

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan, maju atau mundurnya suatu bangsa dipengaruhi oleh mutu pendidikan dari bangsa itu sendiri karena pendidikan yang tinggi dapat mencetak Sumber Daya Manusia yang berkualitas. Kemendibud (2013: 1) memandang bahwa kurikulum 2013 ini dapat mencetak Sumber Daya Manusia berkualitas dengan salah satu alasannya adalah bahwa saat ini jumlah penduduk Indonesia usia produktif lebih banyak dari pada dari usia tidak produktif.

Perkembangan dunia pendidikan sekarang ini menuntut guru untuk kreatif dalam proses pembelajaran. Kurangnya inovasi dan kreatifitas baru dalam mengajar dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pelajaran sehingga hasil belajar kurang maksimal dan tidak sesuai harapan. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya minat dan prestasi peserta didik dalam belajar matematika, kebanyakan peserta didik lebih dominan dalam kemampuan memahami dan menghafal materi dari pada menghitung dan menyelesaikan sebuah soal matematika.

Proses pembelajaran merupakan aktifitas yang paling utama dalam proses pendidikan di sekolah. Suatu proses belajar mengajar yang terdiri dari kombinasi dua aspek yaitu belajar yang dilakukan oleh peserta didik dan mengajar yang dilakukan oleh pendidik. Belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh pendidik sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini harus dilakukan secara terpadu agar menjadi suatu proses pembelajaran yang berhasil.

Matematika merupakan pelajaran yang bersifat abstrak, oleh karena itu untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik maka pendidik bisa mengaitkan matematika dengan kehidupan sehari – hari dan dapat mengungkapkan ide – ide matematisnya dengan baik. Salah satu kemampuan matematis yang harus dimiliki oleh peserta didik yaitu kemampuan representasi matematis. Kemampuan

representasi matematis dapat membantu peserta didik dalam membangun konsep dan menyatakan ide – ide matematis, serta memudahkan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Pembelajaran yang menekankan representasi matematis adalah pembelajaran yang menuntut aktifitas mental peserta didik secara optimal dalam memahami suatu konsep.

Kurang berkembangnya kemampuan representasi peserta didik tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya pengaruh pendidik yang selalu mengandalkan pembelajaran dengan model pembelajaran *Direct Instruction* yaitu pembelajaran secara langsung yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik yang dimana peserta didik yang hanya pasif, malas dan hanya mendengarkan saja apa yang disampaikan oleh pendidik. Maka dari itu kemampuan representasi matematis peserta didik masih belum tertangani dengan baik dikarenakan kebiasaan peserta didik dalam belajar menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*. Hal ini berarti harus ada perubahan model pembelajaran yang bagus untuk peserta didik, oleh karena itu untuk meningkatkan representasi peserta didik yang cocok dan berkualitas dengan cara pembelajaran dengan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Keterarikan tersebut bukan tanpa alasan, karena pembelajaran tersebut dapat membuat peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, menemukan pengetahuannya sendiri sehingga pembelajarannya akan lebih bermakna kepada peserta didik dan pada akhirnya peserta didik akan mendapat sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya setelah selesai pembelajaran. Model pembelajaran *Discovery Learning* ini akan menjadikan peserta didik aktif dalam mengeluarkan gagasan dan bisa membantu peserta didik untuk memperkuat konsep belajarnya sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kepercayaan diri dari peserta didik. Dengan dasar itulah penulis ingin menunjukkan bahwa ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan Representasi siswa dalam belajar dengan hanya menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar rencana penelitian ini lebih terarah dan diharapkan masalah yang dikaji lebih mendalam, maka perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti.

Adapun pembatasan masalah dalam rencana penelitian ini adalah :

1. Pengajaran dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan representasi matematis siswa.
2. Penelitian ini hanya meneliti siswa SMA ITP Surabaya.
3. Pengamatan pada penelitian ini adalah hanya melihat aktivitas belajar, kemampuan representasi matematis selama proses pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh peneliti, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

“Apakah ada Pengaruh Model *pembelajaran Discovery Learning* terhadap kemampuan Representasi Matematis Siswa SMA”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan dari rencana penelitian yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan Representasi Matematis Siswa SMA.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya :

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Dapat meningkatkan peserta didik untuk berpikir representasi matematis dalam pembelajaran matematika.
 - b. Dapat menumbuhkan keaktifan dan ketertarikan siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung.
 - c. Mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yg diajarkan.
2. Bagi Pendidik
 - a. Dapat memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran matematika di kelas sehingga permasalahan yang dihadapi oleh siswa maupun guru dapat diminimalkan.
 - b. Pendidik dapat mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap peserta didik efektif digunakan apa tidak.
3. Bagi Sekolah
 - a. Secara tidak langsung akan membantu memperlancar proses belajar mengajar.
 - b. Dapat memberikan sumbangan yang baik dan meningkatkan mutu pendidikan sekolah khususnya dalam belajar matematika.
4. Bagi Peneliti
 - a. Menambah pengalaman dan pengetahuan mengenai model pembelajaran *Discovery Learning*.
 - b. Mengembangkan dan mencoba mengaplikasikan ilmu dan juga teori yang telah diperoleh dalam bangku perkuliahan.