

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya yang dapat mempercepat pengembangan potensi manusia untuk mampu mengembangkan tugas yang dibebankan padanya, karena hanya manusia yang dapat didik dan mendidik. Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan fisik, mental, emosional, moral serta keimanan dan ketakwaan manusia. Proses ini melibatkan pengawasan dan perkembangan dari orang yang belum dewasa dan kelompok dimana dia hidup. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat dan berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang bertanggung jawab.

Salah satu masalah di dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang di dorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran didalam kelas lebih banyak diarahkan kepada kemampuan untuk menghafal informasi, otak siswa dipaksa untuk mengingat dan menumpuk berbagai informasi. Kenyataan ini berlaku untuk semua mata pelajaran. Dalam mata pelajaran Matematika siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, inovatif dan sistematis karena strategi pembelajaran berpikir tidak digunakan secara baik dalam setiap proses pembelajaran di dalam kelas. Siswa hanya diajar bagaimana menghafal tetapi tidak diajar bagaimana siswa memahami konsep matematika dalam kaitan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada implementasi standar proses pendidikan guru merupakan komponen yang sangat penting, sebab guru merupakan ujung tombak pelaksana teknis di sekolah-sekolah. Oleh karena itulah upaya peningkatan kualitas pendidikan seharusnya dimulai dari peningkatan kemampuan dan keterampilan guru. Salah satu kemampuan dan keterampilan yang harus dimiliki guru adalah bagaimana merancang dan melaksanakan suatu strategi pembelajaran yang sesuai.

Strategi pembelajaran yang dapat mendukung standar proses pendidikan adalah : (a) pembelajaran berorientasi aktivitas siswa; (b) pembelajaran ekspositori; (c) pembelajaran inkuiri; (d) pembelajaran berdasarkan masalah (e) pembelajaran kooperatif; (g) model *discovery learning* dll. Pembelajaran yang menjadi sasaran peneliti adalah pembelajaran yang berdasarkan model *discovery learning*. Pembelajaran ini sangat menarik perhatian peneliti karena menggunakan pendekatan belajar penemuan.

Di dalam proses belajar mengajar guru memiliki peran penting, karena merupakan ujung tombak keberhasilan proses mengajar. Guru memiliki posisi strategis. Artinya kehadiran guru dalam sistem pendidikan merupakan bagian integral yang tak tergantikan oleh media pendidikan tercanggih sekalipun. Namun kehadiran guru dalam proses belajar mengajar di kelas tidak menjadi sesuatu yang mutlak. Ketidakhadiran guru di kelas tetap membuat siswa dapat melakukan proses belajar, bahkan sebaliknya dengan kehadiran guru yang tidak memiliki kompetensi mengajar akan menjadi lebih dominan

Pembelajaran matematika dengan pendekatan belajar penemuan atau "*discovery learning*" yaitu siswa lebih aktif bekerja atau melakukan kegiatan untuk menemukan konsep, guru sebagai fasilitator atau pembimbing sehingga siswa tidak hanya mengenal, tetapi juga belajar proses menemukan masalah yang akhirnya menumbuhkan sikap ilmiah, seperti cermat atau teliti, jujur berdasarkan fakta dan mampu berpikir rasional.

Berdasarkan hasil Observasi awal yang dilakukan di SMP Adhyaksa 2 Kupang ditemukan beberapa masalah dalam kegiatan belajar mengajar yaitu: (1) Siswa menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang membosankan (2) Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih belum Nampak (3) Para siswa jarang mengajukan pertanyaan walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum jelas atau kurang paham (4) Keaktifan dalam mengerjakan soal-soal latihan pada proses pembelajaran juga masih kurang (5) Kurangnya keberanian siswa untuk mengerjakan soal di depan kelas.

Berdasarkan permasalahan di atas melatarbelakangi penulis untuk melakukan suatu penelitian dengan judul: **PENGARUH MODEL DISCOVERY**

LEARNING TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP ADHYAKSA 2 KUPANG

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka peneliti menemukan masalah yang dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *Discovery Learning* pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel pada siswa kelas VIII SMP Adhyaksa 2 Kupang Semester II tahun ajaran 2015/2016?
2. Bagaimana prestasi belajar matematika yang diajarkan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel pada siswa kelas VIII SMP Adhyaksa 2 Kupang Semester II tahun ajaran 2015/2016?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap prestasi belajar matematika pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel pada siswa kelas VIII SMP Adhyaksa 2 kupang Semester II tahun ajaran 2015/2016?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Apakah pelaksanaan model pembelajaran *Discovery Learning* pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel pada siswa kelas VIII SMP Adhyaksa 2 Kupang Semester II tahun ajaran 2015/2016?
2. Apakah prestasi belajar matematika yang diajarkan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel pada siswa kelas VIII SMP Adhyaksa 2 Kupang Semester II tahun ajaran 2015/2016?
3. Untuk model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap prestasi belajar matematika pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel pada siswa kelas VIII SMP Adhyaksa 2 kupang Semester II tahun ajaran 2015/2016?

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini

1. Bagi peserta didik

Sebagai fondasi atau tahap awal untuk memberikan bekal kemampuan kepada siswa agar mampu berpikir kritis dan logis dalam meningkatkan prestasi belajar

2. Bagi guru

Meningkatkan dan mengembangkan kemampuan profesional guru dalam pembelajaran matematika, memberi sumbangan yang berguna dalam rangka mengatasi problem yang dialami oleh guru bidang studi matematika mengenai model pembelajaran *discovery learning*.

3. Bagi sekolah

Dapat berguna untuk kemajuan dan peningkatan prestasi, peningkatan pembelajaran matematika yang ada

4. Bagi peneliti

Mendapat pengalaman penerapan model pembelajaran *discovery learning* sehingga dapat di terapkan saat terjun di lapangan.

E. Batasan Istilah

Untuk menghindari perbedaan tafsiran yang berkaitan dengan istilah dalam penelitian ini, maka berikut ini dijelaskan beberapa istilah yang digunakan:

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.
2. Model *Discoveri Lering* adalah model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa.
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.