

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pendidikan mencakup kegiatan mendidik, mengajar dan melatih sebagai usaha untuk mentransformasikan nilai-nilai, disamping untuk membentuk kepribadian anak.

Pendidikan di sekolah saat ini diarahkan menuju proses pembelajaran yang interaktif yang menjadikan siswa sebagai subjek dan objek pembelajaran, sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Sesuai dengan UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi “Proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, inspiratif, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologi pendidikan”.

Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan hasil belajar. Hasil belajar tersebut tercermin dalam prestasi belajar siswa. Ini berarti proses pembelajaran dikatakan berhasil jika prestasi belajar yang dicapai peserta didik pada suatu mata pelajaran telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari dan sebagai penentu kelulusan untuk jenjang SD, SMP, dan SMA/SMK sederajat. Bahkan di perguruan tinggi, matematika menjadi salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh di berbagai program studi. Tujuan mempelajari matematika adalah siswa dapat memahami konsep-konsep, prinsip-prinsip, serta ketrampilan memecahkan permasalahan nyata yang berkaitan dengan matematika. Sesuai dengan pendapat Hardini dan Puspitasari (2012:160-161) bahwa “tujuan mempelajari matematika adalah agar siswa memiliki kemampuan untuk: memahami konsep matematika, menggunakan penalaran pada pola dan sifat, memecahkan masalah, serta memiliki sifat menghargai kegunaan matematika.”

Pembelajaran matematika di Indonesia selama ini masih didominasi dengan metode ekspositori. Kebanyakan guru matematika di Indonesia memang masih banyak yang menggunakan metode ekspositori. Metode ekspositori tersebut memang dipandang efektif karena guru dapat mengontrol urutan dan mengontrol keluasan materi, akan tetapi pembelajaran ekspositori ternyata kurang bisa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol pemahaman siswa akan materi pembelajaran (Sanjaya,2006:190).

Proses pembelajaran dapat diikuti dengan baik dan menarik oleh siswa apabila menggunakan metode pembelajaran yang sesuai. Metode berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Setiap kegiatan belajar mengajar pasti menggunakan metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Ini berarti guru harus memahami kedudukan metode dalam pembelajaran. Guru seharusnya menggunakan metode yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar sehingga dapat dijadikan alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah metode *guided discovery learning*. Metode *guided discovery learning* adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa belajar secara aktif dalam menemukan suatu konsep atau teori, pemahaman dan pemecahan masalah. Menurut Hamalik (2005:187) *guide discovery learning* termasuk dalam sistem pembelajaran dua arah karena melibatkan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan guru. Dalam pembelajaran *guide discovery* siswa melakukan pengamatan terhadap fenomena-fenomena yang berhubungan dengan materi yang diberikan oleh guru serta mengumpulkan informasi dari hasil pengamatan tersebut untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang membimbing siswa dalam upaya menemukan konsep-konsep berdasarkan data yang diperoleh.

Beberapa keunggulan metode *guided discovery learning* antara lain siswa aktif dalam kegiatan belajar, siswa memahami materi pelajaran, melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri, dapat menanamkan rasa ingin tahu

pada siswa dan menumbuhkan kerjasama dan interaksi antar siswa. Beberapa hasil penelitian mengungkapkan bahwa pemakaian metode *guided discovery learning* lebih baik dibandingkan dengan metode ekspositori.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, SMK N 1 Bantul merupakan salah satu sekolah yang menerapkan kurikulum 2013 dan metode yang masih sering digunakan dalam pembelajaran adalah metode ekspositori. Dalam pembelajaran tersebut siswa yang duduk di belakang tidak memperhatikan materi yang dijelaskan guru dan kurang mampu melibatkan diri secara aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditunjukkan dengan hanya ada beberapa siswa yang mau menanyakan hal yang belum mereka ketahui, padahal setelah diberikan soal yang dikerjakan secara individu masih ada yang tidak bisa mengerjakan.

Dalam pembelajaran kurikulum 2013, siswa diarahkan untuk aktif mencari tahu bukan diberi tahu. Materi pembelajaran tidak disajikan secara langsung kepada siswa tetapi siswa diarahkan untuk mencari tahu dalam rangka menemukan konsep/prinsip serta pemecahan masalah. Sehingga dalam pembelajaran matematika guru harus mampu mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran dan mengurangi kecenderungan guru untuk mendominasi proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran matematika di SMK N 1 Bantul, prestasi belajar siswa belum maksimal. Dari data hasil UAS kelas X semester genap tahun 2016 rata-rata nilai UAS masih tergolong rendah yaitu 4,70. Dari 520 siswa hanya 3% yang nilainya mencapai

KKM. Oleh karena itu peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Perbandingan Metode *Guided Discovery Learning* dengan Metode Ekspositori Ditinjau dari Prestasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Bantul”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang masih sering digunakan adalah metode ekspositori. Dalam pembelajaran tersebut siswa yang duduk dibelakang tidak memperhatikan penjelasan guru dan kurang mampu melibatkan diri secara aktif dalam proses belajar mengajar
2. Rendahnya prestasi belajar matematika siswa dari 520 siswa hanya 3% siswa yang nilainya mencapai KKM

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas dan juga keterbatasan kemampuan peneliti maka permasalahan peneliti dibatasi pada: Penggunaan metode *guided discovery learning* untuk mengetahui perbedaan metode *guided discovery learning* dengan metode ekspositori ditinjau dari prestasi belajar matematika.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka penulis mengemukakan rumusan masalah yaitu: Apakah metode *guided discovery learning* lebih baik dibandingkan dengan metode ekspositori ditinjau dari prestasi belajar matematika siswa kelas XI SMK N 1 Bantul?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode *guided discovery learning* lebih baik dibandingkan dengan metode ekspositori ditinjau dari prestasi belajar matematika siswa kelas XI SMK N 1 Bantul.

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

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi khasanah pada proses pembelajaran matematika terutama yang berkaitan dengan metode *guided discovery learning*. Dengan mengetahui perbedaan kedua metode tersebut diharapkan dapat mengetahui seberapa penting variabel tersebut terhadap prestasi belajar matematika.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa

Melalui penelitian ini diharapkan siswa dapat memperluas pengetahuan tentang cara belajar untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

b. Bagi guru

Melalui penelitian ini diharapkan guru dapat mengetahui lebih dalam tentang perbedaan metode *guided discovery learning* dibandingkan dengan metode ekspositori ditinjau dari prestasi belajar matematika, sehingga menjadikan motivasi untuk melakukan inovasi pembelajaran yang lebih baik lagi.

c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan sekolah, khususnya kepala sekolah dapat memperoleh informasi sebagai masukan untuk menentukan kebijakan terkait proses pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini sebagai latihan dalam usaha menyatukan serta menyusun buah pikiran secara tertulis dan sistematis dalam bentuk karya ilmiah dan sebagai bahan bandingan atau referensi khususnya kepada penulis lain yang akan mengkaji masalah yang relevan.