

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pentingnya peran pendidikan sebagai investasi untuk kemajuan suatu bangsa. Pendidikan bukan hanya sekedar mentrasfer ilmu saja, namun pendidikan dapat membentuk pola pikir dan karakter individu, sehingga pendidikan dapat menjadi pondasi dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, salah satu tempat pendidikan adalah sekolah, tempat tersebut adanya kegiatan belajar mengajar. Sekolah menjadi wadah untuk seseorang mendapatkan pendidikan, ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan stabilitas dalam hidup. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang terdapat salah satunya kegiatan belajar mengajar dimana adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Pendidikan saat ini guru dituntut untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Keberhasilan suatu pendidikan salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar yang dilakukan melalui proses pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga hasil belajar dapat dicapai dengan optimal. Menurut Nurrita (2018) hasil belajar adalah kecakapan berupa kemampuan kognitif, psikomotorik, dan efektif yang dipunyai siswa setelah belajar. Untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal dibutuhkan guru yang memiliki kompetensi yang tinggi dan memberikan

pengalaman belajar kepada peserta didik. Pada dasarnya memang untuk mengukur hasil belajar siswa tidak dilihat dari nilai yang tertera namun secara kognitif pembelajaran yang berhasil dapat ditentukan dari hasil belajar.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik (Ubabuddin, 2019). Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang dalam memperoleh pendidikan untuk mendapatkan perubahan tingkah laku melalui interaksi dengan lingkungannya. Guru harus mampu melaksanakan pembelajaran yang dapat membangun motivasi serta minat siswa agar terus belajar sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan meningkatnya hasil belajar.

Mata pelajaran matematika di sekolah dasar merupakan suatu pelajaran yang dianggap sulit dan menakutkan bagi siswa sehingga kurang terciptanya suasana belajar yang aktif dan rendahnya hasil belajar siswa. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang setiap jenjang pendidikan sekolah diajarkan tetapi dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Matematika tidak dapat dihindari karena matematika akan terus melekat dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selama ini dapat dilihat dan dirasakan bahwa matematika sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehingga matematika harus dikuasai oleh siswa untuk tercapainya hasil belajar yang lebih baik dan mampu mengaplikasinya dalam hidup. Hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika tidak lepas dari bagaimana kegiatan proses pembelajaran saat itu berlangsung. Guru perlu menggunakan metode dan model-model pembelajaran yang sesuai agar pembelajaran lebih variatif dan cenderung tidak membosankan untuk siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Belendung III Kecamatan Klari Kabupaten Karawang, ditemukan permasalahan pada mata pelajaran matematika yakni rendahnya hasil belajar matematika diketahui bahwa rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika, siswa kesulitan memahami materi pelajaran matematika, pembelajaran masih menggunakan metode yang konvensional dan cenderung monoton, serta siswa kurang aktif pada saat pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya proses pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa. Peneliti akan menerapkan model *discovery learning* sebagai solusi dalam meningkatkan hasil belajar matematika, karena pada model tersebut pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru saja namun siswa berperan aktif pada proses pembelajaran.

Model pembelajaran perlu diterapkan oleh guru khususnya pada mata pelajaran matematika yang memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran. Pembelajaran perlu melibatkan siswa tidak hanya berpusat pada guru saja, siswa juga harus berperan aktif pada proses pembelajaran untuk mencari informasi materi, sehingga siswa dapat menemukan pemahaman dan pengetahuannya sendiri. Model pembelajaran yang cocok yaitu pembelajaran *discovery learning* dimana siswa dituntut terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran dimana guru menunda penarikan kesimpulan untuk sementara waktu atau hasil akhir dari materi yang telah disampaikan, melainkan siswa diberi kebebasan untuk mencari dan menemukan kesimpulannya sendiri (Melinda et al., 2021). Proses

pembelajaran akan selalu diingat oleh siswa sepanjang masa dan hasil yang didapatkan tidak mudah dilupakan. Salah satu tokoh yang pertama kali mengemukakan model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu Jerome Brunner. Model *Discovery Learning* menurut Bruner ialah proses penemuan yang dipimpin siswa untuk menyampaikan ide (Winarti & Suyadi, 2020). Manfaat *Discovery Learning* adalah memberikan sarana untuk meningkatkan keaktifan, rasa ingin tahu, dan pengetahuan anak terhadap proses pembelajaran. Kelebihan dari model *Discovery Learning* yakni mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, meningkatkan rasa ingin tahu siswa, memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan belajar yang dapat digunakan sepanjang hayat, dan membuat pengalaman belajar menjadi lebih personal (Atha Haryo Ramadhani, 2021).

Penelitian terdahulu terlihat bahwa adanya pengaruh model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar matematika. Penelitian yang dilakukan Ermawati et al. (2023) menunjukkan adanya pengaruh model *discovery learning* terhadap hasil belajar matematika materi luas dan keliling bangun datar siswa Kelas IV SD 1 Dersalam. Penelitian yang dilakukan Elvadola et al. (2022) menunjukkan adanya pengaruh model *discovery learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Padarincang Kabupaten Cianjur.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa model *discovery learning* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

1. Hasil belajar matematika siswa yang masih rendah
2. Pendidik masih menggunakan model konvensional pada saat pembelajaran.
3. Peserta didik kesulitan dalam memahami materi pelajaran matematika dan rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika.
4. Peserta didik kurang aktif pada saat pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah perlu dilakukan untuk menghindari meluasnya permasalahan yang dibahas dalam penelitian, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi sesuai dengan masalah yang ada di lapangan yaitu, Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN Belendung III.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka rumusan masalahnya adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN Belendung III?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini yaitu: mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN Belendung III.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan untuk menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya, khususnya pada masalah pengaruh model *discovery learning* terhadap hasil belajar matematika di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat dari beberapa pihak yaitu:

a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan sebagai informasi tentang model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar di sekolah

b. Bagi Guru

Memberi informasi dan pengetahuan tentang model *discovery learning* untuk mengembangkan pembelajaran matematika.

c. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang variatif sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan meningkatkan hasil belajar siswa.

