

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan proses yang dijalani seseorang untuk dapat mengetahui dan melakukan hal yang belum diketahui dan belum pernah dilakukan sebelumnya. Proses dalam belajar berbanding lurus dengan prestasi belajar. Proses yang kurang maksimal juga dapat menyebabkan prestasi belajar kurang maksimal. Padahal pada dasarnya belajar berfungsi sebagai sarana yang dibutuhkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif dan bekerja sama dalam kehidupan modernisasi ini. Kemampuan tersebut diperlukan agar siswa dapat mengelola dan memanfaatkan informasi yang sudah ada. Oleh karena itu proses dalam belajar merupakan hal yang penting untuk mengembangkan kemampuan setiap individu dalam memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar siswa.

Maghfuroh (2014:59) menyatakan bahwa prestasi belajar Indonesia di kancah internasional masih mendapatkan peringkat yang rendah. Prestasi belajar siswa di sekolah sering dihubungkan dengan permasalahan proses pembelajarannya. Proses pembelajaran yang kurang efektif dan siswa yang merasa tidak termotivasi selama pembelajaran di kelas mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang bersifat sukar dan prestasi belajar siswa menurun.

Dalam proses belajar, siswa membutuhkan suatu dorongan atau motivasi untuk melakukan kegiatan belajar supaya mendapatkan prestasi yang memuaskan. Dalam hal ini guru memiliki peranan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa tersebut. Seorang guru diharapkan mampu membangkitkan motivasi belajar siswa-siswanya dengan cara-cara tertentu. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.

Seperti yang terjadi pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Satu Atap Ngebel. Dalam pembelajaran matematika sehari-hari, guru masih menjadi pusat pembelajaran sehingga menyebabkan siswa bersikap pasif dan kurang mandiri dalam belajar. Dari fakta yang didapatkan, siswa-siswa tersebut ternyata masih kurang terlibat dalam pembelajaran yang membuat motivasi dan prestasi siswa dalam belajar juga masih sangat kurang. Hal tersebut ditunjukkan dengan melihat hasil ulangan harian pada bab sebelumnya bahwa hasil persentase ketuntasan prestasi belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Satu Atap Ngebel

hanya 76%. Keadaan seperti itu dapat juga di indikasikan oleh model dan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.

Peranan model pembelajaran yang dibantu dengan media dalam proses belajar mengajar sangat penting karena dengan model pembelajaran berbantuan media yang tepat akan mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran dan prestasi belajar. Model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat dalam pembelajaran sangat dibutuhkan untuk peningkatan prestasi belajar yang lebih baik. Peran siswa untuk mau menemukan dan menyelesaikan sendiri permasalahan yang dihadapi akan lebih bermakna dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mencoba menerapkan model *guided discovery learning* di SMP Negeri 3 Satu Atap Ngebel untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII A. Model *guided discovery learning* merupakan model yang lebih menekankan pada pengalaman langsung dan juga berpusat pada siswa. Menurut Hamalik (di dalam Afrida dkk 2015:105) menyatakan *Guided discovery* (penemuan terbimbing) yaitu suatu prosedur mengajar yang menitikberatkan studi individual, manipulasi objek-objek, dan eksperimentasi oleh siswa sebelum membuat generalisasi sampai siswa menyadari suatu konsep. Selain itu, dalam menciptakan proses pembelajaran yang optimum guru juga memerlukan media pembelajaran sebagai perantara penyampaian materi, salah satunya adalah menggunakan aplikasi komputer *GeoGebra*. *GeoGebra* merupakan program komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk pelajaran matematika. Widyaningrum (2012) menyatakan bahwa motivasi dan prestasi belajar siswa yang diajarkan menggunakan media *GeoGebra* cenderung tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa permasalahan yang diidentifikasi yaitu sebagai berikut.

1. Model dan media pembelajaran yang kurang bervariasi.
2. Kurangnya motivasi belajar siswa.
3. Prestasi belajar siswa masih rendah.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dikemukakan beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

1. Apakah penerapan model pembelajaran *guided discovery learning* berbantuan media *GeoGebra* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIIA SMP N 3 Satu Atap Ngebel dalam mengikuti pembelajaran matematika ?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *guided discovery learning* berbantuan media *GeoGebra* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIIIA SMP N 3 Satu Atap Ngebel dalam mengikuti pembelajaran matematika ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *guided discovery learning* berbantuan media *GeoGebra* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIIA SMP N 3 Satu Atap Ngebel dalam mengikuti pembelajaran matematika.
2. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *guided discovery learning* berbantuan media *GeoGebra* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIIIA SMP N 3 Satu Atap Ngebel dalam mengikuti pembelajaran matematika.

1.5 Batasan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIIIA SMP N 3 Satu Atap Ngebel.
2. Data yang akan diteliti adalah motivasi dan prestasi belajar siswa.
3. Prestasi hanya diukur dari ketuntasan belajar siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap pengembangan pembelajaran. Adapun manfaat penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa
Dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika di kelas sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat.

2. Bagi Guru

Menambah wawasan dan pengetahuan guru dalam memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa dan bisa meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

3. Bagi Peneliti

- a. Sebagai pengalaman untuk bekal pengetahuan dan pengembangan profesinya.
- b. Sebagai media aplikasi terhadap ilmu yang diperoleh dari bangku kuliah, sekaligus sebagai acuan kerjasama lebih lanjut dalam menyosialisasikan kajian-kajian di perguruan tinggi kepada masyarakat pada umumnya dan para guru di sekolah khususnya.

