

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini semakin berkembang, dan menimbulkan persaingan yang semakin ketat. Oleh karena itu diperlukan tenaga-tenaga ahli yang mampu bersaing. Melalui dunia pendidikan tenaga-tenaga terdidik dan terlatih akan dihasilkan. Sebagaimana yang tercantum dalam pasal 1 undang-undang No.2 Tahun 1989, Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Seiring dengan perkembangan zaman maka dunia pendidikan juga perlu dikembangkan, salah satunya yaitu pengembangan dalam penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Penerapan model pembelajaran di dalam kelas bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan pendidikan di Indonesia. Tetapi dilain pihak, disaat dunia pendidikan ingin berkembang, sering muncul berbagai masalah salah satunya yaitu keaktifan siswa dalam pembelajaran dikelas masih terlalu rendah dan sebagian besar di di dominasi oleh siswa-siswa yang pandai atau yang bertempat duduk di deretan depan.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya

jam mata pelajaran ini dibandingkan mata pelajaran lain, serta matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menentukan kelulusan siswa dalam ujian akir nasional (UAN) sehingga pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan dimulai dari Sekolah Dasar sampai perguruan tinggi. Pada umumnya guru mengajarkan matematika dengan menerangkan konsep dan operasi matematika, memberi contoh mengerjakan soal, serta meminta siswa untuk mengerjakan soal yang sejenis dengan soal yang sudah diterangkan guru. Guru menekankan pembelajaran matematika bukan pada pemahaman siswa terhadap konsep dan operasinya, melainkan pada pelatihan simbol-simbol matematika dengan penekanan pada pemberian informasi dan latihan penerapan algoritma. Guru bergantung pada metode ceramah, siswa yang pasif, sedikit tanya jawab, dan siswa mencatat dari papan tulis.

Permasalahan proses pembelajaran tersebut juga sama dengan pelaksanaan proses pembelajaran di SMP Negeri 2 GATAK. Pembelajaran masih didominasi oleh ceramah dari guru dan siswa cenderung pasif mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Setelah peneliti melakukan observasi pendahuluan ditemukan berbagai permasalahan, diantaranya:

1. Siswa masih jarang aktif untuk mengemukakan ide-ide
2. Siswa jarang mengajukan pertanyaan ketika pembelajaran, walaupun guru sudah memberikan waktu untuk bertanya.
3. Siswa masih kurang dalam mencatat atau meringkas materi

4. Masih banyak siswa yang merasa takut mengerjakan soal-soal di depan kelas.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Kamis, 9 Maret 2012 di kelas VIII E SMP Negeri 2 Gatak secara keseluruhan keaktifan siswa dari 40 siswa adalah sebagai berikut : sebanyak 5 siswa (12,5%) yang mencatat, sebanyak 4 siswa (10%) yang berani bertanya dan menjawab pertanyaan, sebanyak 2 siswa (5%) yang mengemukakan ide saat kegiatan belajar mengajar, dan sebanyak 9 siswa (22,5%) yang berani menjawab soal di depan kelas.

Apabila dalam pembelajaran terus menerus seperti di atas, maka lama kelamaan akan membudaya di dunia pendidikan, oleh sebab itu upaya-upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa harus dilakukan. Keterlibatan siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dapat tertampung dalam ingatan siswa. Setiap konsep akan lebih mudah untuk dipahami dan diingat apabila disajikan dengan metode dan cara yang tepat. Sehingga tidak membuat siswa merasa jenuh dan bosan, oleh karena itu siswa akan lebih aktif dan bersemangat dalam belajar matematika. Proses belajar mengajar matematika yang baik adalah guru harus mampu menerapkan suasana yang dapat membuat murid antusias terhadap persoalan yang ada sehingga mereka mampu mencoba memecahkan persoalannya (Mulyono, 2003: 13). Sekarang ini mulai berkembang model-model pembelajaran matematika yang dimaksudkan untuk lebih memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk aktif belajar. Model-model tersebut juga mengupayakan agar

pembelajaran yang terpusat pada guru (*teacher oriented*) berubah menjadi terpusat kepada siswa (*student oriented*).

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi kendala-kendala di atas adalah model pembelajaran matematika berbasis *Discovery*. Model pembelajaran berbasis *Discovery Method* adalah model pembelajaran yang menitikberatkan pada aktifitas siswa dalam belajar. Dalam proses pembelajaran dengan metode ini, guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep, dalil dan sebagainya. Sehingga melalui penerapan model pembelajaran berbasis *Discovery Method* diharapkan dapat menciptakan siswa-siswa yang selalu aktif dalam proses pembelajaran dikelas.

Berdasarkan permasalahan di atas maka tugas guru bukanlah memberikan pengetahuan, melainkan menyiapkan situasi yang memotivasi anak untuk bertanya, mengamati, mengadakan eksperimen, serta menemukan fakta dan konsep sendiri sehingga mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Berpijak pada hal itu yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang membahas tentang penerapan model pembelajaran matematika berbasis *Discovery Method* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika.

B. Pembatasan Masalah

Untuk mengatasi permasalahan supaya dapat dikaji secara mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model pembelajaran matematika berbasis *Discovery Method*.
2. Usaha peningkatan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar matematika yakni meliputi keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, mengerjakan latihan soal, keaktifan mengerjakan soal didepan kelas.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian Latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah secara umum dari penelitian ini yaitu, “ Apakah Model pembelajaran matematika berbasis *Discovery Method* mampu meningkatkan keaktifan belajar matematika pada siswa kelas VIII E semester Genap SMP Negeri 2 Gatak tahun ajaran 2011/2012?”

D. Tujuan Penelitian

Agar penelitian ini dapat terlaksana sesuai dengan yang diinginkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran berbasis *Discovery Method* dalam pembelajaran matematika.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, penelitian ini memberikan sumbangan pada dunia pendidikan dalam pengajaran matematika bahwa penerapan model pembelajaran matematika berbasis *Discovery Method* dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan keaktifan siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai masukan bagi guru dan sekolah untuk menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa.
- b. Memberikan pengalaman langsung pada siswa sebagai subyek penelitian, sehingga diharapkan siswa memperoleh pengalaman tentang kebebasan dalam belajar matematika.