

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu upaya yang dilakukan untuk mencerdaskan, memajukan suatu bangsa dan meningkatkan kualitas SDM adalah pendidikan. Dalam hal ini peningkatan SDM merupakan kunci keberhasilan dari pendidikan. Pendidikan selalu melibatkan dua peran yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pendidik harus meningkatkan ketrampilan dan kemampuannya dalam mengajar baik dari segi materi maupun pengelolaan kelas. Sedangkan siswa sebagai peserta didik harus menerima dan mampu memahami materi yang diberikan oleh guru serta berusaha untuk menguasai segala yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu kedua peran ini harus saling memenuhi satu sama lain.

Upaya untuk memperbaiki mutu pendidikan salah satunya adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Pendidikan di sekolah tidak lepas dari kegiatan belajar mengajar yang melibatkan guru dan siswa. Guru yang memberikan materi dengan baik akan memudahkan siswa untuk menerima materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hasil wawancara dengan salah satu guru matematika kelas VIIF SMP Negeri 2 Balong pada tanggal 5 Januari 2015 ditemukan masalah yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar sehingga hasil belajar siswa rendah. Permasalahan tersebut diantaranya (1) model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi; (2) siswa kurang termotivasi untuk belajar matematika; (3) siswa masih suka bermain sendiri saat diajar; dan (4) hasil belajar matematika masih rendah. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa ternyata sebagian besar siswa takut untuk bertanya. Ketika ada materi pelajaran yang belum dimengerti mereka diam dan pura-pura mengerti. Keinginan siswa untuk memahami materi yang dipelajari sangat rendah. Siswa juga masih takut saat mengerjakan soal di depan kelas. Mereka takut jika jawaban yang akan mereka tulis salah.

Berdasarkan permasalahan di atas maka model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang tumbuh dari siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena ketika mereka mempunyai motivasi belajar yang tinggi, maka hasil belajarnya juga akan bagus.

Adapun pemecahan dari permasalahan ini adalah guru harus memilih model pembelajaran yang tepat untuk menciptakan pembelajaran efektif, menyenangkan dan bermakna yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*. Menurut Bruner dalam Sugiyanto (2010:132) mengatakan bahwa mengembangkan teori pembelajaran *discovery learning* yaitu suatu model pembelajaran yang menekankan pentingnya membantu siswa untuk memahami struktur atau ide-ide kunci suatu disiplin ilmu, kebutuhan akan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dan

keyakinan bahwa pembelajaran sejati terjadi melalui *personal discovery* (penemuan sendiri). Karena sesungguhnya pembelajaran sejati berasal dari dirinya sendiri.

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan atau kekuatan yang menyebabkan siswa mempunyai keinginan untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik (Sahara, 2014:15). Oleh karena itu guru harus menggunakan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa serta tidak menggoyahkan perhatian siswa dari proses pembelajaran.

Media dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif terutama pada pembelajaran matematika. Media disebut juga perantara atau pengantar yang merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media kertas berpetak di sini diartikan sebagai alat bantu menggunakan kertas berpetak (Djamarah, 2006:120). Kolaborasi antara model pembelajaran *discovery learning* dengan media kertas berpetak sangat berpengaruh untuk meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Sebagian besar penggunaan kertas berpetak ini untuk menggambar koordinat, menjumlahkan bilangan, menggambar bangun ruang dan kerajinan tangan, tetapi di sini kertas berpetak ini digunakan dalam pembelajaran materi segitiga. Oleh karena itu siswa pasti akan merasa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain permasalahan mengenai motivasi belajar siswa yang masih kurang, dari hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran matematika kelas VIIF SMP Negeri 2 Balong, ternyata hasil belajar siswa kelas VIIF SMP Negeri 2 Balong masih kurang dari target yang diinginkan. Hal ini bisa dilihat dari nilai rata-rata raport siswa yang masih kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 75.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mencoba mencari solusi untuk membantu menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi siswa dan guru dalam proses pembelajaran matematika melalui penelitian yang berjudul “ Implementasi Model *Discovery Learning* dengan Media Kertas Berpetak pada Materi Segitiga dan Segi Empat di Kelas VIIF SMP Negeri 2 kecamatan Balong Tahun ajaran 2014/2015”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi

2. Motivasi siswa dalam belajar masih rendah
3. Siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran
4. Siswa masih merasa takut untuk bertanya tentang hal yang belum mereka pahami
5. Kurangnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah dan fokus penelitian ini ditujukan pada siswa kelas VIIF SMP Negeri 2 Balong Ponorogo Tahun Pelajaran 2014/2015. Hal ini dilakukan guna untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika. Batasan penelitian ini hanya meneliti tentang motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa kelas VIIF pada materi segitiga.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis dapat membuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model *discovery learning* dengan media kertas berpetak pada materi segitiga di kelas VIIF SMP Negeri 2 kecamatan Balong ?
2. Apakah model *discovery learning* dengan media kertas berpetak mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi segitiga kelas VIIF SMP Negeri 2 kecamatan Balong ?
3. Apakah model *discovery learning* dengan media kertas berpetak mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi segitiga kelas VIIF SMP Negeri 2 kecamatan Balong ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui penerapan model *discovery learning* dengan media kertas berpetak pada materi segitiga di kelas VIIF SMP Negeri 2 kecamatan Balong.
2. Mengetahui model *discovery learning* dengan media kertas berpetak mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi segitiga kelas VIIF SMP Negeri 2 kecamatan Balong.
3. Untuk mengetahui model *discovery learning* dengan media kertas berpetak mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi segitiga kelas VIIF SMP Negeri 2 kecamatan Balong.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk beberapa pihak diantaranya:

1. Bagi Siswa
 - a. Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.
 - b. Meningkatkan motivasi belajar.
 - c. Menumbuhkan keakraban antar teman.
 - d. Cara berfikir siswa lebih berkembang.
 - e. Terjalin hubungan baik antar guru dan murid.
2. Bagi Guru
 - a. Meningkatkan kreativitas guru matematika untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih kreatif.
 - b. Memberi solusi kepada guru terhadap kendala pelaksanaan pembelajaran matematika, terkait dengan peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika.
 - c. Memperoleh variasi dalam pembelajaran matematika.
3. Bagi Sekolah
 - a. Memberikan masukan untuk mengembangkan suatu proses pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
 - b. Hasil penelitian merupakan sumbangan yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran khususnya dan sekolah lain umumnya.
4. Bagi Peneliti
 - a. Memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dengan media kertas berpetak.
 - b. Memberi bekal bagi peneliti sebagai calon guru yang siap terjun ke lapangan.
 - c. Mendapat pengalaman dalam melaksanakan PTK.
 - d. Memahami cara mengatasi masalah-masalah dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah dalam penelitian ini perlu adanya batasan-batasan pengertian sebagai berikut:

1. Model pembelajarannya kurang bervariasi maksudnya model pembelajarannya kurang bermacam-macam.
2. Motivasi belajar merupakan suatu dorongan atau kekuatan yang menyebabkan siswa mempunyai keinginan untuk melakukan kegiatan belajar yang bisa timbul dari dalam diri maupun dari lingkungan sekitar ataupun orang lain.
3. Media kertas berpetak di sini diartikan sebagai alat bantu menggunakan kertas berpetak (Djamarah, 2006:120).
4. *Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pentingnya membantu siswa untuk memahami ide pokok bahasan dan sangat melibatkan keaktifan siswa.
5. Hasil belajar merupakan hasil yang sudah dicapai setelah melakukan tindakan pembelajaran.