

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan tidak akan bisa terlepas dari kehidupan manusia, semenjak kanak – kanak pendidikan sudah diberikan oleh orang tua dan pendidikan akan terus berlanjut ketika sudah memasuki dunia sekolah baik sekolah dasar, menengah maupun perguruan tinggi. Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat.¹ Dengan pendidikan, kebutuhan manusia tentang perubahan dan perkembangan zaman yang searah dengan pesatnya pertumbuhan teknologi dapat dipenuhi. Oleh karena itu, manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya.

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam mensukseskan suatu bangsa. Berdasarkan Undang – Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.²

¹ Bambang Sri Anggoro, “ Meningkatkan Kemampuan Generalisasi Matematis Melalui *Discovery Learning* dan Model Pembelajaran *Peer Led Guided Inquiri*,” dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol.7 No.1 (2016): 11-20

² *Undang – Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta : Redaksi Sinar Grafika,2009), hal.3

Konsep pendidikan juga telah tertuang di dalam Al- Qur'an pada surat Al-Mujadalah ayat 11 :³

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ
 أَنشُرُوا فَأَنشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ
 خَبِيرٌ

“Hai orang- orang yang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu :
 “Berlapang- lapanglah dalam majlis”, Maka lapangkanlah niscaya Allah akan
 memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”
 maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang – orang yang beriman
 diantaramu dan orang – orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.
 Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.

Berdasarkan ayat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Allah akan
 mengangkat derajat orang yang berilmu, oleh karenanya setiap orang
 hendaknya mencari ilmu dan mengembangkan ilmu pengetahuan baik melalui
 pendidikan yang ada di sekolah maupun diluar lingkungan sekolah. Selain
 sebagai sarana untuk bertaqwa, pendidikan dapat mengubah sikap dan
 perilaku seseorang menjadi lebih baik. Melalui pendidikan, seseorang akan
 mampu mengembangkan potensi dan kemampuan agar memiliki sumber daya
 yang berkualitas. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, maka di
 lembaga pendidikan atau sekolah dilaksanakan kegiatan atau proses
 pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan
 subjek didik atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan,

³ Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI. “Qur'an Kemenag
 Surah Al-Mujadalah versi online/ daring (dalam jaringan),” dalam
<https://quran.kemenag.go.id/index.php/sura/58>, diakses 10 Januari 2020 Pukul 19.08 WIB.

dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan – tujuan pembelajaran.⁴ Proses pembelajaran menjadi kunci dalam terlaksananya pembelajaran di sekolah, dengan kata lain jika proses pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan maka output pembelajaran yakni siswa akan memberikan hasil yang baik juga. Dapat dikatakan, proses pembelajaran yang ada merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan seharusnya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.⁵ Sehingga pembelajaran akan terasa lebih hidup karena melibatkan siswa dalam prosesnya. Pembelajaran tersebut akan cocok bila diterapkan dalam pembelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu yang selalu diajarkan setiap jenjang pendidikan dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) bahkan di Perguruan Tinggi.⁶ Matematika berdasar asal katanya dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan proses berfikir

⁴ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung: Rafika Aditama, 2011), hal.3

⁵ Endang Ayu Patrianingsih dan Ernawati S Kaseng, “Model Pembelajaran *Discovery Learning*, Pemahaman Konsep Biologi, dan Sikap Ilmiah Peserta Didik”, dalam dalam *Indonesian Journal of Educational Studies* 19 no. 2 (2016): 74-86

⁶ Eka Yulia Asri dan Sri Hastuti Noer, “*Guided Discovery Learning* dalam Pembelajaran Matematika,” dalam *Jurnal Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY* 5 no. 2 (2015) : 891-896

atau bernalar. Ada berbagai alasan perlunya siswa belajar matematika.⁷(1) Matematika dapat membantu siswa mengembangkan pemikiran kritis, kreatif, sistematis dan logis. (2) matematika juga memberikan kontribusi dalam menyelesaikan masalah sehari – hari seperti perhitungan matematik dasar sampai hal yang kompleks dan abstrak. Matematika juga merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan memiliki peran penting dalam berbagai disiplin ilmu lainnya.

Meskipun banyak manfaat dari pelajaran matematika, tetapi pada kenyataannya banyak siswa yang kurang berminat terhadap pelajaran ini. Banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dikuasai. Oleh karenanya, peran guru menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran matematika. Salah satu yang dapat dilakukan oleh guru adalah mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran sehingga dapat mengurangi kecenderungan guru mendominasi proses pembelajaran tersebut.⁸ Hal tersebut dimaksudkan agar siswa dapat lebih tertarik untuk belajar, dan dapat mengurangi kebosanan saat pembelajaran karena siswa juga ikut aktif didalamnya.

Kenyataan yang terjadi di lapangan, pembelajaran matematika masih lebih dominan berfokus pada guru dan buku teks. Dalam proses pembelajarannya, guru cenderung terbiasa menerapkan model pembelajaran langsung melalui

⁷ Ignasius Fandy Jayanto dan Sri Hastuti Noer, “Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Pembelajaran *Guided Discovery*,” dalam *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (2017) : 245-255

⁸ *Ibid.*

metode ekspositori, ceramah, dan pemberian tugas.⁹ Guru akan menyajikan materi dan menjelaskannya langsung kepada siswa, tanpa melewati proses siswa menemukan materi itu sendiri. Hal ini membuat siswa kurang aktif dan kurang dalam memahami konsep sehingga tidak mampu mengerjakan soal apabila tidak sama dengan contoh soal yang telah diberikan.

Sejalan dengan yang terjadi di SMPN 1 Sumbergempol, dari hasil wawancara dengan salah satu guru matematika kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol bahwa proses belajar mengajar masih cenderung didominasi atau terpusat pada guru dan menggunakan model pembelajaran langsung. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VIII masih relatif rendah. Berdasar hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas VIII, banyak yang mengeluhkan materi lingkaran. Lingkaran merupakan salah satu materi yang diajarkan di kelas VIII. Materi ini meliputi beberapa sub bab pokok yakni menentukan hubungan sudut pusat dan sudut keliling, menentukan rumus luas juring, menentukan rumus panjang busur. Di dalam sub babnya mengandung banyak konsep penting antara lain : sudut pusat, sudut keliling, panjang busur, serta luas juring. Sehingga dapat dikatakan bahwa materi ini sangat penting dipahami oleh siswa. Namun kenyataannya dilapangan, nilai siswa pada materi ini kurang memuaskan.

⁹ Juhanna, dkk, "Penerapan Pembelajaran Kontekstual pada Materi Lingkaran untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika," dalam *Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan* 4 no.1 (2018) : 87-97

Dalam permasalahan tersebut, peneliti ingin menggunakan model pembelajaran yang lain yang lebih tepat, yang dapat mendorong keaktifan siswa. Diharapkan dengan keterlibatan siswa secara aktif saat proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan memberikan pengetahuan yang lebih membekas kepada siswa sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Peneliti memilih menggunakan model *Guided Discovery Learning*.

Guided Discovery Learning atau Penemuan Terbimbing adalah suatu model pembelajaran inkuiri dimana guru menyediakan bimbingan atau petunjuk luas kepada siswa. Ciri utama model penemuan terbimbing yakni pembelajaran yang menitikberatkan pada pemecahan masalah oleh siswa dengan bimbingan guru. Pada prosesnya guru akan bertindak sebagai penunjuk jalan, ia akan mengarahkan dan membantu siswa menemukan ide, konsep, dan keterampilan yang telah mereka pelajari sebelumnya untuk mendapatkan pengetahuan yang baru.¹⁰

Dalam model pembelajaran *Guided Discovery Learning*, guru akan memberikan masalah kepada peserta didik kemudian peserta didik diminta memecahkan masalah tersebut melalui percobaan, pengumpulan data, dan menganalisis serta mengambil kesimpulan¹¹. Dalam penelitian ini masalah yang digunakan berupa masalah yang sering ditemui siswa sehari – hari atau masalah kontekstual yang disesuaikan dengan materi yang akan dibahas. Oleh

¹⁰ Asri dan Noer, “*Guided Discovery...*,” hal. 893

¹¹ Bambang Sri Anggoro, “Meningkatkan Kemampuan...,” hal. 11

karena itu dalam penelitian ini model pembelajaran yang digunakan berbasis masalah kontekstual.

Penggunaan masalah kontekstual pada proses pembelajaran menunjukkan bahwa sesungguhnya objek atau situasi yang sudah dikenal siswa sehari – hari dapat dimanfaatkan dan memberikan andil atau pengaruh yang besar dalam membangun pengertian terhadap fakta, konsep, dan prinsip matematika.¹² Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan masalah kontekstual sangat cocok untuk model pembelajaran *Guided Discovery Learning*. Dengan penggunaan masalah kontekstual diharapkan dapat mengurangi persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika sebagai pengetahuan yang sulit untuk dipahami. Masalah kontekstual tidak secara langsung mengubah matematika menjadi lebih mudah, namun penggunaan masalah kontekstual diharapkan dapat memberikan potensi untuk mengaktifkan siswa dan menarik minat belajar matematika.

Berdasarkan uraian diatas dengan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* berbasis masalah kontekstual diharapkan dapat mendorong siswa aktif dalam proses pembelajaran, menarik minat belajar siswa, sehingga materi yang dipelajari dapat secara maksimal diserap siswa dan lebih membekas. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning* Berbasis Masalah Kontekstual terhadap Minat dan**

¹² Mustamin Anggo, “Pemecahan Masalah Matematika Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa,” dalam *Jurnal Edumatica* 01, no.02 (2011): 35-42

Hasil Belajar Siswa pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung.”

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran matematika yang kurang melibatkan siswa secara aktif.
2. Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
3. Rendahnya hasil belajar matematika siswa.

b. Batasan Masalah

Adanya keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti, banyaknya masalah yang ada dan agar permasalahannya yang akan dibahas dalam penelitian ini tidak terlalu kompleks, maka peneliti memberikan batasan-batasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung dan sampel diambil sebanyak dua kelas sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen.
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *Guided Discovery Learning* berbasis masalah kontekstual.
3. Hasil belajar pada penelitian ini terbatas pada hasil belajar matematika materi lingkaran.

4. Minat belajar matematika berupa angket yang diberikan kepada siswa.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Guided Discovery Learning* berbasis masalah kontekstual terhadap minat belajar siswa pada materi lingkaran kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Guided Discovery Learning* berbasis masalah kontekstual terhadap hasil belajar siswa pada materi lingkaran kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Guided Discovery Learning* berbasis masalah kontekstual terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi lingkaran kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Guided Discovery Learning* berbasis masalah kontekstual terhadap

minat belajar siswa pada materi lingkaran kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung.

2. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Guided Discovery Learning* berbasis masalah kontekstual terhadap hasil belajar siswa pada materi lingkaran kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung.
3. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Guided Discovery Learning* berbasis masalah kontekstual terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi lingkaran kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan positif untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* berbasis masalah kontekstual materi lingkaran.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran yang tepat sehingga mengalami perubahan dalam belajar matematika menjadi lebih baik lagi.

b. Bagi Guru

Dengan Penelitian ini, guru diharapkan dapat menentukan model pembelajaran yang sesuai sehingga pembelajaran dikelas dapat merangsang minat belajar siswa sehingga pembelajaran berlangsung efektif. Misalnya dengan menerapkan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* berbasis masalah kontekstual.

c. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan masukan positif dan menjadi alternatif model pembelajaran matematika sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih baik dan efektif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam pendidikan dan pengalaman baru tentang penulisan.

F. Penegasan Istilah

Agar mudah dimengerti dan dipahami secara jelas judul proposal skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning* berbasis masalah kontekstual terhadap minat Dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung” maka perlu dijelaskan arti kata tersebut, yaitu :

1. Penegasan Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan suatu daya yang ada atau tumbuh dari suatu (benda, orang) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹³

b. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan – bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.¹⁴

c. Pembelajaran *Guided Discovery Learning*.

Guided discovery learning adalah salah satu bentuk dari metode *discovery learning*.¹⁵ *Discovery learning* adalah model pembelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas peserta didik untuk belajar.¹⁶ Pada *Guided discovery learning* dalam prosesnya guru akan bertindak sebagai penunjuk jalan, ia akan mengarahkan dan membantu siswa menemukan ide, konsep, dan keterampilan yang telah mereka pelajari sebelumnya untuk mendapatkan pengetahuan yang baru.¹⁷

¹³ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online / daring (daam jaringan), Tersedia : <https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/pengaruh> , Diakses pukul 17.04 tanggal 10 Januari 2020

¹⁴ Rusman, *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,2012) hal. 133

¹⁵ Henri Eko Saputro, *Implementasi Metode Guided Discovery dalam Pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Lasem Kabupaten Rembang*, (Semarang: Tesis tidak diterbitkan, 2012), hal. 5

¹⁶ Bambang Sri Anggoro, “Meningkatkan Kemampuan...,” hal. 15

¹⁷ Asri dan Noer, “*Guided Discovery...*,” hal. 893

d. Masalah kontekstual

Masalah kontekstual merupakan masalah yang sesuai dengan situasi yang dialami siswa, sesuai dengan kehidupan nyata dan dekat dengan siswa.¹⁸

e. Minat Belajar

Minat belajar adalah perasaan senang, suka dan perhatian terhadap usaha untuk mendapat ilmu pengetahuan.¹⁹ Minat pada siswa akan menimbulkan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

f. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil akhir yang dimiliki atau diperoleh siswa setelah ia mengalami proses belajar matematika yang ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol atau angka, dan hal ini biasa dijadikan tolak ukur berhasil atau tidaknya siswa tersebut dalam suatu pembelajaran.²⁰

2. Penegasan Operasional

a. Pengaruh

Pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya.

¹⁸Miftakhur Rizki, "Profil Pemecahan Masalah Kontekstual Matematika Oleh Siswa Kelompok Dasar," dalam *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial no.2* (2018): 271-286

¹⁹ Siwi Puji Astutu, "Pengaruh Kemampuan awal dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika", dalam *Jurnal Formatif 5 no. 1* (2015) 68-75

²⁰ Dani Firmansyah, "Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika" dalam *Jurnal Pendidikan UNSIKA* (2015) : 34 -44

b. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah rencana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.

c. Pembelajaran *Guided discovery learning*

Pembelajaran *Guided discovery learning* merupakan bentuk pembelajaran dimana guru bertindak sebagai penunjuk jalan, ia akan mengarahkan dan membantu siswa menemukan ide, konsep, dan keterampilan yang telah mereka pelajari sebelumnya untuk mendapatkan pengetahuan yang baru.

d. Masalah Kontekstual

Masalah kontekstual merupakan masalah yang sesuai dengan kehidupan nyata dan situasi yang pernah dialami siswa.

e. Minat belajar

Minat belajar adalah perasaan senang, suka dan munculnya perhatian siswa untuk mendapat ilmu pengetahuan.

f. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian dari pembelajaran dan sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa baik seseorang menguasai materi yang telah diajarkan.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan disusun agar pokok – pokok dari masalah dapat dibahas secara urut dan terarah. Sistem penulisan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagian awal, terdiri dari :

Halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar bagan, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian isi, terdiri dari :

a. Bab I Pendahuluan, berisi :

Latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

b. Bab II Landasan Teori, berisi :

Deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir penelitian.

c. Bab III Metode Penelitian, berisi :

Rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data, sumber data, dan skala pengukuran, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

d. Bab IV Hasil Penelitian, berisi :

Deskripsi data, pengujian hipotesis, rekapitulasi hasil penelitian.

e. Bab V Pembahasan, berisi :

Pembahasan rumusan masalah

f. Bab VI Penutup, berisi :

Kesimpulan, dan saran.