

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha untuk menumbuh kembangkan potensi SDM melalui kegiatan pembelajaran. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2002 (UU Sisdiknas, 2005), menyebutkan tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Memasuki abad ke-21 (dalam Trianto, 2009 : 4), system pendidikan nasional menghadapi tantangan yang sangat kompleks dalam menyiapkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing di era global. Upaya yang tepat untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan satu-satunya wadah yang dapat dipandang dan seyogyanya berfungsi sebagai alat untuk membangun SDM yang bermutu tinggi adalah pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional pemerintah telah menyelenggarakan perbaikan-perbaikan peningkatan mutu pendidikan pada berbagai jenis dan jenjang. Namun fakta dilapangan belum menunjukkan hasil yang memuaskan.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dengan presentase jam pelajaran yang paling banyak dibanding dengan mata pelajaran yang lainnya. Namun, matematika termasuk pelajaran yang tidak disukai banyak siswa. Ketakutan-ketakutan dari siswa tidak hanya disebabkan oleh siswa itu sendiri, melainkan kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan situasi yang dapat membawa siswa tertarik pada matematika. Proses belajar mengajar matematika yang baik adalah guru harus mampu menerapkan suasana yang dapat membuat siswa antusias terhadap persoalan yang ada, sehingga mereka mampu mencoba memecahkan permasalahannya. Belajar matematika akan

lebih bermakna jika anak “mengalaminya” dengan apa yang dipelajarinya, bukan “mengetahuinya”.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, dibutuhkan proses pembelajaran yang salah satunya adalah pembelajaran matematika. Soedjadi (2000:6) menyatakan bahwa:

“Agar siswa dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan, maka diperlukan wahana yang dapat digambarkan sebagai kendaraan. Dengan demikian pembelajaran matematika adalah kegiatan pendidikan yang menggunakan matematika sebagai kendaraan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.”

Dalam standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tanggal 23 mei 2006 tentang standar isi) dikatakan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kemampuan ini dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran matematika karena tujuan pembelajaran matematika di sekolah menurut Depdiknas (dalam Hudojo, 2010:1) adalah: “1) melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, 2) mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinil, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba, 3) mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, dan 4) mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi dan mengkomunikasikan gagasan.”

Berdasarkan pengamatan peneliti ketika mengikuti PPL (Program Pengalaman Lapangan) yaitu hasil belajar siswa masih rendah dalam pembelajaran matematika. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar matematika siswa adalah pemilihan metode mengajar yang kurang tepat. Siswa terbiasa menghafal rumus sehingga tidak percaya diri dan sulit menyelesaikan permasalahan yang menyangkut matematika. Ketidakpercayaan diri siswa disebabkan karena siswa kurang latihan bahkan guru lebih banyak menyelesaikan

soal daripada siswa itu sendiri sehingga perubahan-perubahan tingkah laku pembelajaran siswa sama sekali kurang atau pasif.

Pengamatan tersebut juga sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Budisatrya pada tanggal 25 Januari 2014. Observasi dimulai dengan mengamati siswa kelas VIII SMP Budisatrya ketika mengikuti pelajaran matematika di kelas. Peneliti melihat bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memecahkan permasalahan matematika. Hal ini terjadi akibat kebanyakan siswa hanya menghafal rumus bukan memahami konsep. Sehingga ketika diberikan soal yang berbeda dengan contoh, siswa menjadi bingung menghubungkan antara rumus yang dihafal dengan soal-soal yang diberikan. Alasan lain yang diamati oleh peneliti yang menyebabkan siswa kurang dalam menyelesaikan soal-soal adalah rasa kurang percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal, dan masih banyak siswa yang kurang konsentrasi ketika pembelajaran berlangsung di kelas. Hal ini adalah alasan mengapa hasil belajar siswa di kelas VIII SMP Budisatrya masih rendah.

Untuk itu, adapun usaha yang harus dilakukan untuk memperbaiki atau meningkatkan hasil belajar matematika tersebut adalah dengan meningkatkan kompetensi guru dalam memilih metode pembelajaran. Sebaiknya metode pembelajaran yang dipilih adalah yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena sampai sekarang ini masih banyak siswa yang mengeluh bahkan menjadikan matematika sebagai momok yang menakutkan. Sehingga mereka menjadi malas untuk lebih mendalami lagi pelajaran matematika. Kebanyakan dari siswa mempunyai kesulitan dalam memahami konsep karena siswa tidak dibiarkan untuk menyelesaikan atau membuktikan suatu konsep yang diberikan. Hal ini membuat siswa cenderung kurang aktif yang menyebabkan perbuatan-perbuatan atau tingkah laku dari siswa kurang terampil dalam penyelesaian soal. Tanpa disadari pemahaman konsep ini dapat menggambarkan kemampuan seorang siswa dalam memahami matematika.

Berkaitan dengan uraian tersebut maka perlu dipikirkan cara dan strategi untuk mengatasi permasalahan di atas. Salah satu metode mengajar yang diterapkan dalam belajar matematika adalah metode *guided discovery* (penemuan terbimbing). *Guided discovery* (penemuan terbimbing) adalah pelaksanaan *discovery* dengan arahan dari guru. Menurut Hanafiah dan Suhana (2009:77) pelaksanaan ini dimulai dari pertanyaan inti, guru mengajukan berbagai pertanyaan yang melacak, dengan tujuan untuk mengarahkan peserta didik ke titik kesimpulan yang diharapkan. Selanjutnya siswa melakukan percobaan untuk membuktikan pendapat yang dikemukakannya.

Khulthau (dalam Afriati, 2011) mengemukakan bahwa Metode *guided discovery* adalah sebuah pendekatan pembelajaran dimana siswa menemukan dan menggunakan sumber informasi yang beragam dan ide-ide untuk meningkatkan pemahaman tentang suatu masalah, topik atau isu. Siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip.. selain itu dalam pembelajaran penemuan siswa juga belajar pemecahan masalah secara mandiri dan keterampilan-keterampilan berfikir, karena mereka harus menganalisis dan memanipulasi.

Dengan menggunakan metode *guided discovery* ini, menantang peserta didik untuk merasa terlibat atau berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Peranan guru hanyalah sebagai fasilitator dan pembimbing atau pemimpin pengajaran yang demokratis, sehingga diharapkan peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan sendiri atau dalam bentuk kelompok memecahkan masalah atas bimbingan guru.

Metode yang lain yang dapat diterapkan dalam belajar matematika adalah metode *behavior modification*. *Behavior modification* secara umum dapat didefinisikan sebagai hampir segala tindakan yang bertujuan mengubah perilaku. Thorndike (dalam Hamzah, 2007:7) mengatakan bahwa metode *behavior modification* adalah suatu prosedur yang menekankan pada proses interaksi antara

stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) dan respons (yang juga bisa berupa pikiran, perasaan atau gerakan).

Menurut teori behavioristik (dalam Budiningsih, 2012:20), belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, metode *behavior modification* dalam pembelajaran akan membentuk perubahan pada siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya. Sebagai contoh, anak belum dapat berhitung perkalian,. Walaupun sudah giat berusaha, dan guru sudah mengajarkan dengan tekun, namun jika anak tersebut belum dapat mempraktekkan perhitungan perkalian, maka ia belum dianggap belajar. Karena ia belum dapat menunjukkan perubahan perilaku sebagai hasil belajar dengan metode *behavior modification*.

Mempelajari Lingkaran bukan hanya kemampuan menemukan kebenaran jawaban akhir dan mutlak tetapi juga untuk memperoleh ketangkasan dan keterampilan. Harus diperlukan suatu keaktifan siswa dengan mengerjakan sendiri dan memecahkan masalah sendiri dari suatu konsep yang diberikan. Kedua metode mengajar di atas cocok diterapkan pada sub pokok bahasan Lingkaran. Namun, diantara kedua metode tersebut, ada salah satu metode yang lebih baik diterapkan. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa yang Diajar Dengan Metode *Behavior Modification* Dan Metode *Guided Discovery* pada Sub Pokok Bahasan Lingkaran Di Kelas VIII SMP SBudisatrya Medan Tahun Ajaran 2013/2014”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika siswa di SMP Budisatrya Medan masih rendah.

2. Siswa di SMP Budisatrya Medan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal lingkaran.
3. Siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
4. Penerapan metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi pelajaran.
5. Siswa kurang memahami konsep materi pelajaran lingkaran.

### **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat luasnya cakupan masalah dan keterbatasan peneliti, maka masalah yang disebutkan dalam identifikasi masalah di atas dibatasi pada Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa yang Diajar dengan Metode Behavior Modification dan Metode Guided Discovery pada Sub Pokok Bahasan Lingkaran Bagi Siswa Kelas VIII di SMP Budisatrya Medan T.A 2013/2014.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang masalah dan batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan metode *guided discovery* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan metode *behavior modification* pada sub pokok bahasan lingkaran di kelas VIII SMP Budisatrya Medan T.A. 2013/2014?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan metode *guided discovery* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan metode *behavior modification* pada sub pokok bahasan lingkaran di kelas VIII SMP Budisatrya Medan T.A. 2013/2014.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

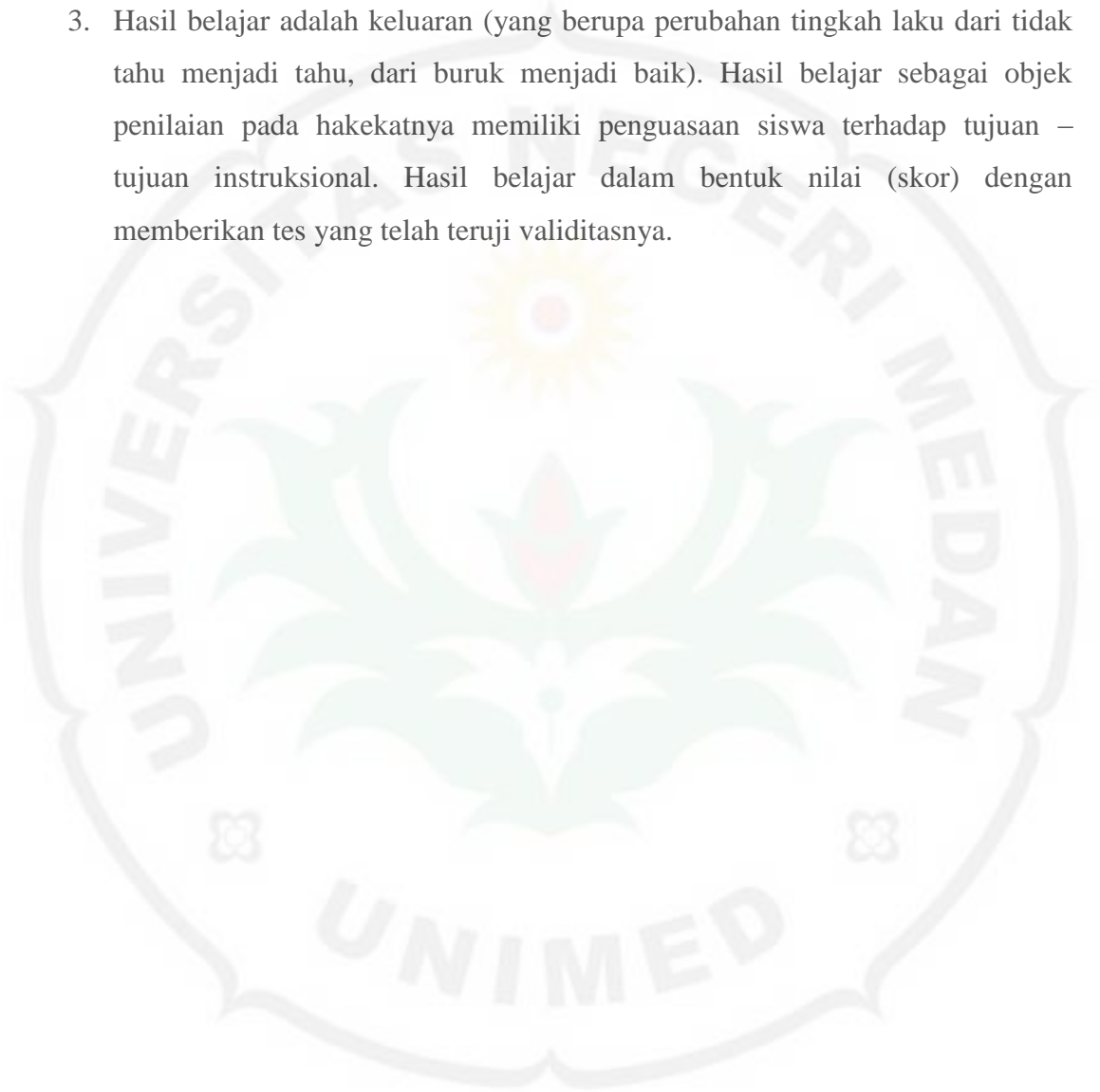
1. Bagi guru: Sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran matematika siswa.
2. Bagi siswa: Sebagai pengalaman belajar dan memberikan variasi metode pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar matematika siswa dalam memahami dan menguasai konsep demi mencapai prestasi yang lebih baik.
3. Bagi sekolah: Sebagai bahan pertimbangan untuk melengkapi sarana dan prasarana belajar dalam peningkatan mutu proses pembelajaran matematika.
4. Bagi peneliti: Sebagai bahan masukan dan bekal ilmu pengetahuan bagi peneliti dalam mengajar matematika dimasa yang akan datang.

## 1.7 Defenisi Operasional

Penelitian ini berjudul Perbedaan Hasil Belajar antara Metode Behavior Modification dengan Metode Guided Discovery pada Sub Pokok Bahasan Lingkaran Bagi Siswa Kelas VIII di SMP Budisatrya Medan T.A 2013/2014. Untuk menghindari kesalahpahaman penelitian ini memberi batasan definisi operasional sebagai berikut :

1. Metode *guided discovery* adalah suatu prosedur pembelajaran yang menekankan pada prosedur belajar siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Pada penelitian ini, metode *guided discovery* digunakan pada siswa kelompok eksperimen satu.
2. Metode *behavior modification* adalah suatu prosedur pembelajaran yang menekankan pada proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus dengan respons yang menyebabkan siswa mempunyai pengalaman baru. Pada penelitian ini, metode *behavior modification* digunakan pada siswa kelompok eksperimen dua.

3. Hasil belajar adalah keluaran (yang berupa perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dari buruk menjadi baik). Hasil belajar sebagai objek penilaian pada hakekatnya memiliki penguasaan siswa terhadap tujuan – tujuan instruksional. Hasil belajar dalam bentuk nilai (skor) dengan memberikan tes yang telah teruji validitasnya.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY