

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan pada era globalisasi semakin pesat menuntut manusia untuk lebih maju dalam kehidupan, sehingga pendidikan memiliki peran penting dalam mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan.

Pendidikan merupakan cara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang sesuai dengan pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea ke-4, serta ingin mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan adalah sebagai usaha manusia untuk menumbuh dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan (Fuad Ihsan, 2003: 2). Dengan adanya pendidikan diharapkan dapat tercapainya peningkatan kehidupan manusia kearah lebih baik.

Matematika adalah rangkaian logis mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berkaitan. Matematika sering dikelompokkan kedalam tiga bidang yaitu aljabar, analisi, dan geometri. Dalam mempelajari matematika harus bersifat kontinu, rajin latihan dan disiplin. Apabila sejak awal siswa sudah tidak senang dengan matematika maka siswa akan mengalami kesulitan dalam belajar. Bahkan ada sebagian orang yang memandang bahwa matematika itu adalah pelajaran yang sulit.

Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan. Jika hasil yang dicapai baik, maka orang tersebut dikatakan berhasil, tetapi jika hasil yang didapat kurang memuaskan maka orang tersebut dikatakan kurang berhasil.

Dalam pembelajaran matematika masih banyak siswa yang memiliki prestasi belajar matematika yang kurang memuaskan. Oleh karena itu diperlukan suatu usaha untuk meningkatkan prestasi belajar matematika dan kualitas belajar matematika, sehingga kita perlu mengetahui faktor-faktor apa yang dapat mempengaruhi prestasi belajar matematika. Agar prestasi belajar matematika dan kualitas belajar matematika itu dapat meningkat dengan baik, maka faktor-faktor tersebut harus diperbaiki.

Dimana dalam kegiatan belajar tidak bisa lepas dari dua factor, yaitu faktor intern atau faktor yang berasal dari diri siswa yang terdiri dari faktor jasmani (faktor kesehatan, dan cacat tubuh), faktor psikologis (yang terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kelelahan) dan faktor kelelahan baik jasmani maupun rohani. Faktor yang kedua adalah faktor ekstern atau yang berasal dari luar diri siswa meliputi faktor keluarga (misal: suasana rumah, cara didik orang tua, ekonomi orang tua, ekonomi orang tua dan lain-lain) dan faktor sekolah (misal: kurikulum, keadaan sekolah, metode mengajar dan sebagainya).

Berhasil tidaknya kegiatan belajar akan tergantung pada faktor dan kondisi yang mempengaruhinya. Kemudian mengutip dari apa yang disampaikan guru besar Fakultas Psikologi, UI **Sarwono S.W (2003)** bahwa

faktor yang menyebabkan anak malas belajar adalah karena anak tidak mempunyai kebiasaan belajar teratur, tidak mempunyai catatan pelajaran yang lengkap, tidak membuat PR, sering membolos (dari sekolah maupun tempat les), sering kali lebih mengharapkan bocoran soal ulangan/ujian atau menyontek untuk mendapat nilai bagus.

Sekolah sebagai tempat siswa menerima pendidikan di luar selain dari lingkungan keluarga dan masyarakat. Di sekolah, siswa dituntut untuk menyesuaikan diri dengan segala sesuatu yang ada disana termasuk tata tertib, kedisiplinan, bergaul dengan guru, bergaul dengan teman dan sebagainya. Di sekolah siswa juga dituntut untuk dapat bersikap disiplin. Dimana sikap disiplin memerlukan suatu latihan dalam pelaksanaannya apalagi siswa tersebut dalam suatu lembaga sekolah. Dengan terciptanya suatu kondisi yang teratur dapat menunjang kelancaran proses belajar mengajar di sekolah.

Siswa yang terbiasa disiplin dalam belajar matematika, berarti mencerminkan bahwa siswa tersebut mempunyai sikap tanggung jawab yang tinggi. Kaitannya dengan kegiatan belajar matematika seorang siswa yang sudah terbiasa disiplin akan mempergunakan waktu belajar sebaik-baiknya, baik di rumah ataupun di sekolah. Dengan demikian sikap disiplin menjadikan siswa dapat hidup teratur, serta dapat memanfaatkan waktu belajar mengajar ilmu matematika secara optimal.

Dalam kegiatan belajar matematika motivasi belajar merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*) atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk

belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dimana motivasi tersebut dibedakan menjadi dua jenis, yang pertama adalah *motivasi intrinsik* (motivasi yang datang secara alamiah atau murni dari diri peserta didik itu sendiri sebagai wujud adanya kesadaran diri (*self awareness*) dari dalam lubuk hati yang paling dalam). Yang kedua adalah *motivasi ekstrinsik* (motivasi yang datangnya disebabkan faktor-faktor dari luar peserta didik, seperti adanya pemberian nasihat dari gurunya, hadiah, kompetisi sehat antar peserta didik, hukuman dan sebagainya).

Motivasi merupakan salah satu aspek utama bagi keberhasilan dalam belajar. Oleh karena itu motivasi belajar dapat dipelajari supaya dapat tumbuh dan berkembang. Disini peran guru sangat berpengaruh, seorang guru harus dapat membangkitkan motivasi belajar siswa untuk belajar matematika dengan metode yang digunakan bahkan materi pelajaran menjadi lebih mudah dipelajari. Dengan memiliki motivasi untuk belajar matematika yang tinggi, siswa dapat meningkatkan ketekunan belajar bahkan meningkatkan prestasi belajarnya.

Belajar matematika sebenarnya suatu hal yang menyenangkan dan mengasikkan tetapi hal itu ada kalanya akan terbalik menjadi suatu yang tidak menyenangkan dan membosankan. Salah satu yang menyebabkan ketidak senangan dan kebosanan siswa dalam mempelajari matematika adalah masih banyaknya guru yang menerapkan sistem pembelajaran yang monoton, baik dalam mengenal materi yang diajarkan maupun cara pembelajarannya serta

kurangnya media pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran. Ketidak senangan dan kebosanan siswa akan mengakibatkan turunnya motivasi belajar siswa dan kedisiplinan dalam belajar yang akan berujung pada penurunan prestasi belajar siswa.

Berkaitan dengan masalah-masalah di atas, pembelajaran yang terjadi di SMP Negeri 2 Nrampal Sragen setelah peneliti melakukan observasi pendahuluan ditemukan permasalahan antara lain: 1) guru masih dominan dalam pembelajaran, 2) media pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran kurang dimaksimalkan 3) kurangnya kedisiplinan siswa dalam mengikuti pembelajaran, 4) siswa tidak berani mengemukakan ide atau gagasannya, 5) siswa masih enggan bertanya meskipun guru sudah memberi kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami, 6) Dalam mengerjakan soal latihan siswa masih cenderung malas dan pasif. Hal ini menggambarkan bahwa motivasi dan kedisiplinan belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih sangat rendah.

Dalam kenyataannya dapat dilihat bahwa prestasi belajar matematika yang dicapai siswa masih rendah. Suatu pendekatan yang dapat meningkatkan motivasi mempunyai peranan penting, karena pendekatan dalam pembelajaran pada hakikatnya merupakan cara yang teratur dan terpikir secara sempurna untuk mencapai suatu tujuan pengajaran. Pendekatan ini merupakan peran yang penting untuk menentukan berhasil dan tidaknya pembelajaran yang diinginkan.

Memandang situasi dan kondisi itu, maka seorang guru yang kreatif harus dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari ilmu matematika dengan mengusahakan suatu cara atau metode lain yang dapat membantu siswa agar lebih termotivasi dalam belajar matematika, dengan adanya motivasi kedisiplinan mereka dapat terbentuk.

Untuk mengantisipasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan, maka guru harus terus berusaha menyusun dan menetapkan berbagai pendekatan yang bervariasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Guided Discovery*. Metode *Guided Discovery* adalah suatu metode yang menghadapkan siswa pada situasi dimana mereka bebas menyelidiki dan menarik kesimpulan sedangkan guru mengarahkan siswa untuk membuat terkaan, intuisi dan mencoba-coba. Dalam metode pembelajaran ini perlu adanya kerjasama beberapa siswa untuk saling membantu teman agar dapat berfikir kritis, sehingga dapat lebih mudah dalam menemukan penyelesaian masalah.

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat telah melahirkan komputer, yaitu seperangkat alat canggih yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan manusia. Dengan menggunakan komputer dapat dijalankan beberapa program untuk membuat media pembelajaran antara lain *macromedia flash*. *Macromedia flash* memiliki fitur yang menyediakan keperluan untuk membuat animasi dan menyajikan animasi yang dinamis dan komunikatif. Dengan *macromedia flash* dapat ditampilkan suatu animasi yang dapat meningkatkan daya tarik dan kreatifitas siswa dalam mengikuti kegiatan

belajar mengajar. Selain itu diharapkan dengan program ini dapat mempermudah pemahaman siswa tentang konsep dari suatu pokok bahasan materi.

Dengan melihat latar belakang masalah tersebut peneliti terdorong untuk meneliti masalah tersebut dengan mengambil judul : “Peningkatan Motivasi Dan Kedisiplinan Belajar Matematika Topik Segiempat Melalui Pembelajaran *Guided Discovery* (Penemuan Terbimbing) Dengan *Macromedia Flash* Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Ngrampal Sragen”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran matematika SMP kelas VII dengan metode *Guide Discovery*?
2. Adakah peningkatan motivasi dan kedisiplinan siswa SMP kelas VII selama proses pembelajaran matematika dengan *Guide Discovery*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan peningkatan motivasi dan kedisiplinan belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan metode *Guided Discovery*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan member manfaat sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi dan kedisiplinan belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui metode *guide discover*, sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan penelitian lain yang menggunakan metode *guide discover*.

##### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *guide discovery*, bagi guru dapat digunakan sebagai bahan masukan khususnya bagi guru kelas VII tentang suatu alternatif pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi dan kedisiplinan belajar matematika siswa dengan metode *guide discovery*, bagi siswa terutama subyek penelitian diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai adanya kebebasan dalam belajar matematika secara aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui kegiatan penyelidikan dan coba-coba sesuai perkembangan berpikirnya.