

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam mewujudkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan juga akan menentukan dan menuntun masa depan dan arah hidup seseorang. Keberhasilan pendidikan di Sekolah Dasar sangat tergantung pada proses belajar mengajar di dalam kelas. Proses pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pendidikan pada jenjang selanjutnya (Rifai, 2016). Arti pendidikan menurut UU No. 20 tahun 2003, 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 bangsa dan negara. Oleh karena itu, suatu kematangan yang bertitik akhir pada optimalisasi perkembangan/pertumbuhan, baru dapat tercapai bilamana berlangsung melalui proses demi proses ke arah tujuan akhir perkembangan atau pertumbuhannya. Dimana Pendidikan merupakan suatu proses sadar dan terencana yang sangat penting untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri seseorang dalam upaya mewujudkan cita-cita dan tujuan yang diharapkan dari setiap individu. Dunia pendidikan di Indonesia sekarang sedang dihadapkan dengan perubahan struktur kurikulum yakni dari kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013, serta yang terbaru pada tahun ini terjadi perubahan kurikulum 2013 menjadi Kurikulum

Merdeka secara bertahap. Tujuannya tidak lain adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dimana pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dan memahami materi pelajaran dengan baik. Dimana belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Menurut W.S. Winkel, belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Pembelajaran di dalam kelas harus berlangsung secara sungguh-sungguh agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran diarahkan untuk memberdayakan semua potensi siswa menjadi kompetensi yang diharapkan.

Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang sangat penting dan sangat berperan dalam perkembangan dunia. Matematika adalah ilmu yang penting karena

berbagai peranannya, salah satunya sebagai alat berpikir agar siswa dapat memahami dan memecahkan masalah-masalah yang berhubungan dengan konsep matematika yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari (Berlinda et al., 2020). Matematika telah menjadi mata pelajaran wajib yang ada di setiap jenjang maupun jenis pendidikan dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Sejak anak pertama kali belajar di suatu lembaga pendidikan, tentu akan dikenalkan dan diajari mengenai matematika walaupun itu masih matematika dasar.

Pembelajaran matematika adalah suatu aktivitas mental untuk memahami arti dan hubungan-hubungan serta simbol-simbol kemudian diterapkan pada situasi nyata. Proses pembelajaran matematika bukan hanya sekedar transfer ilmu dari guru kepada siswa, melainkan suatu proses yang dikondisikan atau diupayakan oleh guru sehingga siswa aktif dengan berbagai cara untuk mengkonstruksi atau membangun sendiri pengetahuannya (Nurhadi & Alfity, 2020). Belajar matematika berkaitan dengan apa dan bagaimana menggunakan dalam membuat keputusan dalam menyelesaikan setiap masalah. Pembelajaran matematika, menurut Bruner adalah belajar tentang konsep dan struktur matematika yang terdapat dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep dan struktur matematika di dalamnya. Tujuan pembelajaran matematika menurut Depdiknas tahun 2004 adalah melatih cara berfikir dan menalar menarik kesimpulan, mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi intuisi, penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen orisinal, rasa ingin tahu membuat prediksi dan dugaan serta coba-coba, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, dan mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi

atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, catatan, grafik, peta, diagram, dalam menjelaskan gagasan.

Dalam pembelajaran matematika, seorang guru harus mampu menemukan cara terbaik dalam menyampaikan konsep matematika yang diajarkannya. Namun sesuai dengan kenyataan, penguasaan kompetensi muatan Matematika masih kurang, karena muatan matematika dianggap sebagai muatan materi yang sulit oleh sebagian besar siswa. Hal ini terbukti dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan guru Kelas II SD Gugus IV Mengwi yang dilaksanakan pada bulan Juli 2022, dimana untuk hasil belajar pada kompetensi pengetahuan Matematika berdasarkan hasil ulangan harian semester I sebelumnya, terlihat bahwa siswa belum berhasil mengerjakan soal ulangan harian matematika dengan baik dan masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal. Diketahui bahwa siswa yang memperoleh hasil ulangan harian sebelumnya pada kompetensi pengetahuan matematika di Kelas II SD Gugus IV Mengwi yaitu dari jumlah total keseluruhan siswa SD yang ada di Gugus IV Mengwi, siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh masing-masing sekolah yakni 48% atau 105 siswa dari 221 siswa, sedangkan siswa yang sudah mencapai KKM yakni 52% atau hanya 116 siswa dari 221 siswa. Data daftar nilai ulangan harian siswa Kelas II SD Gugus IV Mengwi dapat dilihat pada lampiran 2 halaman 103.

Sejalan dengan hal tersebut, setelah dilakukan observasi diketahui faktor-faktor yang menjadi penyebab rendahnya hasil kompetensi pengetahuan Matematika siswa yakni: pertama, model pembelajaran yang digunakan masih menggunakan model pembelajaran tradisional yaitu ceramah, tanya jawab dan

Latihan sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kedua, kurang berperannya siswa dalam belajar juga terlihat ketika siswa diberi kesempatan oleh guru untuk menjawab soal/pertanyaan yang diberikan oleh guru dan sebagian besar siswa hanya diam dan tidak berani menjawab soal tersebut. Hal ini menjadikan pembelajaran berpusat pada guru (teacher centered) hanya beberapa siswa saja yang fokus serta mampu memecahkan permasalahan dan menemukan jawaban dari setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung.

Selain itu, dari hasil pengamatan dan observasi di SD Gugus IV Mengwi, terdapat banyak siswa SD yang kurang termotivasi untuk belajar Matematika khususnya pada materi Operasi Hitung Penjumlahan & Pengurangan Bilangan Cacah dan kebanyakan siswa juga menganggap bahwa matematika itu adalah salah satu pelajaran yang sulit. Selain itu dalam Operasi Hitung Penjumlahan & Pengurangan Bilangan Cacah, kebanyakan siswa masih keliru dalam mengerjakan soal penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Dimana hal itu terjadi karena siswa belum memahami konsep dari Operasi Hitung Penjumlahan & Pengurangan Bilangan Cacah tersebut. Kesalahan konsep yang dimaksud yaitu kesalahan dalam menentukan hasil operasi hitung penjumlahan dan pengurangan susun dua bilangan cacah, sehingga hal tersebut menyebabkan kompetensi pengetahuan siswa dianggap kurang maksimal. Adapun salah satu tindakan pembelajaran yang perlu dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika siswa khususnya dalam materi Operasi Hitung Penjumlahan & Pengurangan Bilangan Cacah adalah dengan melaksanakan penerapan pembelajaran yang bersifat menarik dan menyenangkan yang otomatis dapat membuat siswa aktif di

dalam kelas, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Alat Peraga Papan Perjalanan. Pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Yang dimana tujuan dari penggunaan model dengan bantuan alat peraga tersebut yakni dapat membuat siswa untuk lebih aktif dan lebih gampang dalam memahami konsep-konsep Operasi Hitung Penjumlahan & Pengurangan Bilangan Cacah tersebut. Penggunaan alat peraga sangatlah penting dalam proses pembelajaran supaya menjadi dasar bagi tumbuhnya pemahaman konsep berpikir abstrak bagi siswa (Andhani & L, 2019).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Alat Peraga Papan Perjalanan Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas II SD Gugus IV Mengwi Tahun Ajaran 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari hasil observasi dan wawancara terhadap kepala sekolah dan wali Kelas II di SD Gugus IV Mengwi, masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil kompetensi pengetahuan matematika yang diperoleh siswa pada setiap kelas sangat bervariasi, dimana hal tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa Kelas II dari jumlah keseluruhan 221 siswa di Gugus IV Mengwi, terdapat 116 siswa yang sudah tuntas atau memenuhi KKM dan 105 siswa yang belum memenuhi KKM.

2. Proses pembelajaran masih bersifat satu arah. Siswa cenderung mengandalkan guru sebagai satu-satunya sumber informasi dalam proses pembelajaran.
3. Siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar karena suasana dan proses pembelajaran berlangsung kurang menyenangkan serta kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif.
4. Siswa mengungkapkan mata pelajaran Matematika sangat sulit untuk dikuasai sehingga siswa merasa tidak bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran yang membuat nilai kompetensi pengetahuan Matematika siswa menjadi dibawah rata-rata.

Berdasarkan masalah tersebut, guru hendaknya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa mampu untuk menerima dan memahami materi yang disampaikan dengan baik. Guru dapat menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan media pembelajaran yang mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini difokuskan pada kompetensi pengetahuan matematika yang diperoleh pada ulangan harian semester I sebelumnya, dimana dalam ulangan harian tersebut terlihat nilai ulangan harian siswa masih banyak yang dibawah KKM. Yang mana mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak dan sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, sehingga diperlukan alat peraga atau media pembelajaran konkret yang dapat memudahkan siswa dalam memahami

konsep-konsep matematika. Terkait hal tersebut, permasalahan yang hendak dikaji pada penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Alat Peraga Papan Perjalanan terhadap kompetensi pengetahuan Matematika Siswa Kelas II di SD Gugus IV Mengwi Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kompetensi pengetahuan Matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan alat peraga papan perjalanan pada siswa Kelas II SD Gugus IV Mengwi Tahun Ajaran 2022/2023?
2. Bagaimanakah kompetensi pengetahuan Matematika siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan alat peraga papan perjalanan pada siswa Kelas II SD Gugus IV Mengwi Tahun Ajaran 2022/2023?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan alat peraga papan perjalanan terhadap kompetensi pengetahuan matematika setelah mengontrol tes kemampuan awal (*pretest*) pada siswa Kelas II SD Gugus IV Mengwi Tahun Ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan Matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Alat Peraga Papan Perjalanan pada siswa Kelas II SD Gugus IV Mengwi Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan Matematika siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Alat Peraga Papan Perjalanan pada siswa Kelas II SD Gugus IV Mengwi Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan alat peraga papan perjalanan terhadap kompetensi pengetahuan Matematika setelah mengontrol tes kemampuan awal (*pretest*) pada siswa Kelas II SD Gugus IV Mengwi Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini bermanfaat dalam pengembangan model pembelajaran yang inovatif disekolah dasar serta memberikan informasi mengenai model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan alat peraga papan perjalanan.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini juga memiliki manfaat praktis bagi siswa, guru dan juga bagi Lembaga Pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran di Sekolah Dasar yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat secara tidak langsung bagi siswa karena membantu siswa memahami materi pembelajaran. Selain itu suasana belajar juga diharapkan lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Matematika.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai bahan pertimbangan guru dalam memilih model pembelajaran yang inovatif untuk mengajar di dalam kelas.

c. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dan sebagai referensi bahan bacaan bagi guru maupun calon guru yang akan melakukan penelitian menggunakan model *Discovery Learning*.