

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar saling berhubungan dengan proses pembelajaran karena kegiatan belajar adalah suatu proses yang menyebabkan terjadinya hasil atau perubahan pada peserta didik (Nabillah dan Abadi, 2019). Hasil belajar dapat juga diinterpretasikan sebagai tingkat pencapaian siswa dalam memahami materi di sekolah hal ini tercermin dalam nilai ataupun skor yang didapatkan dari tes atau mata pelajaran tertentu (Fadillah, 2016). Hasil belajar disebut hasil akhir dari proses pembelajaran yang dapat menciptakan perubahan dalam pengetahuan, sikap serta perilaku yang terus berkembang dan bisa diukur atauun diamati (Suhendri, 2011).

Penilaian dapat dilakukan melalui pemberian tes sebagai hasil dari proses pembelajaran setelah melalui proses belajar, kemampuan tersebut meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor Ardianto., (2019). Hasil belajar merupakan pencapaian yang didapatkan oleh peserta didik setelah mereka melalui proses pembelajaran, yang juga mengakibatkan perubahan pada individu tersebut (Wijayanti dan Widodo, 2021). Hasil belajar adalah suatu keberhasilan yang diperoleh dari hasil belajar, untuk mengetahui berhasil tidaknya peserta didik dalam suatu mata pelajaran maka bisa dilakukan dengan evaluasi atau pengukuran (Setiyowati dan Panggayuh, 2019).

Indikator yang ada pada bab 2 mata pelajaran matematika pada topik penjumlahan bersusun panjang yaitu menghitung maju, dan pasangan bilangan dan penjumlahan bersusun yang sudah dikuasai pada mata pelajaran matematika kelas 2 adalah menghitung maju, melihat dari hasil belajar sebelumnya siswa belum banyak yang menguasai materi mengenai menghitung bilangan tiga angka siswa merasa kesulitan mengenai cara menghitung bilangan tiga angka.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ardila dan Hartanto (2017), permasalahan pada pembelajaran matematika pada siswa kelas VII yaitu : a) siswa kurang menyukai pelajaran matematika; b) siswa sulit konsentrasi pada saat pembelajaran; c) rendahnya pemahaman konsep matematika dasar, hal ini menjadikan kurangnya hasil belajar pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nike dan Siwi, (2020) dapat dinyatakan bahwa pada pembelajaran matematika materi bangun datar pada kelas IV menggunakan model *discovery learning* merupakan salah satu solusi yang tepat untuk mengembangkan pembelajaran matematika. Berdasarkan penelitian Pada penelitian Ermawati dkk., (2023) penggunaan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran matematika kelas tinggi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi luas dan keliling bangun datar dapat mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, berpendapat serta menemukan pemahaman mereka sendiri. Namun pada penelitian sebelumnya peneliti hanya meneliti pengaruh model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar matematika kelas tinggi, peneliti sebelumnya belum meneliti pengaruh

model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar matematika kelas rendah. Selain itu, pada pembelajaran ini dapat membantu guru membuat pembelajaran yang bermanfaat dengan membuat suasana pembelajaran yang menarik. Hal ini akan membantu guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika bab penjumlahan dan pengurangan bersusun tidak hanya menggunakan metode pembelajaran *discovery learning*, melainkan juga dapat menggunakan media pembelajaran yang spesifik. berdasarkan hasil penelitian Nurmilawati dkk, (2023) bahwa media papan jurang dapat meningkatkan proses hasil belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan yang merupakan materi mata pelajaran matematika kelas VI. berdasarkan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* dan media papan jurang memang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Akan tetapi, dari beberapa penelitian yang ada belum ada yang meneliti mengenai pengaruh model *discovery learning* berbantuan media papan jurang terhadap hasil belajar siswa kelas II pada materi penjumlahan bersusun panjang.

Model *discovery learning* merupakan cara untuk mengembangkan pembelajaran aktif pada siswa dengan cara mereka menemukan dan menyelidiki sendiri, sehingga hasilnya akan lebih lama diingat oleh siswa Martaida., dkk (2017). Pendekatan *discovery learning* mengajak peserta didik untuk mandiri dalam mengemukakan pengetahuan yang diajarkan dalam pembelajaran Nurmawati, (2021). Menurut Muhamad, (2016) *discovery*

learning adalah pendekatan pembelajaran dimana siswa harus menemukan konsep sendiri, jadi siswa dituntut untuk dapat mengorganisasikan sendiri cara belajar mereka dalam menemukan konsep. *Discovery Learning* memungkinkan siswa untuk menemukan konsep serta prinsip-prinsip melalui kegiatan percobaan, memungkinkan mereka memperoleh pengetahuannya yang sebelumnya mereka belum ketahui melalui proses proses mental yang mandiri Surur dan Tri Oktavia, (2019). Model *discovery learning* menuntut peserta didik untuk belajar secara aktif dalam menemukan masalah serta berusaha untuk memecahkannya, bahkan dapat memperoleh pengetahuan baru dari permasalahan tersebut. Proses belajar dinilai tidak hanya di akhir tetapi juga dari seluruh proses pembelajaran Dhianti Haeruman, dkk (2017).

Dengan penggunaan model *Discovery Learning* maka harus menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa dalam pemahaman mata pelajaran matematika adalah media papan jurang. Media Papan jurang terdiri atas sebuah papan hitung, yang digunakan untuk tempat menera pakan konsep hitungan bilangan bulat. Dari hal tersebut maka media papan jurang yakni media yang paling tepat untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menjumlahkan dan mengurangi bilangan bulat.

Berdasarkan hasil pengamatan ketika berlangsung aktivitas belajar mengajar di SDN Bader 03, Kec. Dolopo, Kab. Madiun penulis mengemukakan masalah pada kelas II yaitu : 1) salah satu pelajaran yang tidak disukai dari beberapa peserta didik kelas II maka matematika dinilai pelajaran

yang sulit; 2) pemilihan metode yang kurang sesuai maka minat belajar peserta didik belajar matematika kurang; 3) pemilihan media yang masih konvensional dan belum menggunakan media interaktif yang membuat peserta didik memiliki minat untuk belajar matematika.; 4) siswa cenderung pasif saat proses pembelajaran Matematika berlangsung. Pembelajaran matematika akan memberikan peserta didik pengalaman yang bermakna pada kelas II SDN Bader 03 selama proses pembelajaran berlangsung dan terstruktur untuk memecahkan masalah. Dari fakta tersebut bisa dinyatakan bahwa salah satu penyebab kurangnya potensi siswa menyelesaikan permasalahan matematika yaitu metode yang dipilih kurang memberikan penguatan dari kemampuan peserta didik.

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh model *discovery learning* dengan bantuan media papan jurang untuk mengetahui hasil belajar dari siswa Oleh karena itu, diperlukan menggunakan model pembelajaran yang tepat guna menjadikan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran serta menjadikan guru menjadi tutor dalam proses pembelajaran. Bisa menggunakan model *discovery learning* pada saat proses pembelajaran. Pada saat penerapan model *discovery learning* dapat dibantu menggunakan media papan jurang.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti terdorong melaksanakan penelitian yang berjudul “pengaruh model *discovery learning* berbantuan media papan jurang terhadap hasil belajar matematika kelas II”

B. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah pada penelitian ini untuk menjaga penelitian tidak terlalu luas dan juga terarah.

1. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model *discovery learning*.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah papan jurang (papan penjumlahan dan pengurangan).
3. Materi yang diteliti adalah materi penjumlahan bersusun panjang pelajaran Matematika kelas II semester 1.
4. Penelitian ini digunakan untuk membuktikan hipotesis.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah Implementasi model *discovery learning* berbantuan media papan jurang dapat mempengaruhi hasil belajar pada pembelajaran matematika kelas II?
2. Adakah Pengaruh model *discovery learning* berbantuan media papan jurang terhadap hasil belajar matematika kelas II?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk menjelaskan implementasi penerapan model *discovery learning* berbantuan media papan jurang untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbantuan media papan jurang berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II.

E. Manfaat Penelitian

setelah diadakannya penelitian diharapkan mendapat suatu yang bermanfaat di hari yang akan mendatang. Manfaat teoritis dan manfaat praktis yang diharapkan dari peneliti yaitu.

1. Secara Teoritis

- a. Untuk memahami pengaruh dari Model *Discovery Learning* berbantuan media Papan Jurang terhadap hasil belajar matematika kelas II di SDN Bader 03.
- b. Salah satu bentuk terobosan baru dalam pembelajaran yang dapat dijadikan acuan dan pembaharuan dalam proses pembelajaran di dalam kelas khususnya kelas 2 pada pembelajaran matematika.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, pada penelitian ini bertujuan untuk mendukung penemuan dari suatu permasalahan yang dihadapi siswa serta dapat menumbuhkan kreatifitas dan pemahaman materi yang baik, serta untuk menarik minat siswa saat proses pembelajaran berlangsung.
- b. Bagi penulis, penelitian ini bertujuan untuk menambahkan wawasan keilmuan, pengetahuan dalam penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media Papan Jurang yang tepat dan efektif ketika mengajar dalam pembelajaran matematika.
- c. Bagi guru, penelitian ini bertujuan untuk memberikan masukan bagi guru dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam

pembelajaran matematika melalui penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media Papan Jurang.

- d. Bagi peneliti, penelitian ini bertujuan untuk menjadikan referensi bagi peneliti selanjutnya dan dapat menambahkan wawasan serta pengetahuan baru yang berkaitan dengan model *Discovery Learning* berbantuan media *papan jurang*.

F. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media papan jurang terhadap hasil belajar matematika kelas II.

1. Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu gambaran keahlian siswa setelah mereka mendapatkan pengetahuan yang dipelajari. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil dari belajar yang mencakup keterampilan kognitif. Indikator hasil belajar memiliki 3 aspek salah satu aspek indikator hasil belajar yaitu aspek kognitif diantaranya kemampuan pada ranah pengetahuan, pemahaman, pengaplikasiannya, pengkajian, pembuatan serta pada ranah evaluasi.

2. Model *Discovery Learning*

Model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang dimana materi tidak diberikan secara langsung tetapi menuntut siswa untuk aktif dalam menemukan pengetahuannya sendiri melalui observasi ataupun melakukan eksperimen serta peran guru hanya menjadi fasilitator. Model *discovery*

learning pada penelitian ini menggunakan sintaks *stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, generalization*.

3. Media Papan Jurang

Media papan jurang merupakan sebuah media yang berbentuk papan yang mempunyai 1 kolom soal serta 9 kolom untuk menaruh angka yang terdiri dari angka ratusan, puluhan dan satuan. Fungsi dari media Papan Jurang ini untuk membantu siswa untuk melakukan penjumlahan bersusun panjang serta membantu siswa dalam proses pembelajaran. Implementasi media papan jurang ini adalah untuk media pembelajaran peserta didik mengenai penjumlahan bersusun panjang