

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Belajar adalah perubahan seluruh tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif (Syah, 2010: 87-90). Tujuan dari belajar memperoleh pemahaman serta cara menafsirkan dunia sekeliling untuk tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi siswa. Tujuan ini akan tercapai jika subjek dalam pembelajaran ikut aktif terlibat dalam belajar mengajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa sangatlah banyak. Menurut Syah(2013:129-137) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dibedakan menjadi faktor internal, faktor eksternal, faktor pendekatan belajar. Faktor internal diantaranya, tingkat kecerdasan siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa dan motivasi siswa. Faktor eksternal diantaranya, pribadi dan sikap guru, suasana pengajaran, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat luas.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada semua jenjang dan memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berfikir siswa. Pembelajaran matematika membutuhkan pemahaman materi yang baik. Sehingga peran pendidik dalam memberikan pembelajaran sangat diperlukan.

Matematika terkadang menjadi pelajaran yang sangat mengerikan bagi siswa. Berbagai upaya telah banyak dilakukan guru untuk mempermudah serta menarik minat, baik itu dengan metode pembelajaran yang digunakan maupun dengan media. Siswa menjadi malas dan sulit untuk menyerap informasi yang diberikan. Bagi mereka matematika sangat rumit untuk dipahami dan terkadang bosan untuk belajar matematika.

Di SMP N 2 Kec. Ngrayun telah menerapkan berbagai metode pembelajaran salah satunya metode *discovery learning*. Metode ini lebih menekankan pada temuan konsep atau prinsip yang sebelumnya belum diketahui. Materi dan bahan pelajaran akan disampaikan tidak sampai final akan tetapi siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui selanjutnya dengan mencari informasi sendiri. Beberapa kelebihan metode pembelajaran ini adalah pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer dan menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.

Pada proses pembelajaran siswa masih sulit untuk memahami konsep matematika dan tidak jarang siswa yang sibuk sendiri dengan teman tanpa memperhatikan gurunya. Hal ini karena kurang

efektifnya metode dan model yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Kurang adanya keinginan siswa untuk bertanya menjadikan siswa sulit mengerjakan soal dan mengingat konsep matematika. Permainan matematika adalah sesuatu kegiatan yang menggembirakan, namun tetap dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional pengamatan matematika (Faizi, 2013:100-109). Permainan yang mengandung nilai-nilai matematika dapat meningkatkan ketrampilan, menanamkan konsep, meningkatkan kemampuan menemukan, memecahkan masalah dan sebagainya.

Dengan penggunaan game diharapkan dapat mengurangi ketegangan-ketegangan dalam proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran berlangsung menyenangkan. Hal tersebut dapat mempengaruhi prestasi siswa.

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sampai dimana pengaruh game dadu yang digunakan dalam metode *discovery learning* terhadap prestasi dan daya ingat siswa. Game dadu ini menuntut siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Tidak hanya guru yang memberi tapi siswa menemukan konsep yang telah dipelajari.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul: **“PENGARUH GAME DADU DALAM METODE *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP PRESTASI DAN DAYA INGAT SISWA PADA MATERI OPERASI BILANGAN BULAT KELAS VII SMP NEGERI 2 KEC. NGRAYUN TAHUN PELAJARAN 2015/2016”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Apakah game dadu dalam metode *discovery learning* berpengaruh lebih baik terhadap prestasi belajar siswa pada materi operasi bilangan bulat kelas VII SMP N 2Kec. Ngrayun?
- b. Apakah game dadu dalam metode *discovery learning* berpengaruh lebih baik terhadap daya ingat siswa pada materi operasi bilangan bulat kelas VII SMP N 2Kec. Ngrayun?

## **1.3 Batasan Masalah**

- a. Penelitian hanya dilakukan pada kelas VII SMP N 2 Kec. Ngrayun;
- b. Penelitian ini hanya dibatasi pada prestasi belajar matematika siswa yang diajar dengan metode *discovery learning*;
- c. Prestasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes akhir yang dilakukan setelah proses belajar mengajar;

- d. Daya ingat yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes penarikan kembali informasi yang didapat setelah proses belajar mengajar.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penulisan ini adalah:

- a. Untuk mengetahui game dadu dalam metode *discovery learning* berpengaruh lebih baik terhadap prestasi belajar siswa pada materi operasi bilangan bulat kelas VII SMP N 2Kec. Ngrayun;
- b. Untuk mengetahui game dadu dalam metode *discovery learning* berpengaruh lebih baik terhadap daya ingat siswa pada materi operasi bilangan bulat kelas VII SMP N 2 Kec. Ngrayun;

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut:

- a. Guru  
Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pemilihan metode pembelajaran dan menjadi pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Guru dapat termotivasi untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran
- b. Siswa  
Penelitian ini bisa menjadi referensi untuk memahami tentang pembelajaran dengan menggunakan metode *discovery learning*. Membangun siswa untuk semangat belajar matematika
- c. Peneliti  
Dengan terujinya pembelajaran game dadu dalam metode *discovery learning* akan memberikan wawasan pengetahuan, pengalaman dalam pembelajaran matematika.