

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Standar kompetensi matematika di sekolah dasar yang harus dimiliki siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran bukanlah penguasaan matematika, namun diperlukan ialah dapat memahami dunia sekitar, mampu bersaing, dan berhasil dalam kehidupan (Susdarwono, 2020). Standar kompetensi yang dirumuskan dalam kurikulum ini mencakup pemahaman konsep matematika, komunikasi matematis, koneksi matematis, penalaran dan pemecahan masalah, serta sikap dan minat yang positif terhadap matematika. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia sekolah dasar (Susanto, 2013).

Pembelajaran matematika di sekolah, guru hendaknya memvariasikan berbagai model pembelajaran agar dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa. Sehingga siswa merasa tertantang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran (Halim, 2020). Penekanan motivasi belajar sangat penting dan perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan. Dengan adanya motivasi dan kreativitas, siswa akan menjadi orang yang kritis dalam menganalisis suatu hal, karena siswa dibiasakan untuk berpikir bagaimana cara menyelesaikan suatu masalah berdasarkan kemampuan yang mereka miliki bukan hanya meniru yang sudah ada.

Pembelajaran matematika bertujuan agar siswa dapat memahami konsep matematika yang bersifat abstrak dan mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari (Jaziroh, 2019). Matematika sangat diperlukan untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK (Wana et al., 2019). Matematika selain dapat memperluas cakrawala berpikir peserta didik juga dapat mengembangkan kesadaran tentang nilai-nilai yang secara esensial terdapat di dalamnya. Maka dari itu, matematika sangat penting diajarkan kepada siswa di sekolah, khususnya di sekolah dasar. Pembelajaran matematika dapat dikatakan berhasil jika tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai (Juliawan et al., 2019). Kekreatifan guru dalam mendesain pembelajaran sangat dibutuhkan agar suksesnya pembelajaran (Ulhusna & Diana, 2020).

Pada kenyataannya motivasi belajar yang rendah dapat merugikan bagi siswa. Apabila siswa kehilangan minat dan semangat dalam proses pembelajaran, mereka cenderung menjadi pasif dan kurang berpartisipasi (Melati et al., 2023). Mereka mungkin tidak memiliki keinginan untuk belajar, tidak melibatkan diri dalam diskusi kelas, atau bahkan mengabaikan tugas-tugas yang diberikan. Akibatnya, pencapaian akademik mereka pun bisa terhambat, potensi mereka tidak termanfaatkan sepenuhnya, dan minat mereka terhadap bidang studi tertentu bisa merosot drastis. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan sistem pendidikan secara keseluruhan untuk menciptakan lingkungan yang mendorong motivasi belajar yang tinggi. Pembelajaran yang menarik, relevan, dan interaktif dapat memicu minat peserta didik dan membantu mereka menemukan hubungan antara apa yang mereka pelajari dengan kehidupan nyata. Pemberian umpan balik yang

konstruktif dan dukungan positif juga dapat memberikan dorongan tambahan bagi peserta didik untuk terus berusaha dan berkembang (Murtado et al., 2023).

Proses pembelajaran SD membuat kondisi siswa berhadapan dengan teori-teori yang kadang-kadang membosankan, karena materi pelajaran yang dihadapi siswa bersifat abstrak (Mudjjaningsih, 2017). Selain itu matematika bukan merupakan pelajaran hafalan sehingga diperlukan latihan dan mengaitkannya dengan lingkungan nyata. Semua uraian di atas menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang dilihat dari KKM. Karena proses pembelajaran di kelas masih kurang bervariasi, guru masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas atau pekerjaan rumah (PR) dan penggunaan media yang masih minim. Hal ini tentu akan menyebabkan siswa menjadi: 1) kurang konsentrasi dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran; 2) rendahnya motivasi belajar terlebih siswa suka bermain-main dalam proses pembelajaran; 3) siswa kurang mampu dalam pemecahan masalah terhadap soal matematika. Akhirnya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa, sehingga kualitas pembelajaran menjadi rendah.

Masalah tersebut juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab (Irwan & Sani, 2019; Nadiya et al., 2020). Guru lebih berorientasi pada materi pelajaran dengan alasan tuntutan kurikulum untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi ulangan (Ayuwanti, 2020; Mulyantini & Parmiti, 2021). Guru menginformasikan konsep-konsep yang terdapat pada buku pelajaran secara rinci diselingi dengan tanya jawab. Proses pembelajaran di SD cenderung

menggunakan pembelajaran konvensional. Dalam hal ini pembelajaran konvensional yang dimaksudkan adalah pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, yaitu pembelajaran yang lebih banyak didominasi gurunya sebagai penransfer ilmu, sementara siswa lebih pasif sebagai penerima ilmu (Dewi et al., 2020; Ningsih, 2019). Hal ini membuat siswa kurang termotivasi dan cepat merasa bosan dalam menerima pembelajaran. Lemahnya penguasaan matematika diperparah oleh keterbatasan waktu seorang guru kelas di SD karena beban mengajar tidak hanya satu mata pelajaran, melainkan hampir semua mata pelajaran (Darjiani et al., 2021; Kadek et al., 2022). Proses pembelajaran seperti ini dapat mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang bermakna dan siswa menjadi kurang paham dengan muatan materi yang dipelajari. Pembelajaran matematika di sekolah dasar hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa (Arifin, 2022). Hal ini akan membantu mereka mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikirnya. Jadi, penyebab hasil belajar siswa rendah salah satunya yaitu pembelajaran masih bersifat konvensional yang menyebabkan motivasi siswa dalam belajar semakin menurun. Jika hal ini dibiarkan, maka hasil belajar matematika siswa tidak mengalami peningkatan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka perlu adanya solusi yang inovatif dan dapat meningkatkan hasil belajar melalui penerapan suatu model pembelajaran yang lebih berpusat pada upaya menumbuh kembangkan partisipasi dan aktivitas siswa. Dalam hal ini kegiatan pembelajaran tidak lagi hanya mengutamakan produk, akan tetapi lebih mengutamakan proses yang dialami

siswa dalam pemerolehan pengetahuan. Pembelajaran yang baik adalah suatu pembelajaran yang memiliki aspek membangun pengetahuan siswa terhadap materi tertentu. Salvin (2008) mengusulkan setting pembelajaran yang memiliki aspek kolaboratif. Salah satu pembelajaran yang memiliki aspek kolaboratif yang digunakan dalam pemecahan masalah adalah pembelajaran kooperatif. Dalam belajar kooperatif, siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 orang untuk bekerja sama dalam menguasai materi yang diberikan guru, Slavin, 1995; Trianto (2009). Artzt & Newman (dalam Trianto, 2009) menyatakan bahwa dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

Secara kooperatif mengajak siswa untuk berkolaborasi dan kerja sama tim untuk mencapai tujuan bersama. Dengan menjadi kooperatif, kita dapat membangun hubungan yang baik dengan orang lain, meningkatkan produktivitas, serta menciptakan lingkungan kerja yang harmonis dan positif. Bersikap kooperatif, kita juga dapat belajar dari orang lain, memperluas jaringan, dan mengembangkan kemampuan interpersonal yang lebih baik. Penting untuk selalu bersikap kooperatif dalam berbagai situasi, baik di lingkungan kerja maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran kooperatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan pembelajaran matematika adalah model pembelajaran *group investigation*. Shoimin (2014:80) menyatakan *group investigation* adalah “suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada pilihan dan control siswa daripada menerapkan teknik-teknik pengajaran di kelas”. Selain itu juga

memadukan prinsip belajar demokratis di mana siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik dari tahap awal sampai tahap akhir pembelajaran termasuk di dalamnya siswa mempunyai kebebasan untuk memilih materi yang akan dipelajari sesuai dengan topik yang sedang dibahas.

Suprijono (dalam Shoimin, 2014:80) ‘mengemukakan bahwa dalam penggunaan model *group investigation*, setiap kelompok akan bekerja melakukan investigasi sesuai dengan masalah yang mereka pilih’. Sesuai dengan pengertian-pengertian tersebut, diketahui bahwa model *group investigation* adalah pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa, sehingga akan membangkitkan semangat serta motivasi mereka untuk belajar. Kondisi ini sejalan dengan apa yang dikemukakan Narudin (dalam Shoimin, 2014:80), bahwa *group investigation* merupakan ‘salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia, misalnya dari buku pelajaran atau internet’. Di antara model-model belajar yang tercipta, *group investigation* merupakan salah satu model pembelajaran yang bersifat demokratis karena siswa menjadi aktif belajar, termotivasi dan melatih kemandirian dalam belajar.

Penerapan tahapan model pembelajaran kooperatif GI pada mata pelajaran Matematika dapat menumbuhkan motivasi, kemandirian, keaktifan, dan keterampilan berkomunikasi. Menurut Sharan, dkk (2009) membagi langkah-langkah pelaksanaan model *investigation* kelompok meliputi enam fase yaitu: (1)

memilih topik; (2) perencanaan kooperatif; (3) implementasi; (4) analisis dan sintesis; (5) presentasi hasil final; (6) evaluasi.

Model pembelajaran *group investigation* adalah salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menyelidiki topik tertentu. Media kontekstual, di sini, merujuk pada penggunaan materi atau sumber daya yang relevan dan sesuai dengan konteks pembelajaran. Pengaruh model pembelajaran seperti ini terhadap motivasi dan hasil belajar dapat bervariasi tergantung pada banyak faktor, termasuk implementasi model, karakteristik siswa, materi pelajaran, dan lingkungan pembelajaran (Johnson, R. D. 2019). Namun, secara umum, ada beberapa cara di mana model pembelajaran *group investigation* yang dibantu oleh media kontekstual dapat memengaruhi motivasi belajar. Penggunaan media kontekstual yang sesuai dengan situasi dunia nyata dapat membantu siswa melihat relevansi matematika dalam kehidupan sehari-hari. Ini dapat meningkatkan motivasi karena siswa menyadari bahwa pemahaman matematika dapat membantu mereka dalam situasi kehidupan nyata (Azizah and Sarumaha, 2022).

Penggunaan media kontekstual membantu proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Pengelolaan interaksi belajar mengajar harus dilakukan multi arah. Untuk itulah perlu menggunakan suatu media yang memungkinkan siswa untuk belajar menemukan sendiri dari pengalaman nyata yang mereka peroleh di lingkungannya (Imron, 2022). Selain itu, diperlukan model pembelajaran kooperatif agar peserta didik dapat berinteraksi lebih intensif untuk melengasi saling ketergantungan mereka. Penelitian yang cermat dan

terkontrol adalah langkah penting dalam memahami pengaruh model pembelajaran *group investigation* dengan media kontekstual terhadap motivasi dan hasil belajar matematika. Berdasarkan pemaparan di atas, dilakukan penelitian tentang pengaruh model kooperatif *group investigation* berbantuan media kontekstual terhadap motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV semester genap SD gugus II Kecamatan Karangasem Tahun Pelajaran 2023/2024.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah-masalah di bawah ini.

1. Beberapa model pembelajaran yang diterapkan belum berdampak baik.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang dilihat dari KKM masih rendah.
3. Siswa dalam pembelajaran kurang konsentrasi dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
4. Motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran masih rendah.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dikarenakan kompleksnya permasalahan yang dipaparkan pada identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar Matematika melalui penerapan model pembelajaran *Group Investigation*.



#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian di bawah ini.

- a. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *group investigation* berbantuan media kontekstual terhadap motivasi belajar pada siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Karangasem tahun pelajaran 2023/2024?
- b. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *group investigation* berbantuan media kontekstual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Karangasem pelajaran 2023/2024?
- c. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *group investigation* berbantuan media kontekstual terhadap motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Karangasem tahun pelajaran 2023/2024?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif *group investigation* berbantuan media kontekstual terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Karangasem tahun pelajaran 2023/2024.
- b. Untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif *group investigation* berbantuan media kontekstual terhadap hasil belajar

matematika pada siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Karangasem tahun pelajaran 2023/2024.

- c. Untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif *group investigation* berbantuan media kontekstual terhadap motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Karangasem tahun pelajaran 2023/2024.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan dapat menambah pengetahuan mengenai model-model pembelajaran yang inovatif dan kreatif pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga siswa menjadi lebih menguasai materi yang disampaikan dalam pembelajaran, khususnya berkaitan dengan peningkatan motivasi dan hasil belajar Matematika.

##### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan atau informasi yang berguna mengenai model pembelajaran yang inovatif, untuk menciptakan proses pembelajaran yang kondusif, dan nantinya dapat

bermanfaat sebagai referensi dalam pengelolaan pembelajaran matematika agar motivasi dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan informasi yang berguna mengenai pengelolaan pembelajaran untuk meningkatkan kinerja guru dan meningkatkan mutu proses pembelajaran dan dapat dijadikan masukan agar sekolah dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber atau referensi bagi para peneliti dibidang pendidikan sebagai bahan untuk mendalami objek penelitian yang sejenis.

### 1.7 Penjelasan Istilah

Agar tidak terjadi salah pemahaman, berikut disajikan penjelasan istilah-istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Model Pembelajaran *Group Investigation*

Model pembelajaran *group investigation* adalah salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang memiliki titik tekan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi atau segala sesuatu mengenai materi pelajaran yang akan dipelajari. Implementasi tipe investigasi kelompok guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota 5-6 siswa yang heterogen. Kelompok di sini dapat dibentuk dengan mempertimbangkan keakraban persahabatan atau minat yang sama dalam topik tertentu (Trianto, 2017).

## 2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal terhadap siswa yang sedang dalam proses belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Menurut (Asrori, 2007) indikator-indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan antara lain: 1) memiliki keinginan yang tinggi; 2) penuh semangat; 3) memiliki rasa penasaran atau rasa ingin tahu yang tinggi; 4) mampu mengerjakan ketika guru meminta siswa mengerjakan sesuatu; 5) memiliki rasa percaya diri; 6) memiliki daya konsentrasi yang tinggi; 7) kesulitan dianggap tantangan yang harus diatasi; dan 8) memiliki kesabaran dan daya juang yang tinggi.

## 3. Hasil Belajar

Sudjana (2009), bahwa “hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

### 1.8 Asumsi Penelitian

Sebagai pijakan dasar, ada beberapa asumsi yang perlu dipegang. Kebenaran penelitian ini terbatas pada kebenaran asumsi yang dipegang.

- a. Hasil ulangan akhir mata pelajaran matematika yang digunakan sebagai

dasar pertimbangan dalam menguji kesetaraan kelas diasumsikan sudah mencerminkan kemampuan siswa yang sebenarnya.

- b. Kejadian tak terduga yang mengkontaminasi proses penelitian diasumsikan tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil penelitian.

