

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Matematika pada semua jenjang pendidikan umumnya memiliki tujuan yang disebutkan oleh Kemendikbud (2013) diantaranya (1) Mengembangkan kemampuan intelektual, (2) Menumbuhkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dengan sistematis, (3) Mencapai hasil belajar yang tinggi, (4) Membentuk kemampuan berkomunikasi siswa mengenai ide-ide matematis dan (5) Membentuk karakter siswa. Tujuan pembelajaran yang dijelaskan Kemendikbud pada poin ketiga, yaitu mencapai hasil belajar yang tinggi. Hasil belajar yang diperoleh setelah adanya proses pembelajaran digunakan sebagai acuan ukuran tingkat pengetahuan peserta didik.

Pengertian hasil belajar sendiri menurut Susanto dalam Atiyah, dkk. (2019) yaitu perubahan-perubahan yang terjadi sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran, baik dari unsur kognitif, afektif maupun psikomotor. Menurut Nanjelita (2019), untuk dapat mencapai tujuan tersebut maka pembelajaran Matematika haruslah berjalan secara menyenangkan, menantang, siswa termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif, mendapatkan ruang yang cukup untuk prakarsa, kreatif, dan mandiri sesuai dengan bakat, minat, dan sesuai dengan perkembangan psikologi siswa.

Berdasarkan jurnal yang diteliti oleh Kumalasari L., Dkk. (2024) faktor yang membuat rendahnya hasil belajar pelajaran Matematika siswa rendah yaitu dari faktor internal siswa maupun dari faktor eksternal siswa. Faktor-faktor internal siswa yaitu rendahnya minat siswa pada pelajaran Matematika, hilangnya konsentrasi siswa sepanjang proses belajar, pemahaman yang tidak memadai tentang konsep, serta kurangnya disiplin siswa. Selain itu, terdapat faktor lain yang sangat mempengaruhi hasil belajar yaitu kurangnya wawasan

guru terhadap penerapan metode pembelajaran, ketidakakuratan guru merencanakan serta melaksanakan kegiatan inti pembelajaran.

Selain itu, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh Maduratna (2020) dalam jurnalnya, bahwa hasil studi dipengaruhi oleh faktor eksternal siswa, salah satunya adalah metode pengajaran yang kurang menarik. Hal ini berakibat pada cepatnya siswa merasa bosan. Metode pengajaran yang diterapkan oleh guru kelas II menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran dan pada saat menjelaskan terlihat guru hanya terfokus pada penjelasan materi tidak dengan kondisi kelas. Guru juga selalu memberikan tugas setelah selesai menjelaskan materi pelajaran. Karena metode yang kurang menarik dan bervariasi yang digunakan oleh guru membuat siswa cepat bosan dengan pembelajaran Matematika. Jadi penggunaan cara mengajar yang tepat, menarik dan bervariasi tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Permasalahan hasil belajar siswa yang rendah dapat diselesaikan dengan salah satunya meningkatkan kualitas proses kegiatan pembelajaran Matematika yang melibatkan siswa lebih aktif untuk memainkan perannya dalam mempengaruhi hasil belajar siswa dengan cara menerapkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif yaitu Metode *Discovery Learning*. Melihat salah satu karakteristik pembelajaran Kurikulum Merdeka yaitu menggunakan metode pembelajaran berpusat pada siswa, maka diperlukan untuk menerapkan pembelajaran berbasis penemuan (*Discovery Learning*). Pembelajaran yang menggunakan pendekatan *Discovery Learning* mendorong siswa untuk menemukan prinsip-prinsip sendiri daripada menghafalkannya. Metode *Discovery Learning* memiliki tujuan untuk melatih siswa untuk belajar secara mandiri, melatih keterampilan bernalar peserta didik, lebih mengerti konsep dasar, dan memberikan rasa senang dan tidak cepat merasa bosan pada siswa karena berhasil atas penyelidikannya sendiri. Metode *Discovery Learning* dinilai sebagai metode pembelajaran yang tepat karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang pada dasarnya senang bermain, aktif bergerak, bekerja dalam kelompok dan senang melakukan sesuatu secara langsung.

Sani dalam Salo (2016) mengatakan dalam publikasinya, *Discovery* artinya menemukan konsep dengan urutan data dan informasi yang dikumpulkan melalui pengamatan atau eksperimen. Lebih spesifiknya menurut Effendi (2012) *Discovery Learning* diartikan sebuah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah untuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan. Astari (2018) berpendapat bahwa pembelajaran dengan pendekatan *Discovery Learning* adalah aktivitas belajar yang diperoleh melalui pengamatan atau eksperimen dan menghasilkan suasana belajar baru yang dapat membuat siswa belajar secara aktif untuk menemukan pengetahuan mereka sendiri sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Menurut Syah dalam Prasetyo (2021) penerapan Metode *Discovery Learning* terdiri dari enam langkah dasar yaitu (1) *Stimulation* (Stimulasi), memulai tindakan proses pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, membaca buku, dan kegiatan belajar lainnya yang mengarah pada persiapan penyelesaian masalah, (2) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), yaitu memberi siswa kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin permasalahan yang relevan dengan bahan pelajaran kemudian salah satu dari mereka dipilih dan merumuskan dalam bentuk hipotesis (tanggapan sementara terhadap pertanyaan masalah), (3) *Data collection* (pengumpulan data), memungkinkan siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan kebenaran atau tidaknya hipotesis, (4) *Data processing* (pengolahan data), pemrosesan data dan informasi yang sudah diperoleh para siswa melalui percakapan, pengamatan, dan sebagainya kemudian diinterpretasikan, (5) *Verification* (pembuktian), yakni melakukan pemeriksaan secara ketat dan cermat untuk menunjukkan kebenaran atau tidaknya hipotesis yang telah ditetapkan tadi dihubungkan dengan hasil pengolahan data, (6) *Generalization* (generalisasi), membuat kesimpulan yang dapat dianggap sebagai prinsip umum dan berlaku untuk semua peristiwa atau masalah yang sama, dengan mempertimbangkan hasil bukti yang telah ditemukan.

Kelebihan Metode *Discovery Learning* menurut Thorset dalam Khasinah (2021) meliputi (1) Siswa akan lebih aktif terlibat dalam proses belajar, (2)

Membentuk serta meningkatkan rasa ingin tahu siswa, (3) Memungkinkan keterampilan belajar siswa berkembang seumur hidup, (4) Mempersonalisasi pengalaman belajar, (5) Meningkatkan motivasi yang tinggi kepada siswa karena mereka memiliki kesempatan untuk bereksperimen, (6) Metode ini dikembangkan berdasarkan pengetahuan dan pemahaman awal siswa.

Junianti (2020:3) dalam jurnalnya membuktikan Metode *Discovery Learning* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam penelitiannya yang dilakukan pada siswa kelas IV SD 4 Adiwarno. Setelah dilakukannya tindakan dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran matematika dengan penerapan pendekatan Metode *Discovery Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa dan nilai rata-rata kelas. Persentase ketuntasan belajar siswa pra siklus adalah 33,3%, pada siklus I meningkat menjadi 50% yang naik sebesar 16,7%, pada siklus II menjadi 94,4% atau naik sebesar 44,4% dari siklus I.

Berdasarkan 12 jurnal temuan peneliti, terbukti penggunaan Metode *Discovery Learning* merupakan solusi dari permasalahan dalam memperbaiki serta meningkatkan mutu pendidikan yang dihadapi guru untuk meningkatkan tujuan pembelajaran yang salah satunya yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka peneliti melakukan tinjauan pustaka sistematis atau *Systematic Literature Review* (SLR) berjudul “Analisis Metode *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Pada Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan latar belakang yang telah dijelaskan di atas penulis dapat kemukakan rumusan permasalahan yaitu: Bagaimana gambaran penggunaan Metode *Discovery Learning* terhadap hasil belajar pada pelajaran Matematika siswa Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah untuk mengetahui gambaran Metode *Discovery Learning* terhadap hasil belajar pada pelajaran Matematika siswa Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Tinjauan pustaka ini penulis harapkan bisa memberikan manfaat bagi pembaca sebagai berikut:

1. Bagi Siswa, memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran Matematika dan bisa menerapkannya di kehidupan sehari-hari
2. Bagi Guru, menjadi wawasan serta masukan untuk dapat menerapkan Metode *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.
3. Bagi Sekolah, dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas serta memfasilitasi metode pembelajaran khususnya pada pelajaran Matematika.
4. Bagi peneliti berikutnya, akan menjadi bahan referensi dalam melaksanakan penelitian serta sebagai bahan acuan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran matematika.