terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu membantu siswa berkembang sesuai dengan taraf intelektualnya yang akan lebih menguatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari dalam dunia pendidikan formal yaitu matematika, yakni dipelajari dari pendidikan dasar, menengah dan pendidikan tinggi. Matematika merupakan bidang studi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, hampir seluruh aktivitas kehidupan kita berkaitan langsung dengan matematika, sehingga perlu penguasaan yang cukup bahkan lebih terhadap bidang studi ini. Namun saat melakukan praktik pengalaman lapangan, penulis mengamati sebagian siswa menganggap bahwa matematika merupakan suatu bidang studi yang cukup rumit. Hal ini timbul, karena tingkat keabstrakan matematika terkadang sulit dicerna oleh siswa dan kurangnya pengetahuan tenaga pengajar dalam hal ini guru dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam membelajarkan ilmunya,

sehingga pelajaran ini kadang membuat siswa membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk bisa memahaminya.

Menyikapi hal ini diperlukan guru yang kreatif dalam menjalankan tugasnya. Hal ini disebabkan karena guru merupakan komponen paling penting dalam proses pembelajaran. Salah satu tuntutan yang harus dipenuhi oleh seorang guru yang kreatif adalah kemampuan dalam mendesain perencanaan pembelajaran yang baik dalam proses dan evaluasi pembelajaran itu sendiri. Karena guru juga merupakan faktor penting dari luar diri siswa untuk pembentukan dan mempengaruhi hasil belajar dalam hal ini prestasi belajarnya maka guru harus berusaha untuk merencanakan dengan matang pembelajaran yang akan berlangsung yaitu pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan materi ajar itu sendiri.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan, saat melakukan praktik pengalaman lapangan bahwa dalam pembelajaran di lapangan menggunakan 3 model pembelajaran yakni : *discovery learning*, *problem based learning* dan *project based learning*. Namun kenyataannya, pembelajaran tetap menggunakan pembelajaran konvensional di mana tidak semua langkah-langkah dalam model pembelajaran dilaksanakan karena diburu materi, kurangnya kemampuan guru dalam mengimplemantasikannya dan juga kurangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah sehingga guru terlebih dahulu menjelaskan konsep dan memberi contoh kemudian diberikan latihan-latihan. Ketika diberikan ulangan harian akhir bab dan soal disusun

dalam versi yang berbeda, banyak siswa yang mendapatkan hasil ulangnya jauh dibawah KKM misalnya 40, 50, 65, 70 dengan KKM 75.

Berdasarkan kondisi tersebut menyebabkan siswa tidak dapat mengembangkan konsep sendiri dalam belajar sehingga memungkinkan siswa hanya diberi ilmu tanpa mereka ketahui dari mana konsep itu didapatkan. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Ruseffendi (1992) yang beranggapan “Bagian terbesar dari matematika yang anak-anak pelajari di sekolah tidak diperoleh dari penemuan, tetapi diperoleh melalui pemberitahuan (dengan cara ceramah/kuliah/ekspositori), bacaan, meniru, melihat dan sebagainya”.

Dalam proses pembelajaran, prestasi siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor eksternal yang sangat penting adalah guru, dimana guru harus berusaha untuk tercapainya tujuan pembelajaran matematika di kelas. Salah satu hal yang dapat menentukan keberhasilan seorang guru adalah penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari agar siswa mampu menangkap pelajaran dengan mudah, menguasai konsep serta aktif dalam kegiatan mengajar.

Untuk mencapai kondisi di atas, solusi yang ditawarkan adalah diperlukan model pembelajaran yang membuat siswa dapat aktif mengeluarkan pendapat dan menemukan konsepnya sendiri yaitu model *discovery learning*. Model *discovery learning* adalah materi yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan tetapi siswa didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan

mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir. Penggunaan *Discovery learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif, atau siswa diberi kesempatan mencari dan menemukan sendiri. Sehingga proses pembelajaran ini yang akan diingat oleh siswa sepanjang masa, sehingga hasil yang ia dapat tidak mudah dilupakan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA ”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran dengan model *Discovery Learning* pokok bahasan statistika pada siswa kelas XI IPA SMAN 10 Kupang Tahun Ajaran 2016/2017?
2. Bagaimana prestasi belajar matematika yang diajarkan dengan model *Discovery Learning* pokok bahasan statistika pada siswa kelas XI IPA SMAN 10 Kupang Tahun Ajaran 2016/2017?
3. Adakah pengaruh model *Discovery Learning* terhadap prestasi belajar matematika pokok bahasan statistika pada siswa kelas XI IPA SMAN 10 Kupang Tahun Ajaran 2016/2017?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitiannya yaitu untuk mengetahui :

1. Pembelajaran dengan model *Discovery Learning* pokok bahasan statistika pada siswa kelas XI IPA SMAN 10 Kupang Tahun Ajaran 2016/2017.
2. Prestasi belajar matematika yang diajarkan dengan model *Discovery Learning* pokok bahasan statistika pada siswa kelas XI IPA SMAN 10 Kupang Tahun Ajaran 2016/2017.
3. Apakah ada pengaruh model *Discovery Learning* pokok bahasan statistika terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas XI IPA SMAN 10 Kupang Tahun Ajaran 2016/2017.

### **D. Batasan Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka penulis memberi batasan istilah sebagai berikut :

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.
2. Model *discovery learning* adalah suatu pembelajaran yang mana guru tidak langsung memberikan hasil akhir atau kesimpulan dari materi yang disampaikan. Melainkan siswa diberi kesempatan untuk menyelidiki, mencari, menemukan sendiri, memecahkan masalah dan membuat kesimpulan sendiri.

3. Prestasi belajar matematika adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran matematika dalam waktu tertentu baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan, dan kemudian akan diukur, dinilai yang kemudian diwujudkan dalam angka atau pernyataan.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Bagi guru, sebagai informasi bahwa penggunaan model *discovery learning* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model dalam pembelajaran matematika yang menekankan konsep dasar matematika.
2. Bagi siswa, dengan menggunakan model *discovery learning* dapat menumbuhkembangkan prestasi belajar dalam pembelajaran matematika.
3. Bagi sekolah, dapat dijadikan masukan dalam proses pengembangan pembelajaran matematika.
4. Bagi peneliti, yaitu :
  - a. Memperoleh pengalaman langsung dalam memilih model pembelajaran yang tepat salah satunya dengan menggunakan model *discovery learning*.
  - b. Memperoleh bekal tambahan sebagai calon guru matematika sehingga dapat bermanfaat kelak ketika terjun kelapang