

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan yaitu peranan yang sangat penting didalam kehidupan dan kemajuan umat manusia. Pendidikan merupakan suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu, yang mempengaruhi perkembangan fisiknya, daya, jiwa, social dan moralitasnya, atau dengan perkataan lain, pendidikan merupakan suatu kekuatan yang dinamis dalam mempengaruhi kemampuan, kepribadian dan kehidupan individu dalam pertemuan dan pergaulannya dengan sesama, serta hubungannya dengan Tuhan. Keberhasilan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh fakto-faktor yang terlibat dalam semua kegiatan belajar mengajar.

Tujuan pendidikan itu sendiri adalah untuk menciptakan seseorang yang memiliki karakter lebih baik. Dimana pendidikan itu akan menjadi bekal untuk setiap anak dimasa yang akan datang. Menjadikan pelajaran untuk anak memiliki pandangan yang luas mengenai kehidupan. Dan untuk mencapai cita-citanya kelak.

Untuk mencapai tujuan tujuan pendidikan secara maksimal, maka diperlukan kerjasama antara pemerintah sebagai pengambil kebijakan pendidikan. Pemerintah melalui kementerian pendidikan harus berupa meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan bagi kurikulum pada semua jenjang pendidikan, termasuk jenis mata pelajaran yang harus diajarkan dilembaga pendidikan tertentu. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan adalah matematika.

Mengingat pentingnya matematika, maka dalam proses belajar mengajar matematika juga harus diperhatikan unsur-unsurnya yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Tujuan diajarkan matematika adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Namun pada kenyataannya proses pembelajaran matematika belum sesuai harapan.

Suatu pembelajaran matematika pada saat penelitian melakukan observasi, guru menerangkan materi dengan cara menjelaskan saja. Peserta didik terlihat pasif dalam proses pembelajaran sehingga dapat

membuat peserta didik menjadi bosan dalam belajar dan mengakibatkan hasil belajar menjadi kurang maksimal. Terkadang guru menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik hanya sebagai informasi saja. Menurut Hamzah, dkk (2014:65) pembelajaran matematika ialah suatu proses yang sengaja dirancang dengan tujuan yaitu untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar matematika. Sedangkan Menurut Sari, dkk (2018:8) pembelajaran matematika merupakan suatu siswa dalam membelajarkan matematika yang terdiri atas komponen-komponen pembelajaran yang saling berinteraksi dalam suatu proses yang dimulai dari persiapan, proses pembelajaran dan tindak lanjut pembelajaran guna tercapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien.

Penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah saat proses pembelajaran kemampuan berpikir siswa kurang didorong oleh guru sehingga siswa hanya mengingat informasi bukan memahami informasi. Dalam pembelajaran jika peserta didik hanya mendengarkan saja dari guru maka sedikit informasi yang dapat tersimpan oleh peserta didik (Loviana, 2014:251). Penyebab lainnya yaitu siswa yang malas belajar matematika karena mereka berpikir bahwa matematika itu merupakan pelajaran yang membosankan serta kurangnya rasa percaya diri siswa sehingga banyak siswa yang takut maju kedepan dan mengeluarkan pendapatnya.

Dari permasalahan tersebut, maka perlu adanya suatu pembelajaran yang dapat memberikan siswa kesempatan untuk aktif dalam mengkonstruksi sendiri pengetahuannya melalui penemuan dan pengembangan sendiri, sehingga siswa bukan diperoleh melalui proses pemberitahuan oleh guru. Diperlukan model yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran dikelas agar hasil belajarnya meningkat.

Joyce (dalam Ngalimun, 2013) model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam rancangan kelas atau dalam cara-cara dan untuk mendefinisikan alat-alat pembelajaran yang meliputi buku, video, komputer, media, kurikulum dan lain-lain.

Salah satu model pembelajaran yang mendukung siswa untuk membangun sendiri pengetahuannya melalui penemuan konsep

adalah model *Discovery Learning*. Menurut Djamarah (dalam M. Afandi dkk, 2013:98) *Discovery Learning* adalah belajar mencari dan menemukan sendiri. Dalam system belajar mengajar ini guru menyajikan bahan pelajaran yang tidak berbentuk final, tetapi anak didik diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan menggunakan teknik pemecahan masalah.

Model pembelajaran *discovey learning* membawa manfaat yang cukup besar saat proses pembelajaran. Karena, model tersebut mampu membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan, menimbulkan rasa senang dan bersemangat pada siswa karena rasa keingintahuan sehingga membuat siswa ingin menyelidiki apa yang sedang dipelajari.

Setelah guru menentukan model pembelajaran yang tepat, guru harus mampu menciptakan media pembelajaran yang inovatif, serta membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pengertian media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran Azhar (2011:04). Dengan demikian model pembelajaran *Discovery Learning* dapat diterapkan dengan berbantuan media video dapat lebih menarik perhatian siswa.

Perancangan media video sebagai media bantu model *discovery learning* bertujuan untuk membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran tersebut. Sehingga siswa lebih aktif dan lebih mengerti dengan apa yang disampaikan oleh gurunya.

Untuk mengubah pola pikir pembelajaran yang berpusat kepada guru, maka peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran (*Model Discovery Learning*) yang berpusat focus terhadap siswa. Penerapan model pembelajaran *discovery learning* ini diterapkan pada mata pelajaran matematika kelas IV SD. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi masalah, menganalisis, serta memecahkan masalah. Penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menarik peserta didik saat melakukan pembelajaran dikelas.

## **B. Pembatasan Masalah Penelitian**

Karena keterbatasan waktu dan tenaga, peneliti membatasi penelitian ini diantaranya:

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Tenggilis Mejoyo Surabaya.
2. Alokasi waktu yang digunakan adalah 1x pertemuan (1 pertemuan, 4x35 menit).
3. Di dalam pembelajaran ini menggunakan pembelajaran tematik akan tetapi yang di tekankan adalah mata pelajaran matematika.

## **C. Rumusan Masalah**

Berkaitan dengan judul dan latar belakang masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka perumusan masalah penelitian ini:

Adakah pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Matematika kelas IV SD?

## **D. Tujuan Penelitian**

Dari latar belakang yang sudah dinyatakan adapun tujuan dalam penelitian ini:

Mengetahui pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Matematika kelas IV SD.

## **E. Variabel Penelitian**

Variabel merupakan salah satu komponen penting yang dibutuhkan peneliti dalam sebuah penelitian. Variabel mencakup segala sesuatu yang ditetapkan untuk mendapatkan informasi mengenai hal tersebut hingga bisa ditarik kesimpulan. Disini peneliti menggunakan variabel terikat dan variabel bebas, variabel bebas adalah penyebab terjadinya perubahan pada variabel lain. Bisa dikatakan bahwa perubahan yang terjadi pada variabel ini diasumsikan akan mengakibatkan perubahan pada variabel lain. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang keberadaanya diakibatkan karena adanya variabel bebas. Disebt variabel teikat karena kondisi atau variasinya dipengaruhi oleh variabel lain.

Dari latar belakang yang sudah dinyatakan tadi, adapun variabel dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Variabel Bebas/ Variabel Independent  
Adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model *Discovery Learning*.
2. Variabel Terikat/ Variabel Dependen  
Merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Siswa.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilaksanakan di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya ini memiliki beberapa manfaat antara lain:

1. Bagi Sekolah  
Penelitian ini diharapkan menjadikan masukan bagi pihak sekolah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa-siswi sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.
2. Bagi Guru  
Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk menyempurnakan dan memperbaiki proses belajar mengajar.
3. Bagi Siswa  
Melalui penelitian ini hasil belajar siswa-siswi dengan menggunakan media video pada mata pelajaran matematika dapat meningkat.
4. Bagi Peneliti  
Penelitian ini menambah pengalaman, pembelajaran, dan pengetahuan bagi peneliti.