

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut Hasbullah (2001: 3) pendidikan adalah bimbingan secara sadar dan sengaja dilakukan oleh pendidik kepada anak didik yang didasari dengan nilai-nilai kemanusiaan terhadap perkembangan jasmani dan rohani sehingga terbentuk kepribadian yang utama. Unsur-unsur yang terdapat dalam pendidikan dalam hal ini adalah usaha (kegiatan), ada pendidik, ada yang dididik, mempunyai dasar dan tujuan, dan ada alat-alat yang dipergunakan.

Menurut Hasbullah (2001: 134) tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Salah satu keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran (Sanjaya, 2013: 1). Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi pembelajaran dapat menjadi pendorong untuk menciptakan generasi yang berkualitas dan kreatif sehingga mampu menghadapi berbagai tantangan dan persaingan baik tingkat regional maupun internasional. Salah satu indikator untuk melihat kualitas seorang siswa adalah dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh.

Bidang kajian pendidikan yang mendapat perhatian salah satunya adalah matematika. Siswa menganggap bahwa mata pelajaran matematika itu sulit, untuk memahaminya membutuhkan kerja keras juga ketelitian dan ketekunan. Matematika merupakan dasar untuk ilmu lain, sehingga pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika sangat membantu siswa dalam menyelesaikan persoalan pada mata pelajaran lain, seperti fisika,

akuntansi, dan ekonomi. Matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peranan penting dalam proses kehidupan. Menurut Gita, Dantes, dan Sariyasa (2014) mata pelajaran matematika diberikan kepada siswa untuk membekali kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, inovatif, dan kemampuan bekerja sama. Salah satu indikator keberhasilan pencapaian kompetensi dan pemahaman dalam matematika dapat dilihat dari hasil belajar.

Hasil belajar merupakan tolak ukur ketercapaian kompetensi yang diharapkan. Menurut Aunurrahman (2009: 37) Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku melalui aktivitas belajar yang berkenaan dengan perubahan kemampuan berpikir yang meliputi aspek afektif, motorik, psikomotorik, dan kecerdasan emosional. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran, dari hasil belajar dapat diketahui seberapa besar ketercapaian kompetensi yang diberikan pendidik kepada siswa setelah proses pembelajaran.

Namun pada realitanya hasil belajar matematika masih belum memenuhi harapan. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika adalah motivasi belajar siswa. Setiap siswa mempunyai motivasi belajar yang berbeda-beda ada yang tinggi, sedang, dan rendah. Motivasi belajar siswa akan mempengaruhi proses belajar siswa, jika proses pembelajaran tidak berjalan dengan lancar maka hasilnya hasil yang dicapai juga tidak maksimal.

Rendahnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu (1) faktor internal (faktor dari dalam diri siswa) seperti rohani dan jasmani, (2) faktor eksternal (faktor dari luar siswa) seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru, dan (3) faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya berupa strategi dan metode belajar siswa (Sumadi Suryabrata, 2014: 129). Pada faktor internal motivasi belajar siswa berkontribusi dalam pencapaian hasil belajar. Pada umumnya strategi pembelajaran matematika di sekolah masih terpusat pada guru dan tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, penulis pada penelitian ini akan meneliti sejauh mana pengaruh strategi pembelajaran *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari motivasi belajar siswa di SMP Muhammadiyah 1 Surakarta Tahun Ajaran 2018/2019.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar matematika belum sesuai harapan dan perlu ditingkatkan.
2. Strategi pembelajaran yang diterapkan guru Matematika kurang *inovatif* sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
3. Rendahnya prestasi belajar siswa pada pembelajaran matematika.
4. Kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya pembelajaran di sekolah.
5. Motivasi belajar siswa masih tergolong rendah.
6. Perhatian orang tua dalam pendidikan yang masih kurang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang teridentifikasi, maka penelitian ini dibatasi pada masalah.

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi *Discovery Learning* dan strategi *Problem Based Learning*.
2. Motivasi belajar siswa yang masih kurang terhadap pembelajaran matematika.
3. Hasil belajar matematika
Hasil belajar matematika dilihat dari kemampuan siswa dalam mengerjakan tes diakhir pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi tiga, yaitu.

1. Adakah perbedaan pengaruh penerapan strategi *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar matematika?
2. Adakah perbedaan pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika?

3. Adakah interaksi strategi *discovery learning* dan *problem based learning* dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Menguji dan menganalisis pengaruh strategi *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar matematika.
2. Menguji dan menganalisis pengaruh motivasi belajar siswa terhadap terhadap hasil belajar matematika.
3. Menguji dan menganalisis interaksi strategi *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini yaitu memberikan kontribusi pemikiran dalam dunia pendidikan yang berkaitan dengan penerapan strategi *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari motivasi belajar matematika.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata berupa langkah-langkah proses pembelajaran dengan strategi *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning*.

- a. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar sehingga memperoleh hasil belajar matematika secara optimal.

- b. Bagi Guru

Memberikan referensi kepada guru mengenai strategi *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* guna meningkatkan hasil belajar matematika.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan positif bagi sekolah guna meningkatkan kualitas pembelajaran matematika berkaitan dengan penggunaan strategi pembelajaran *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar matematika.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru serta untuk mengetahui keefektifan strategi pembelajaran *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning*.