

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu hal yang penting dalam suatu bangsa. Untuk dapat melihat maju atau tidaknya suatu bangsa hal pertama yang perlu dilihat adalah dalam sektor pendidikan. Seperti yang kita tahu Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik terhadap peserta didik untuk menjadikan peserta didik itu menjadi manusia yang memiliki moral dan berilmu pengetahuan agar kehidupan peserta didik menjadi lebih baik. Dalam pendidikan ini dilakukan bimbingan untuk memaksimalkan potensi yang ada pada diri peserta didik tersebut.

Undang-undang No.20 Tahun 2003 pasal 1 (2023:pasal1) tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Dari undang-undang tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan ini dilakukan agar suasana belajar dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan potensi diri dari peserta didik dapat dimaksimalkan guna menciptakan generasi-generasi

penerus bangsa yang unggul dalam ilmu pengetahuan, moral serta sumber daya manusia (SDM).

Menurut Budimansyah, pembelajaran adalah sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap, atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan. Perubahan kemampuan yang hanya berlangsung sekejab dan kemudian kembali ke perilaku semula menunjukkan belum terjadi peristiwa pembelajaran, walaupun mungkin terjadi pengajaran. (Sri Hayati, 2017:2-3) Dalam proses pembelajaran guru harus dapat menentukan strategi, model, metode maupun cara agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran tersebut. Kegiatan pembelajaran ini dapat dilakukan dengan cara merumuskan semua kegiatan belajar yang dapat membangkitkan pembelajaran, menghindari kegiatan-kegiatan yang tidak perlu agar tercapai efisiensi proses belajar, serta menetapkan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dan mempelajari materi pembelajaran yang sesuai dengan upaya pencapaian tujuan.

Begitu pula pada proses pembelajaran matematika karena seperti yang kita ketahui Matematika merupakan pelajaran yang sangat tidak diminati siswa, terlebih matematika menjadi seperti hal yang sangat menakutkan dikarenakan pandangan awal dari dalam diri siswa sendiri yang menganggap bahwa matematika adalah hal yang sangat sulit dan pelajaran yang sangat membosankan. Serta siswa kurang berminat dalam menyampaikan pendapatnya sehingga suasana belajar di kelas menjadi pasif dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa masih cenderung rendah.

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 1 Batangtoru bahwa 25 dari 34 siswa yang akan di jadikan sampel pada kelas XI MIPA SMAN masih mengalami kesulitan pada pembelajaran matematika dibuktikan dengan hasil nilai ulangan yang dibawah KKM atau dibawah 75. Pada saat proses pembelajaran berlangsung hanya separuh dari jumlah siswa yang aktif bertanya. jika guru memberikan soal atau tugas terhadap siswa hanya ada beberapa anak yang mengerjakan soal sedangkan siswa yang lain hanya berbicara sendiri tanpa menghiraukan tugas yang guru berikan.

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan ini berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Hal ini dijelaskan oleh Bloom proses belajar disekolah maupun diluar sekolah menghasilkan tiga pembentukan kemampuan yaitu kognitif (kemampuan), afektif (sikap), psikomotor (keterampilan). (Husama dkk,2016:18)

Mengatasi hal tersebut, perlu diupayakan suatu bentuk pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang, serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, dalam pembelajaran diperlukan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat peserta didik. Pemilihan model, metode, media dan pendekatan pembelajaran tepat merupakan salah satu solusi yang dapat dilakukan.

Salah satu model pembelajaran pada kurikulum 2013 yang dapat diterapkan untuk mempelajari matematika adalah model pembelajaran discovery learning. Model ini menekankan pada penemuan konsep oleh peserta didik sehingga memungkinkan peserta didik aktif dan berpikir kritis dalam menemukan konsep mereka sendiri. Hal ini juga dikarenakan tahapan dari model pembelajaran discovery learning dapat mengembangkan sikap ilmiah dan pemahaman konsep. Selain itu, bahan ajar yang disajikan dalam bentuk permasalahan yang harus diselesaikan oleh peserta didik (Yuliana, 2019). Model discovery learning dalam pembelajaran sudah di terapkan di SMAN 1 Batangtoru.

Namun, model yang digunakan dalam pembelajaran masih seputar diskusi dan presentasi kelompok yang ternyata belum mampu memaksimalkan keaktifan peserta didik pada saat proses pembelajaran. Peserta didik tidak memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran Matematika berlangsung dan merasa hanya sebagian orang yang bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Terlebih lagi, saat mereka merasa bahwa beberapa orang temannya telah menguasai suatu materi mereka cenderung bersikap acuh dan tidak tertarik untuk mengejar ketertinggalannya. Oleh karena itu, perlu diterapkan model yang dapat memaksimalkan keaktifan peserta didik. Salah satunya dengan penerapan model talking stick.

Menurut Suprijono (2019) pembelajaran dengan model talking stick diawali oleh penjelasan guru mengenai pokok yang akan dipelajari. Kemudian, guru selanjutnya meminta peserta didik menutup bukunya. Guru mengambil tongkat yang telah dipersiapkan

sebelumnya. Setelah itu, tongkat digilir dengan iringan lagu yang dinyanyikan oleh peserta didik secara bersama-sama. Kemudian, peserta didik yang mendapatkan tongkat pada saat lagu berhenti diwajibkan mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan dari guru demikian seterusnya. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan pembelajaran menggunakan model *talking stick* dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik (Huda, 2017). Model *talking stick* dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Dimana orientasinya pada penciptaan kondisi dan suasana belajar yang aktif, menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, membantu peserta didik mengingat dan menguji apa yang telah dipelajari (Trisnimala dkk.,2013). Model *talking stick* juga memiliki kelebihan yang dapat mengembangkan pendapat, rasa percaya diri, rasa ingin tahu, serta mengembangkan keterampilan yang dimiliki peserta didik (Mariati dkk.,2013).

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk meneliti apakah terdapat Perbedaan Model *Talking Stick* dan *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Integral. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Perbedaan Model Pembelajaran *Talking Stick* dan *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Integral”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah muncul dalam proses pembelajaran matematika yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pandangan awal dari dalam diri siswa sendiri yang menganggap bahwa matematika adalah hal yang sangat sulit dan pelajaran yang sangat membosankan
2. Serta siswa kurang berminat dalam menyampaikan pendapatnya sehingga suasana belajar dikelas menjadi pasif
3. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran,
4. Hasil belajar siswa masih cenderung rendah

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terfokus pada permasalahan yang akan diteliti. Maka batasan masalahnya adalah:

1. Model pembelajaran yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Talking Stick* dan *Discovery Learning*
2. Materi yang diajarkan adalah integral
3. Pada kelas XI

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka didapatlah rumusan masalah dari penelitian ini. adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Siswa yang diajarkan dengan menggunakan menggunakan Model *Talking Stick* dan Model *Discovery Learning* ?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka didapatkan tujuan penelitiannya. Adapun tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar Siswa yang diajarkan dengan menggunakan menggunakan Model Talking Stick dan Model *Discovery Learning*

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Memberi gambaran atau informasi tentang Perbedaan Model *Talking Stick* dan *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa.

2. Bagi Siswa

Penerapan Model *Talking Stick* dan *Discovery Learning* selama penelitian pada dasarnya memberi pengalaman baru dan mendorong siswa terlibat aktif serta dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa menjadi lebih baik dengan menerapkan model pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran dan pembelajaran matematika bukan menjadi momok yang menakutkan lagi bagi para siswa.

3. Bagi Guru Matematika dan Sekolah

Memberi alternatif atau variasi model pembelajaran matematika untuk dikembangkan agar menjadi lebih efektif dan inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran matematika, serta

memberikan informasi kepada guru dalam hal pentingnya model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dan sebagai bahan referensi bagi guru dalam hal memilih dan menerapkan strategi, metode dan model pembelajaran matematika di tingkat MA/SMA/ sederajat khususnya pada materi integral.

#### 4. Bagi Pembaca

Sebagai bahan informasi bagi pembaca atau peneliti lain yang ingin melakukan penelitian kuantitatif jenis penelitian eksperimen serta sebagai bahan referensi untuk menambah wawasan bagi peneliti berikutnya yang akan melakukan kajian yang berhubungan dengan Model *Talking Stick* dan Model *Discovery Learning*

