

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya istilah pendidikan / paedagogie berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Menurut John Dewey, pendidikan merupakan suatu proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia.²

Berdasarkan Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1 (1) pendidikan adalah “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya”.³

² Hasbullah. *Dasar-Dasar Pendidikan*. (Jakarta :PT Grafindo Persada,1999), hal.2

³ UU RI No.20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Yogyakarta: Pustaka Widyatama, 2003), hal.5

Allah berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَا
نْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya:

Hai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu :”Berlapang-lapanglah dalam majlis” maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberikan kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah Kamu” maka berdirilah niscaya Allah akan meninggikan orang-orang diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan. (QS.AL-MUJADILAH:11)⁴

Dari ayat diatas dapat diambil pokok pemikiran yaitu, kaitan dengan pendidikan bahwa Allah SWT akan meninggikan derajat orang-orang yang mempunyai ilmu pengetahuan. Dalam dunia pendidikan banyak sekali ilmu pengetahuan yang perlu dipelajari. Diantaranya adalah matematika yang merupakan ilmu yang tidak bisa terlepas dari kehidupan manusia. Mata Pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif. Matematika, menurut Ruseffendi adalah bahasa simbol ; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif ; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Sedangkan hakikat matematika

⁴ Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. (Jakarta: Cahaya Qur'an), hal 543

menurut Soedjadi yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.⁵

Hubungan yang ada dalam matematika berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari misalnya tentang kesamaan, lebih dari dan kurang dari, hubungan tersebut didalam matematika berbentuk rumus (teorema) matematika. Matematika pada umumnya terdiri dari rumus-rumus dan penghitungan yang memerlukan ketelitian. Pengerjaannya harus sistematis dari satu rumus ke rumus lain membuat siswa harus berfikir aktif dan disertai pemahaman. Untuk berhasil dalam pelajaran matematika, tidak hanya dibaca tetapi harus berlatih dan berlatih.

Menurut peneliti kesulitan siswa dalam menghadapi pelajaran matematika bisa disebabkan oleh berbagai hal, seperti penyampaian materi pembelajaran yang kurang menarik, siswa belum mampu menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, dilihat dari segi model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih mengikuti metode-metode yang pada umumnya masih konvensional. Dalam pembelajaran konvensional cara pembelajarannya cenderung tidak interaktif karena guru memberi informasi kepada siswa dalam kemasan formal maupun prosedural yang sudah jadi. Dengan kata lain, kegiatan belajar mengajar didominasi oleh guru. Guru secara aktif mengajarkan materi matematika kemudian memberi contoh dan latihan. Sehingga siswa kurang memahami konsep pada materi.

⁵ Heruman. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya,2007), hal.1

Berdasarkan observasi peneliti, siswa kelas VIII di MTs Negeri Ngantru cenderung ramai saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Siswa kurang memperhatikan saat proses belajar mengajar. Siswa mudah bosan sehingga siswa sering ngobrol sendiri dan juga ada beberapa siswa yang tidur saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kesenjangan antara tujuan pembelajaran dengan kenyataan pembelajaran matematika di kelas VIII MTs Negeri Ngantru mendorong peneliti untuk mencoba menerapkan suatu metode yang tepat pada proses pembelajaran, sebab fungsi metode dalam sistem pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mengembangkan suasana belajar, sebaiknya guru memberikan kesempatan pada siswa untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuannya. Jadi, tugas guru bukan hanya memberi pengetahuan saja, melainkan menyiapkan situasi yang mendorong siswa untuk bertanya, mengamati, mengadakan eksperimen, serta menemukan fakta dan konsep diri. Banyak metode yang merangsang siswa untuk belajar mandiri, kreatif dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran matematika yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, lebih aktif, kreatif dan lebih memahami konsep adalah dengan metode *discovery* (penemuan).⁶

Menurut Sund *discovery* adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Yang dimaksud proses mental tersebut antara lain ialah : mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan

⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2006), hal. 19

sebagainya.⁷ Pada *Discovery Learning* materi yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan tetapi peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir. Penggunaan *Discovery Learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Merubah modus *Ekspository* siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *Discovery* siswa menemukan informasi sendiri.⁸

Metode *discovery learning* ini cocok diterapkan untuk anak kelas VIII karena dilihat dari psikologi anak kelas VIII pada fase operasional formal. Pada masa ini pola berpikir anak sudah sistematis dan meliputi proses-proses yang kompleks. Operasionalnya tidak lagi terbatas semata-mata pada hal-hal yang konkret, akan tetapi dapat juga dilakukan pada operasional lainnya dengan menggunakan logika yang lebih tinggi tingkatannya. Aktivitas proses berpikir pada fase ini mulai menyerupai cara berpikir orang dewasa, karena kemampuan yang sudah berkembang pada hal-hal yang bersifat abstrak. Anak sudah mampu memprediksi berbagai macam kemungkinan. Ia sudah dapat membedakan mana

⁷ Roestiyah N.K, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta:Rineka Cipta,2008), hal.20

⁸ Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan, *Materi pelatihan guru implementasi kurikulum 2013 tahun ajaran 2014/2015*. (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan,2014), hal.37

yang terjadi dan mana yang seharusnya terjadi, ia juga dapat menyusun hipotesis dari suatu kenyataan misalnya pola berpikir.⁹

Untuk mempermudah siswa dalam memahami materi diperlukan suatu media. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.¹⁰

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna. Dalam hal ini media yang digunakan berbentuk visual ; yaitu media yang hanya dapat dilihat. Dari penggunaan metode *Discovery Learning* berbantuan media diharapkan siswa lebih mudah dalam memahami konsep matematika dan mempermudah belajar siswa. Dapat juga menambah keaktifan siswa karena pada *Discovery Learning* siswa ditekankan untuk menemukan informasi sendiri. Sedangkan media disini berguna untuk melengkapi metode *Discovery Learning* agar siswa bisa langsung mengamati, mengalami, mencerna dan menjelaskan sendiri dari apa yang siswa temukan.

⁹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta : Prenada Media Group, 2009), hal.267

¹⁰ Asnawir dan Basyiruddin usman. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Pers,2002), hal.11

Materi pelajaran yang di jadikan materi pokok dalam penelitian ini adalah lingkaran. Lingkaran adalah himpunan semua titik-titik pada bidang datar yang berjarak sama terhadap suatu titik tertentu, yang disebut titik pusat.¹¹ Pengambilan materi ini disebabkan pada materi lingkaran siswa masih sering bingung jika diminta untuk menemukan rumus luas dan keliling. Walaupun materi lingkaran ini sudah pernah dipelajari sewaktu di sekolah dasar tapi siswa hanya menerima rumus yang sudah jadi. Sehingga untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang lingkaran peneliti ingin menerapkan metode *Discovery Learning* yang dibantu oleh suatu media untuk mempermudah belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh Ready Mufidatun Ni'mah yang hasilnya bahwa ada pengaruh *Discovery Learning* berbantuan media terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI MAN Rejotangan Tahun Ajaran 2015/2016. Peneliti menggunakan metode *Discovery Learning* karena metode ini memiliki kelebihan diantaranya dapat meningkatkan hasil belajar siswa , siswa menjadi lebih aktif dan memahami konsep dari materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian diatas maka timbul gagasan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Discovery Learning* Berbantuan Media Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII MTs Negeri Ngantru”.

¹¹ Matematika untuk SMP/MTS Kelas VIII (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan,2014). hal.282

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Adakah pengaruh yang signifikan *Discovery Learning* berbantuan media terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Ngantru?
2. Berapa besar pengaruh *Discovery Learning* berbantuan media terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Ngantru?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan *Discovery Learning* berbantuan media terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Ngantru.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh *Discovery Learning* berbantuan media terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Ngantru.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.¹² Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

“Ada pengaruh yang signifikan *Discovery Learning* berbantuan media terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Ngantru.”

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini sebagai sumbangan untuk memperkaya karya ilmiah terkait matematika dan untuk bahan pertimbangan memilih metode dalam pembelajaran matematika. Serta sebagai bahan rujukan dan bahan tambahan pustaka pada perpustakaan IAIN Tulungagung dan diharapkan dapat mendorong peneliti lain untuk mengkaji penelitian ini lebih dalam.

2. Secara Praktis

Adapun manfaat secara praktis, sebagai berikut :

- a. Bagi Sekolah

Memberikan masukan atau saran dalam upaya mengembangkan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan, kuantitatif, kualitatif, dan R & D)*, (Bandung : ALFABETA, 2010), hal.64

b. Bagi siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih meningkatkan pemahaman konsep matematika dan lebih giat dalam belajar matematika.

c. Bagi guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa dijadikan bahan pertimbangan untuk memilih metode pembelajaran yang tepat dan juga untuk meningkatkan profesionalisme guru.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan referensi untuk tambahan informasi untuk penelitian selanjutnya.

F. Ruang Lingkup dan keterbatasan penelitian

1. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Negeri Ngantru Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017.
- b. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-B sebagai kelas kontrol dan siswa kelas VIII-C sebagai kelas eksperimen.
- c. Lokasi diadakannya penelitian ini adalah di MTs Negeri Ngantru Tulungagung.
- d. *Independent variable* atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Discovery Learning* yang berbantuan media .

- e. *Dependent variable* atau variabel terikat dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Ngantru Tulungagung tahun ajaran 2016/2017.

2. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Tidak dapat mengambil seluruh siswa kelas VIII untuk dijadikan sampel penelitian.
- b. Materi yang diajarkan hanya terbatas pada materi lingkaran pada pokok bahasan mengidentifikasi unsur keliling dan luas lingkaran.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kekeliruan penafsiran terhadap variabel, kata dan istilah teknis yang terdapat dalam judul, maka penulis merasa perlu untuk mencantumkan penegasan istilah dalam skripsi ini.

1. Definisi konseptual

- a) Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang/benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹³
Dalam penelitian ini, pengaruh adalah sesuatu yang timbul akibat dari perlakuan pada kelas eksperimen.
- b) *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan

¹³ <http://kbbi.web.id/pengaruh> diakses jum'at 23 Desember 2016 pada 09:22

mengorganisasi sendiri.¹⁴ Dalam penelitian ini, *Discovery Learning* adalah suatu metode pembelajaran yang mengarahkan kepada siswa untuk menemukan konsep dari materi pembelajarannya sendiri dan materi disajikan tidak dalam bentuk final.

- c) Media pembelajaran adalah sarana nonpersonal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan.¹⁵ Dalam penelitian ini, media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah kertas yang berbentuk lingkaran kemudian dipotong-potong.
- d) Pemahaman konsep adalah kemampuan seseorang menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.¹⁶ Dalam penelitian ini, pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam memahami soal, menyelesaikan soal dan menjawab soal dari materi yang telah diajarkan.
- e) Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah lingkaran. Lingkaran adalah himpunan semua titik-titik pada bidang datar yang berjarak sama terhadap suatu titik tertentu, yang disebut titik pusat.

¹⁴ Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan, *Materi pelatihan guru implementasi kurikulum 2013 tahun ajaran 2014/2015*. (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), hal.87

¹⁵ Abdul Wahab Rosyidi, M.Pd, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. (UIN-Malang Press, 2009), hal.25

¹⁶ Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), hal.24

2. Definisi operasional

Penelitian ini ingin melihat pengaruh *Discovery Learning* berbantuan media terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Pengaruh *Discovery Learning* ini dilihat dengan membandingkan dua kelas yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan. Berdasarkan tes yang diberikan kepada kedua kelas, kemudian dibandingkan antara pemahaman konsep matematika kedua kelas tersebut.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Dalam penyusunan sistematika skripsi ini terdiri dari tiga bagian antara lain :

1. Bagian awal, terdiri dari :

Halaman sampul depan, Halaman judul, Halaman persetujuan, Halaman pengesahan, Halaman motto, Persembahan, Kata Pengantar, Daftar Tabel, Daftar Gambar, Daftar Lampiran, Abstrak dan Daftar Isi.

2. Bagian Utama, terdiri dari :

Bab I Pendahuluan, terdiri dari :

(A) Latar Belakang, (B) Rumusan Masalah, (C) Tujuan Penelitian, (D) Hipotesis Penelitian, (E) Manfaat Penelitian, (F) Ruang Lingkup Dan Keterbatasan Penelitian, (G) Penegasan Istilah, (H) Sistematika Penulisan Skripsi.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari :

(A) Pembelajaran Matematika, (B) Metode *Discovery Learning*, (C) Media Pembelajaran, (D) Pemahaman Konsep, (E) Materi Lingkaran, (F) Implementasi *Discovery Learning* berbantuan media pada materi lingkaran, (G) Kajian Penelitian Terdahulu, (H) Kerangka Berpikir Penelitian.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari :

(A) Pendekatan dan Jenis Penelitian, (B) Populasi, Sampling, dan Sampel, (C) Sumber Data, Variabel dan Skala Pengukuran, (D) Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian , (E) Analisis Data, (F) Prosedur Penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari :

(A) Deskripsi Data, (B) Pengujian Hipotesis, (C) Rekapitulasi Hasil Penelitian

Bab V Pembahasan

(A) Pengaruh *Discovery Learning* berbantuan media terhadap pemahaman konsep matematika, (B) Besarnya Pengaruh *Discovery Learning* berbantuan media terhadap pemahaman konsep matematika.

Bab VI Penutup, terdiri dari:

(A) Kesimpulan (B) Saran.

3. Bagian akhir terdiri dari:

(A) Daftar Rujukan, (B) Lampiran-Lampiran, (C) Surat Pernyataan Keabsahan Skripsi, (D) Biografi Penulis.