

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Undang–Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri , kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Pada masa sekarang dunia pendidikan di Indonesia memerlukan perhatian khusus oleh pemerintah maupun masyarakat, sebab pada masa ini dunia pendidikan di Indonesia mengalami beberapa perubahan, termasuk dalam perubahan kurikulum. Kurikulum pendidikan di Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan, sampai pada saat ini kurikulum yang dipakai adalah kurikulum K13 dan ada juga beberapa sekolah yang sudah menerapkan kurikulum terbaru yaitu Kurikulum Merdeka. Pada kurikulum K13 dan Kurikulum Merdeka siswa dituntut untuk lebih aktif dengan memilih *discovery learning*. Untuk mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran pasti ada model pembelajaran yang digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Seperti halnya model

---

<sup>1</sup> Ifan Junaedi, "Proses Pembelajaran yang Efektif," dalam *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Researh* 3, no. 2 (2019): 19-25

*discovery learning* yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran dimana siswa dituntut menjadi lebih aktif. Karena model *discovery learning* menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu ilmu melalui keterlibatan siswa secara aktif di dalam pembelajaran. Dimana ketika mengaplikasikan model *discovery learning*, guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif. Kondisi seperti ini dapat merubah kegiatan belajar mengajar yang semula materi diberitahukan kepada peserta didik menjadi peserta didik yang mencari tahu sehingga mengubah siswa menjadi lebih aktif.<sup>2</sup>

Model *discovery learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Ada juga yang mengatakan bahwa model *discovery learning* merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah untuk pengembangan pengetahuan dan ketrampilan. Dari teori tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk mengorganisir, menganalisis, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan pada saat *problem solving*. Sehingga dalam pengaplikasiannya model *discovery learning* dapat membuat siswa yang dulunya pasif menjadi lebih aktif dan

---

<sup>2</sup> Rizka Hartami Putri, Albertus Djoko Lesmono, dan Pramudya Dwi Aristya, "Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Fisika Siswa MAN Bondowoso," dalam *Jurnal Pembelajaran Fisika* 6, no. 2 (2017): 168-174

dapat merubah kegiatan pembelajaran yang dulunya terpusat pada guru menjadi terpusat pada siswa.<sup>3</sup>

Dalam kegiatan pembelajaran tidak jarang ada media pembelajaran yang digunakan untuk membantu berjalannya kegiatan pembelajaran supaya terlaksana dengan lebih baik dan memudahkan siswa memahami konsep materi. Dalam pembelajaran matematika ada media pembelajaran yang disebut alat peraga matematika. Alat peraga merupakan bagian dari media pembelajaran yang diartikan sebagai semua benda (dapat berupa manusia, objek atau benda mati) sebagai perantara di mana digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun fungsi dari media pembelajaran adalah memberikan pengalaman yang konkrit dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, memperkenalkan, memperjelas, memperdalam, dan memperkaya pengertian tentang konsep yang bersifat abstrak, dan merangsang kegiatan lanjutan yang perlu dilaksanakan<sup>4</sup>

Sitanggung mengatakan bahwa alat peraga matematika adalah sebuah atau seperangkat benda konkrit yang dibuat, dirancang, dihimpun atau disusun secara sengaja, yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika. Sedangkan menurut Estiningsih alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri konsep yang

---

<sup>3</sup>Nabila Yuliana, "Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran PPs Universitas Pendidikan Ganesha 2*, no. 1 (2018): 21-28

<sup>4</sup>Ari Indriani, "Penggunaan Alat Peraga Matematika Pada Materi Peluang," dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika 7*, no. 1 (2019): 49-56

dipelajari. Berdasarkan pengertian para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa alat peraga adalah sebuah atau seperangkat benda konkrit yang membawakan ciri-ciri konsep yang dipelajarinya. Penggunaan alat peraga dapat membantu siswa mempelajari benda yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk model-model, sehingga siswa dapat memanipulasi objek.<sup>5</sup>

Pemahaman berasal dari kata paham yang berarti mengerti, pemahaman juga diartikan sebagai cara memahami atau memahamkan. Menurut Bloom dan Utami Munandar pemahaman adalah kemampuan untuk mengingat dan menggunakan informasi tanpa perlu menggunakannya dalam situasi baru dan berbeda.<sup>6</sup>

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan.<sup>7</sup> Hasil Belajar menjadi evaluasi untuk mengetahui perkembangan dan kemajuan yang telah dicapai siswa sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi pembelajaran terhadap keberhasilan belajar siswa. Pada jenjang SMK, pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi peluang sangat penting, karena ketika pemahaman dan hasil belajar siswa maksimal maka mereka akan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi peluang adalah ketika guru mampu menciptakan

---

<sup>5</sup> Ari Indriani, "Penggunaan Alat . . .," hal. 50

<sup>6</sup> Devi Arifyuni Yonanda, "Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran PKn Tentang Sistem Pemerintah Melalui Metode M2M (Mind Mapping) Kelas IV MI Mambaul Ulum Tegalondo Karangploso Malang," dalam *Jurnal Cakrawala Pendas* 3, no. 1 (2017): 53-63

<sup>7</sup> Rike Andriani dan Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," dalam *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 80-86

model pembelajaran yang efektif dan menarik yang mampu meningkatkan aktifitas dan keaktifan siswa.

Fakta tentang pemahaman dan hasil belajar siswa yang belum maksimal pada saat ini, didasarkan pada data observasi hasil belajar salah satu kelas di SMAN 1 Durenan. Ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, di antaranya ketika observasi terlihat ketika guru membagikan nilai hasil ulangan harian, nilai siswa belum maksimal. Selain itu, berdasarkan observasi yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung guru masih menggunakan metode konvensional, ceramah, dan tanya jawab. Sehingga mengakibatkan beberapa siswa terlihat kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang memperhatikan pembelajaran. Hal itu juga menjadikan pemahaman siswa belum maksimal.

Penyebab belum maksimalnya pemahaman dan hasil belajar siswa adalah materi yang diajarkan dan cara penampaian materi tersebut. Dalam proses pembelajaran siswa memerlukan waktu dan media pembelajaran untuk memahami materi yang diajarkan. Menyampaikan materi dengan metode ceramah sangatlah kurang. Hal ini mengakibatkan siswa kurang aktif dan kurang memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung.

Faktor yang mempengaruhi pemahaman dan hasil belajar siswa adalah penggunaan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Model pembelajaran yang dilakukan di sekolah sering kali berpusat pada guru dan guru terkadang tidak memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan diri. Pembelajaran yang seperti itu mengakibatkan

rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa. Upaya guru untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa salah satunya dengan memilih model pembelajaran yang tepat. Jadi, guru diharapkan mampu menciptakan atau menggunakan model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan

Menurut Nabila Yuliana, pengaplikasian model *discovery learning* dapat membuat siswa yang dulunya pasif menjadi lebih aktif dan dapat merubah kegiatan pembelajaran yang dulunya terpusat pada guru menjadi terpusat pada siswa.<sup>8</sup> Selain model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, media pembelajaran juga sangat penting untuk membantu dalam proses pembelajaran. Ada banyak sekali media pembelajaran salah satunya media Alat Peraga Putaran Peluang.

Menurut Sundayana alat peraga adalah segala sesuatu yang dibuat, disusun, dan dibentuk untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Sehingga alat peraga dipakai dalam penelitian ini adalah alat peraga peluang putaran karena menurut Ahmad alat peraga peluang putaran adalah suatu alat peraga matematika yang berbentuk persegi enam yang memiliki angka- angka disetiap perseginya yang berfungsi mempermudah pemahaman siswa pada materi peluang.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Nabila Yuliana, "Penggunaan Model . . .," hal. 22

<sup>9</sup> Yensi Widiyawati, Indah Widyaningrum, dan Helni Indrayati, "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Peluang Putaran Pada Materi Peluang Terhadap Hasil Belajar Siswa," dalam *Jurnal Karya Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2019): 77-82

Menurut salah satu penelitian yang dilakukan oleh Yensi Widiyawati, Indah Widyaningrum dan Helni Indrayati dalam penelitian mereka yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Peluang Putaran pada Materi Peluang Terhadap Hasil Belajar Siswa”, menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan alat peraga peluang putaran dapat lebih membuat siswa lebih aktif dan memotivasi siswa untuk mau belajar serta membuat siswa tidak mudah bosan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa bahwa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media alat peraga putaran peluang dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi peluang. Guna mengetahui lebih jauh tentang bagaimana pemahaman dan hasil belajar siswa yang menggunakan metode tersebut.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah yang penulis ajukan dalam penelitiann ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media alat peraga putaran peluang terhadap pemahaman siswa ?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media alat peraga putaran peluang terhadap hasil belajar siswa?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media alat peraga putaran peluang terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa?
4. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media alat peraga putaran peluang terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa?

## **C. Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media alat peraga putaran peluang terhadap pemahaman siswa.



2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media alat peraga putaran peluang terhadap hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media alat peraga putaran peluang terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa.
4. Untuk mengetahui besar pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media alat peraga putaran peluang terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

1. Secara ilmiah (teoritis)
  1. Sebagai salah satu alternatif untuk mengetahui ada pengaruh penerapan model *discovery learning* terhadap pemahaman dan hasil belajar pada materi peluang kelas X SMAN 1 Durenan.
  2. Sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian-penelitian tentang pengaruh penerapan model *discovery learning* terhadap pemahaman dan hasil belajar pada materi peluang kelas X SMAN 1 Durenan.
2. Secara Praktis
  1. Bagi siswa, dapat memudahkan dalam memahami materi matematika khususnya statistika dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.

2. Bagi guru, menambah pengetahuan tentang model pembelajaran *Discovery learning* yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran materi statistika agar kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa bisa dicapai dengan maksimal.
3. Bagi sekolah, dapat membantu mengembangkan model pembelajaran *Discovery learning* dan model pembelajaran lain serta dapat meningkatkan mutu sekolah.
4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi sarana pengembangan diri peneliti serta dapat dijadikan referensi untuk penelitian lain.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, maka hipotesis yang penulis ajukan untuk untuk diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media alat peraga putaran peluang terhadap pemahamansiswa.
2. Ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media alat peraga putaran peluang terhadap hasil belajar siswa.
3. Ada pengaruh yang cukup signifikan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media alat peraga putaran peluang terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa

## F. Penegasan Istilah

### 1. Secara Konseptual

#### a. Model Pembelajaran *Discovery learning*

*Discovery learning* merupakan suatu model pemecahan masalah yang akan bermanfaat bagi anak didik dalam menghadapi kehidupannya di kemudian hari. Model *discovery learning* pun banyak memberikan kesempatan bagi para anak didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar, kegiatan seperti itu akan lebih membangkitkan motivasi belajar, karena disesuaikan dengan minat dan kebutuhan mereka sendiri. Model *discovery learning* ini menitikberatkan pada kemampuan mental dan fisik para anak didik yang akan memperkuat semangat dan konsentrasi mereka dalam melakukan kegiatan pembelajaran.<sup>10</sup>

#### b. Alat Peraga Putaran Peluang

Alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri- ciri konsep yang dipelajari. Berdasarkan pengertian para ahli, dapat disimpulkan bahwa alat peraga adalah sebuah atau seperangkat benda konkrit yang membawakan ciri-ciri konsep yang dipelajarinya.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup>Gina Rosarina, Ali Sudin, dan Atep Sujana, "Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda," dalam *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (2016): 371-380

<sup>11</sup>Ari Indriani, "Penggunaan Alat . . .," hal. 50

Menurut Ahmad alat peraga peluang putaran adalah suatu alat peraga matematika yang berbentuk persegi enam yang memiliki angka- angka disetiap perseginya yang berfungsi mempermudah pemahaman siswa pada materi peluang.<sup>12</sup>

c. Pemahaman

Pemahaman berasal dari kata paham yang berarti mengerti, pemahaman juga diartikan sebagai cara memahami atau memahamkan. Menurut Bloom dan Utami Munandar pemahaman adalah kemampuan untuk mengingat dan menggunakan informasi tanpa perlu menggunakannya dalam situasi baru dan berbeda.<sup>13</sup>

d. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan.<sup>14</sup> Hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran.

## 2. Secara Operasional

a. Model Pembelajaran *Discovery learning*

Adapun tahapan model *discovery learning*, terdiri dari observasi untuk menemukan masalah, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, merencanakan pemecahan masalah melalui percobaan atau cara lain, melaksanakan pengamatan dan

---

<sup>12</sup>Yensi Widiyawati, Indah Widyaningrum, dan Helni Indrayati, "Pengaruh Penggunaan Alat . . .," hal. 78

<sup>13</sup>Devi Arifyuni Yonanda, "Peningkatan Pemahaman . . .," hal. 56

<sup>14</sup>Rike Andriani dan Rasto, "Motivasi Belajar . . .," hal. 81

pengumpulan data, analisis data, dan menarik kesimpulan atas percobaan yang telah dilakukan atau penemuan. Jika siswa dilibatkan secara terus-menerus dalam pembelajaran penemuan, maka siswa akan lebih mudah dalam memahami materi.

b. Alat Peraga Putaran Peluang

Penggunaan alat peraga dapat membantu siswa mempelajari benda yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk model-model, sehingga siswa dapat memanipulasi objek tersebut dengan cara dilihat, dipegang, diraba, diputarbalikkan, agar lebih mudah memahami matematika.

c. Pemahaman

Pemahaman dapat diartikan mengerti dengan baik apa yang telah disampaikan guru. Pemahaman juga berarti paham atau mengerti sesuatu yang sebelumnya belum tahu menjadi tahu.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar matematika adalah sesuatu yang didapatkan setelah melalui proses belajar matematika.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Adapun sistematika penulisan yang digunakan peneliti adalah mengikuti kaidah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, pada bagian ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI, pada bagian ini berisi penjelasan teori-teori yang berkaitan dengan fokus penelitian dari permasalahan. Selain itu, pada bab dua juga terdapat pemaparan penelitian terdahulu dan kerangka berpikir teoritis.

BAB III METODE PENELITIAN, pada bagian ini berisi rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrument penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN, pada bagian ini berisi tentang deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

BAB V PEMBAHASAN, pada bagian ini berisi tentang penjelasan temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

BAB VI PENUTUP, pada bagian ini berisi tentang dua hal pokok yaitu kesimpulan dan saran.