

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang melekat pada diri manusia, mulai dari lahir sampai tua setiap manusia pasti melaksanakan pendidikan. Oleh sebab itu, pendidikan sangat menentukan peradaban budaya dan segala sesuatu dalam kehidupan manusia. Karena pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup.<sup>1</sup>

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada Pasal 3 Undang-Undang itu tertera: Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan sangatlah penting dalam mendorong kemajuan peradaban, terutama sekarang ini pada abad modern yang segala sesuatunya serba teknologi. Dalam Al-Quran Surat Al Hijr ayat 29 manusia sudah dilengkapi dengan berbagai potensi yang dapat dikembangkan antara lain berupa fitrah ketuhanan.

فَإِذَا سَوَّيْتُهُمْ وَنَفَخْتُ فِيهِ مِنْ رُوحِي فَقَعُوا لَهُ سَاجِدِينَ ﴿٢٩﴾

---

<sup>1</sup>Dr. Hj. Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: TERAS, 2009), hal.1

Artinya: “Maka apabila aku telah menyempurnakan kejadiannya, dan telah meniupkan ke dalamnya ruh (ciptaan)-Ku, Maka tunduklah kamu kepadanya dengan bersujud”<sup>2</sup>

Dengan fitrah ini diharapkan manusia dapat hidup sesuai dengan hakekat penciptanya, yaitu mengabdikan kepada Allah SWT. sebagai penciptanya sesuai ayat dalam Al-Quran surat Adz-Zariyat ayat 56.

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴿٥٦﴾

Artinya: ”Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku.” Sejalan dengan kepentingan itu maka kepada manusia dianugerahkan oleh penciptanya berbagai potensi yang dapat dikembangkan melalui pendidikan yang terarah, teratur dan berkesinambungan.<sup>3</sup>

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang dimuat dalam Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 pasal 77, berbunyi: “Pendidikan menengah bertujuan membentuk peserta didik menjadi insan yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berkepribadian luhur, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, sehat, mandiri, percaya diri, toleran, peka sosial, demokratis, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu dalam lembaga formal perlu adanya kurikulum pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan.

---

<sup>2</sup>Tim penyusun, *Al – Qur’an Al – Karim dan Terjemah Bahasa Indonesia*, (Kudus: MENARA KUDUS, 2006), hal. 263

<sup>3</sup> Made Pidarta, *Landasan Kependidikan Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997), hal. 523

Pemerintah mengembangkan kurikulum pendidikan yang ada di sekolah formal mulai dari kurikulum Rencana Pelajaran (1947-1968), kurikulum Berbasis Tujuan (1975-1984), kurikulum KBK dan KTSP (2004/2006), sampai kurikulum yang terbaru saat ini yaitu kurikulum 2013 atau yang lebih dikenal kurikulum K-13. Kurikulum 2013 merupakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang berfokus pada penguasaan pengetahuan yang kontekstual sesuai daerah dan lingkungan masing-masing. Kurikulum tersebut menitikberatkan penilaian siswa pada tiga hal: sikap, keterampilan (melalui tugas praktek/ proyek sekolah), dan pengetahuan.

Penerapan kurikulum 2013 terutama pada mata pelajaran matematika cukup sulit, dikarenakan dalam pelaksanaannya perlu persiapan yang matang mulai dari komponen-komponen kurikulum harus lengkap, fasilitas harus memadai serta dari pengajar dan siswa harus siap. Kebanyakan pada saat ini kesulitan timbul dari siswa itu sendiri, disebabkan banyak siswa yang merasa bahwa mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari dan sangat tidak menarik khususnya oleh siswa SMA. Hasil dari pengamatan dua sekolah di Blitar banyak siswa yang mengeluhkan tentang pelajaran matematika. Dalam hal ini karena matematika yang dianggap sulit dipahami dan siswa belum begitu memahami kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Kenyataan yang dapat dilihat bahwa dalam hasil belajar matematika yang dicapai siswa masih rendah. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui

kegiatan belajar.<sup>4</sup> Hasil belajar dapat dilihat dengan melaksanakan evaluasi atau penilaian yang selanjutnya sebagai dasar tindak lanjut pembelajaran dan untuk mengukur kemampuan siswa. Penilaian hasil belajar mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah. Macam-macam hasil belajar meliputi pemahaman konsep, ketrampilan proses, dan sikap siswa.<sup>5</sup> Hasil belajar yang rendah disebabkan karena siswa masih belum bisa memaknai belajar matematika yang ada di kelas. Matematika sebenarnya sangat memberikan pelajaran-pelajaran yang sangat berguna bagi siswa. Salah satunya sikap-sikap terpuji atau ahlaqul mahmudah yang bisa guru dan siswa ambil dari belajar matematika dari antara lain sikap teliti, cermat, hemat, jujur, tegas, bertanggung jawab, pantang menyerah, dan percaya diri.<sup>6</sup> Oleh sebab itu hal tersebut menjadi tugas guru untuk mendesain pembelajaran di kelas yang menarik, sehingga tujuan pembelajaran dan proses memaknai belajar oleh siswa bisa tercapai.

Salah satu materi yang dianggap sulit yaitu trigonometri. Banyak siswa belum mengetahui manfaat dari mempelajari materi trigonometri, sehingga siswa kurang tertarik mempelajarinya. Siswa juga menganggap trigonometri materi yang hanya membahas sin, cos, dan tan, hal tersebut sulit dipahami siswa. Oleh sebab itu guru mempunyai tugas yang berat untuk merubah pandangan siswa tentang hal tersebut dan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik.

“Pada pelaksanaan pembelajaran di kelas guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang tepat karena cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran

---

<sup>4</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2013), hal. 5

<sup>5</sup>*Ibid*, hal. 6

<sup>6</sup>Abdul Halim Fathani, *Matematika Hakikat&Logika*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), hal. 99-102

sangat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran dan minat siswa terhadap materi pelajaran yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Bahan menyatakan bahwa guru berkewajiban untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif bagi siswa agar mencapai hasil pembelajaran yang optimal.”<sup>7</sup>

Melihat kondisi tersebut, maka seorang guru kreatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran yang kreatif dan menarik. Dalam hal ini teknologi juga mempunyai peran yang besar dalam mendesain pembelajaran yang lebih menarik. Banyak aplikasi berbasis windows saat ini beredar dalam menunjang pembelajaran matematika salah satunya yaitu aplikasi *Microsoft PowerPoint*. *Microsoft PowerPoint* merupakan aplikasi berbasis windows yang dikeluarkan oleh perusahaan *Microsoft Office*. Aplikasi ini memiliki banyak kelebihan terutam mempermudah guru dalam menerangkan materi berupa ilustrasi berupa gambar, video, suara dan lain sebagainya. *Microsoft PowerPoint* juga mudah dibuat karena fitur-fitur dalam membuat presentasi sudah tersedia di aplikasi tersebut. Hal ini dapat diterapkan dengan memberikan file aplikasi ini kepada siswa, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri guru.

Hasil pengamatan peneliti di tempat peneliti melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan, mayoritas pembelajaran matematika dilaksanakan dengan cara konvensional sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Oleh sebab itu dalam kajian penelitian ini peneliti akan menggunakan model penemuan terbimbing (*guided discovery*).

---

<sup>7</sup>Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: DPDIKBUD bekerjasama dengan Rineka Cipta, 2002), hal. 4

Model penemuan terbimbing adalah model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami.<sup>8</sup> Sehingga guru sebagai pembimbing dan atau mengarahakan siswa, sedangkan siswa dituntut aktif dan partisipatif dalam proses belajar mengajar dikelas.

Melihat latar belakang tersebut peneliti terdorong untuk meneliti masalah tersebut dengan mengambil judul: “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Guided Discovery*) Berbantuan *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Trigonometri Siswa Kelas X MIA MAN Kota Blitar Tahun Ajaran 2016/2017”.

## **B. Batasan Masalah**

Memperhatikan permasalahan yang ada, banyak sekali faktor yang dapat diperkirakan akan mempengaruhi hasil belajar, namun karena adanya masalah yang dihadapi sangat luas dan adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya serta pikiran, maka peneliti hanya membatasi pada masalah sebagai berikut:

1. Materi terbatas pada mata pelajaran Matematika materi trigonometri
2. Obyek penelitian ini adalah siswa kelas X MIA MAN Kota Blitar
3. Penelitian terbatas pada semester genap tahun ajaran 2016/2017 di MAN

Kota Blitar

---

<sup>8</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun Ajaran 2014/2015 Mata Pelajaran Matematika SMA/SMK*, (Jakarta: Badan Pengembangan Sumberdaya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), hal. 37

### **C. Rumusan masalah**

Dari pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan yang diteliti sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery*) berbantuan *PowerPoint* terhadap hasil belajar matematika materi trigonometri siswa kelas X MIA MAN Kota Blitar tahun ajaran 2016/2017?
2. Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery*) berbantuan *PowerPoint* terhadap hasil belajar matematika materi trigonometri siswa kelas X MIA MAN Kota Blitar tahun ajaran 2016/2017?

### **D. Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery*) berbantuan *PowerPoint* terhadap hasil belajar matematika materi trigonometri siswa kelas X MIA MAN Kota Blitar tahun ajaran 2016/2017.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery*) berbantuan *PowerPoint* terhadap hasil belajar matematika materi trigonometri siswa kelas X MIA MAN Kota Blitar tahun ajaran 2016/2017.

## **E. Hipotesis Penelitian**

Ada pengaruh positif dan signifikan penerapan model pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery*) berbantuan *PowerPoint* terhadap hasil belajar matematika materi trigonometri siswa kelas X MIA MAN Kota Blitar tahun ajaran 2016/2017

## **F. Kegunaan Penelitian**

Manfaat yang diinginkan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Manfaat Teoritis

Untuk menambah dan mengembangkan wawasan Ilmu Pengetahuan khususnya Ilmu Matematika serta lebih mendukung teori-teori yang telah ada sehubungan dengan masalah yang diteliti.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi siswa

- 1) Dapat menambah pengalaman belajar siswa pada mata pelajaran matematika
- 2) Dapat meningkatkan minat belajar siswa

#### b. Bagi guru

- 1) Menambah informasi bagi guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
- 2) Dapat menjadi referensi bagi guru untuk meningkatkan kreatifitas dalam menggunakan model pembelajaran yang inovatif.
- 3) Dapat menjadi referensi bagi guru untuk meningkatkan kreatifitas dalam mengembangkan media pelajaran yang sudah ada.



c. Bagi peneliti

- 1) Menambah wawasan dalam mengetahui pembelajaran matematika yang efektif
- 2) Sebagai referensi dalam pengembangan model pembelajaran
- 3) Sebagai media peniliti untuk belajar aplikasi *PowerPoint*

## G. Penegasan Istilah

### 1. Penegasan Konseptual

#### a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda yang ikut berbentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang)<sup>9</sup>

#### b. Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.<sup>10</sup>

Pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan siswa menggunakan azas pendidikan maupun teori belajar.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup>Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996), hal. 747

<sup>10</sup>Anissatul Mufarokah, *Strategi dan Model – model Pembelajaran*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2013), hal. 15

<sup>11</sup>*Ibid*, hal. 16

c. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman merancang pembelajaran.<sup>12</sup>

d. Penemuan Terbimbing

Model penemuan terbimbing adalah model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami.<sup>13</sup>

e. Aplikasi *PowerPoint*

*PowerPoint* adalah aplikasi berbasis windows yang diperuntukan untuk membuat media presentasi.

f. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup>*Ibid*, hal. 69 - 70

<sup>13</sup>Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Materi Pelatihan..., hal. 37

<sup>14</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), Hal. 54

g. Matematika

Matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.<sup>15</sup>

2. Penegasan Operasional

Secara operasional penelitian ini meneliti pengaruh model pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery*) berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar materi trigonometri kelas X MIA MAN Kota Blitar.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran penemuan terbimbing dalam prosesnya dimulai dengan disuguhkan permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari. Selain itu pembelajaran interaktif dan berpusat pada siswa. Siswa akan menemukan masalah, selanjutnya mereka bebas untuk menyelidiki dan menarik kesimpulan sedangkan guru mengarahkan siswa untuk membuat terkaan, dan memberikan petunjuk melalui penggunaan aplikasi *powerpoint*. Dalam model ini guru sebagai penyaji persoalan, memberi petunjuk, dan membimbing siswa untuk menyelesaikan persoalan tersebut.

Guru memberikan petunjuk melalui aplikasi *powerpoint*, selain itu guru juga mengajarkan secara singkat penggunaan aplikasi *powerpoint* sebagai wahana kreativitas siswa. Siswa diberi persoalan-persoalan trigonometri yang ada di kehidupan sehari-hari dan siswa mengidentifikasi persoalan tersebut, sehingga ketemu kesimpulan dari persoalan tersebut. Dan selanjutnya akan diberikan tugas

---

<sup>15</sup>Hasan Alwi dkk., *kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal.

atau ulangan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa dan sebagai hasil belajar siswa.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Tujuan sistematika pembahasan ini adalah untuk lebih memudahkan serta memahami dan mempelajari isi dari pembahasan skripsi. Adapun sistematika pembahasan ini akan di rinci oleh penulis sebagai berikut:

### **1. Bagian Awal**

Bagian awal terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, motto peneliti, persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak, dan daftar isi

### **2. Bagian Inti**

Adapun pada bagian inti ini meliputi:

BAB I merupakan pendahuluan yang meliputi: (a) latar belakang masalah, (b) pembatasan masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian, (e) hipotesis penelitian, (f) kegunaan penelitian, (g) penegasan istilah, dan (h) sistematika pembahasan.

BAB II merupakan kajian pustaka, adapun kajian pustaka membahas tentang (a) belajar, (b) matematika, (c) model pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery*), (d) aplikasi *powerpoint*, (e) hasil belajar, (f) materi geometri, (g) kajian penelitian terdahulu, dan (h) kerangka berfikir.

BAB III merupakan metode penelitian meliputi (a) rancangan penelitian, (b) variabel penelitian, (c) populasi, sampel, dan sampling penelitian, (d) kisi-kisi

instrumen, (e) instrument penelitian, (f) sumber data, (g) teknik pengumpulan data, dan (h) teknik analisis data.

BAB IV merupakan hasil penelitian yang berisi tentang deskripsi karakteristik data dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

BAB V merupakan pembahasan yang meliputi pembahasan dari hasil penelitian.

BAB VI merupakan penutup yang membahas tentang kesimpulan dan saran-saran dalam penelitian.

### 3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir dari skripsi memuat daftar rujukan, lampiran – lampiran, dan daftar riwayat hidup.