

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran saat ini masih didominasi oleh guru yang belum memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang mandiri melalui proses berfikir, penemuan berfikir dan pemecahan masalah. Cara guru mengajar di dalam kelas hanya *teacher centered*, akan menyebabkan siswa menjadi mengetahui konsep saja atau penumpukan pengetahuan saja (Setyorini, Sukiswo & Subali, 2011)

Dengan begitu ada banyak faktor penyebab ketidakmampuan siswa untuk memecahkan masalah matematika, faktor paling dominan adalah cara mengajar guru (Anggraini, Siroj & Ilma, 2010). Ada guru yang masih menggunakan cara lama saat mengajar dimana guru menyampaikan materi dengan metode ceramah (konvensional), kemudian siswa mencatat materi dan mengerjakan soal-soal sesuai dengan contoh. Kebiasaan siswa mengerjakan soal-soal sesuai contoh, membuat siswa tidak dapat memecahkan suatu masalah apabila soal tersebut tidak sama dengan contoh yang ada. Siswa tidak terbiasa memecahkan suatu permasalahan secara bebas dan mencari solusi dengan mandiri atau cara siswa sendiri (Anggraini, Siroj & Ilma, 2010).

Selain ketidakmampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah, proses pembelajaran dengan model lama yang *teacher centered* akan membuat siswa menjadi jenuh dan bosan. Dewi (2014) menyatakan sering ditemui bahwa proses belajar mengajar konvensional di kelas membuat siswa merasa jenuh dan bosan, maka tak heran dari para siswa banyak tertidur di kelas selama jam pelajaran berlangsung. Ini sangat memprihatinkan, mengingat peran siswa sangatlah penting saat proses pembelajaran.

Lalu proses pembelajaran juga akan aktif apabila dipengaruhi dengan adanya siswa, guru, materi, waktu, dan fasilitas yang baik. Karena dari keenam pengaruh tersebut sangat penting peranannya dalam kegiatan pembelajaran

(Mulyasa, 2004). Maka adanya partisipasi aktif sangat berpengaruh pada proses perkembangan berpikir, emosi dan sosial sedangkan untuk guru apabila kadar kegiatan makin tinggi untuk siswa peluang keberhasilan belajar akan berhasil (Sudjana, 2004).

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model lama masih didominasi oleh guru, yang akan membuat potensi siswa tidak berkembang dan juga kesulitan dalam menyelesaikan masalah serta keaktifan akan mempengaruhi proses pembelajaran. Dari fenomena tersebut peneliti ingin menawarkan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Guided Discovery*.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah siswa, serta dapat mengoptimalkan kemampuan metakognisinya (Oktafoura & Intansari, 2016). Kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran biasa yaitu pembelajaran konvensional (Fatimah, 2012). Menurut Fitriani, Lestari & Himmawati (2017) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* menyajikan suatu masalah kehidupan nyata dalam kehidupan sehari-hari dengan membutuhkan solusi atau keputusan yang tepat, sehingga akan terus berkembang potensi dalam diri siswa. Selain siswa harus dapat menyelesaikan suatu pemecahan masalah siswa juga harus dapat aktif dalam mengumpulkan informasi untuk kegiatan belajar.

Model pembelajaran *Guided Discovery* merupakan kegiatan belajar yang menuntut siswa harus aktif dalam investigasi dalam pemecahan masalah melalui tahap-tahap yang sudah ada, tahap tersebut terdiri stimulus, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, dan penarikan kesimpulan sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, wawasan, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan pada diri sendiri (Ubaidah & Aminudin, 2018). Model

pembelajaran *Guided Discovery* memiliki beberapa keuntungan, dengan hanya diawal guru mengorganisir kelas untuk berjalannya kegiatan belajar mengajar pemecahan masalah dan investigasi, siswa tetap mempunyai rasa ingin tahu yang optimal serta memotivasi siswa untuk melanjutkan pekerjaan hingga mereka menemukan solusi dari permasalahannya. Siswa juga belajar memecahkan masalah secara mandiri dan keterampilan berfikir kreatif karena siswa harus menangani informasi yang terkumpul dan menganalisisnya (Rochani, 2016).

Rochani (2016) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan model penemuan terbimbing (*Guided Discovery*) memiliki keefektifan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikan dari setelah diberikannya perlakuan yang hasilnya mengalami kenaikan. Dimana dalam penelitian ini model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan model penemuan terbimbing (*Guided Discovery*) efektif serta meningkatkan hasil belajar.

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Guided Discovery* diharapkan dapat membuat siswa menjadi aktif, mampu bekerjasama dalam memecahkan masalah secara berkelompok ataupun individu serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rochani, 2016). Model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Guided Discovery* agar lebih menarik siswa dan mudah dipahami siswa, peneliti membutuhkan sebuah media pembelajaran karena media pembelajaran adalah komponen penting dalam pembelajaran agar proses kegiatan belajar berjalan dengan maksimal yang mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap dengan baik (Sutirman, 2013). Dalam hal ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang bernama *Funny Worksheet*. Secara bahasa *Funny Worksheet* adalah Lembar Kerja Siswa (LKS) yang menyenangkan, kemudian secara istilah media pembelajaran *Funny Worksheet* merupakan suatu media pembelajaran berbasis cetakan yang dikembangkan dengan konteks yang sudah disesuaikan

dengan kurikulum 2013 yang digunakan sebagai bahan ajar yang menarik (Kharista, Tri & Subroto, 2012).

Berdasarkan uraian diatas dalam penggunaan media *Funny Worksheet* bertujuan agar siswa menjadi kreatif dalam menyelesaikan masalah. Menurut Munandar (2009), kreativitas adalah memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah dan kemampuan untuk mencipkan sesuatu baru atau melihat hubungan-hubungan baru. Selain itu kreativitas bukanlah hanya penemuan yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan baru untuk diri sendiri dan tidak harus baru bagi orang lain (Slameto, 2010).

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka dirumuskan judul penelitian ” Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dan *Guided Discovery* Berbantu *Funny Worksheet* Terhadap Hasil Belajar Matematika”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, rumusan masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah ada terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang diberikan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Funny Worksheet*, *Guided Discovery* berbantu *Funny Worksheet* dan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah hasil belajar matematika antara siswa yang diberikan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Funny Worksheet* lebih baik dari model pembelajaran konvensional?
3. Apakah hasil belajar matematika antara siswa yang diberikan model pembelajaran *Guided Discovery* berbantu *Funny Worksheet* lebih baik dari model pembelajaran konvensional?
4. Apakah ada perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang diberikan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Funny Worksheet* dengan *Guided Discovery* berbantu *Funny Worksheet*?

5. Apakah ada pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar matematika yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Funny Worksheet*?
6. Apakah ada pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar matematika yang menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery* berbantu *Funny Worksheet*?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Funny Worksheet*, *Guided Discovery* berbantu *Funny Worksheet* dan model pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika antara siswa yang diberikan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Funny Worksheet* lebih baik dari model pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika antara siswa yang diberikan model pembelajaran *Guided Discovery* berbantu *Funny Worksheet* lebih baik dari model pembelajaran konvensional.
4. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang diberikan model pembelajaran *problem based learning* berbantu *Funny Worksheet* dengan *Guided Discovery* berbantu *Funny Worksheet*.
5. Untuk mengetahui pengaruh keaktifan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Funny Worksheet* terhadap hasil belajar siswa.
6. Untuk mengetahui pengaruh keaktifan model pembelajaran *Guided Discovery* berbantu *Funny Worksheet* terhadap hasil belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun kegunaan dari penelitian ini dapat ditinjau dari segi teoritis dan praktik adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah wawasan kepada guru tentang bagaimana cara mengajar matematika yang lebih baik, efektif, dan efisien.

2. Manfaat Secara Praktis

Penelitian ini agar dapat menghasilkan manfaat oleh peneliti antara lain:

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Menghargai pendapat orang lain dan saling kerja sama.
- 2) Membiasakan diri untuk berpikir aktif dalam pembelajaran matematika.
- 3) Melatih memecahkan masalah secara individu maupun berkelompok.
- 4) Ditingkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran.
- 5) Minat belajar menjadi termotivasi.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Untuk termotivasi meningkatkan ketrampilan dalam memilih strategi model pembelajaran yang bervariasi.
- 2) Menjadikan guru bersemangat dan senang dalam proses belajar mengajar karena siswa aktif.
- 3) Dalam perbaikan model pembelajaran agar dapat memberikan pelayanan yang terbaik untuk siswa.

c. Manfaat bagi peneliti

- 1) Mengenai model pembelajaran yang sedang diteliti oleh peneliti akan mendapat pengalaman dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas.
- 2) Melakukan sebuah penelitian ini akan menambah ilmu sehingga dapat memilih model pembelajaran yang tepat dengan pokok bahasan yang akan diulas.

3) Bervariasi dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

E. Definisi Istilah

Agar menghindari salah tafsir dan membatasi ruang lingkup permasalahan di atas, peneliti memberikan batasan pengertian mengenai istilah sehubungan dengan penelitian ini “Efektivitas Model Pembelajaran *problem base learning* (PBL) dan Model Pembelajaran *Guided Discovery* Berbantu *Funny Worksheet* Terhadap Hasil Belajar Matematika”, maka perlu adanya penegasan istilah sebagai berikut:

1. Efektivitas

Efektivitas adalah keadaan atau ukuran yang menyatakan ketercapaian suatu hasil sesuai dalam pembelajaran menjadi keberhasilan dalam kegiatan belajar. Jadi efektivitas yang dimaksud peneliti adalah dimana siswa telah mencapai kriteria ketuntasan dalam pembelajaran, siswa juga telah aktif dalam proses belajar dan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Funny Worksheet*, *Guided Discovery* berbantu *Funny Worksheet* dapat memberikan hasil belajar matematika yang lebih baik dari model pembelajaran konvensional.

2. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Trianto (2017) Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai konteks cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah untuk siswa belajar.

3. Model Pembelajaran *Guided Discovery*

Paul Eggen dan Kauchak (2012) Pembelajaran *Guided Discovery* atau penemuan terbimbing adalah model pembelajaran menemukan suatu konsep atau teori, pemahaman dan pemecahan masalah dengan situasi belajar siswa secara aktif dan mandiri.

4. Media Pembelajaran

Media mempunyai komponen penting dalam pembelajaran agar proses kegiatan belajar berjalan dengan maksimal yang mampu

memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap dengan baik. Sehingga media pembelajaran yang dimaksud sebagai alat bantu (media) pembelajaran agar memudahkan siswa saat proses belajar.

5. *Funny Worksheet*

Funny Worksheet adalah suatu media pembelajaran berbasis cetakan menyenangkan dikembangkan dengan konten yang sudah disesuaikan dengan kurikulum digunakan sebagai bahan ajar, yang memiliki beberapa komponen seperti trik-trik dan dilengkapi gambar yang berkaitan dengan materinya.

6. Hasil Belajar Matematika

Hasil Belajar adalah nilai tes yang diberikan oleh guru berupa pengetahuan yang dimiliki sesudah menerima materi pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Guided Discovery* yang menggunakan bantuan *Funny Worksheet* (lembar kerja menyenangkan).

Berdasarkan penegasan istilah di atas, maka secara umum maksud dari penelitian eksperimen ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh atau efek hasil belajar yang dicapai dalam proses pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan *Guided Discovery* berbantuan *Funny Worksheet* terhadap hasil belajar matematika.

