

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran dasar pada setiap jenjang pendidikan formal yang memegang peran penting. Matematika merupakan alat yang dapat memperjelas dan menyederhanakan suatu keadaan atau situasi melalui abstrak, idealisasi, atau generalisasi untuk menjadi suatu studi ataupun pemecahan masalah. Suherman (2003:4) mengatakan bahwa tujuan dari pembelajaran matematika di sekolah adalah untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari sehingga diharapkan dapat menerapkan matematika dalam penyelesaian masalah sehari-hari. Selain itu, salah satu tujuan belajar matematika bagi siswa adalah agar siswa mempunyai kemampuan atau ketrampilan dalam memecahkan masalah atau soal-soal matematika, sebagai sarana untuk mengasah penalaran yang cermat, kritis, dan kreatif (Djamilah Bondan Wijayanti, 2009).

Susanti, (2020) mengatakan bahwa matematika masih menjadi sebuah problematika di dalam dunia pendidikan, sebab masih banyak siswa yang menganggap bahwa matematika merupakan suatu pelajaran yang sukar dipahami serta membosankan, menakutkan dan masih banyak lagi anggapan yang lain sehingga penyebabnya banyak siswa yang nilainya sangat memperhatikan di mata pelajaran matematika. Salah satu hal yang perlu di lakukan oleh seorang guru yaitu dengan melakukan perubahan/inovasi yang sipatnya bisa menyenangkan minat dan motivasi daripada peserta didik, misalnya mengikutkan media di dalam proses pembelajaran, dan lain sebagainya. Berdasarkan pendapat tersebut, pembelajaran matematika tidak cukup hanya berfokus pada model

pembelajaran, penggunaan media pembelajaran harus menjadi pertimbangan dalam pembelajaran. Dalam merancang media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sehingga media pembelajaran memiliki kebermanfaatan dan dapat menyampaikan konsep-konsep yang abstrak menjadi konkret. Hal tersebut senada dengan yang diungkapkan oleh Nurrita (2018: 171) Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar makna dan pesan yang disampaikan dapat lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif”.

Dalam pembelajaran di sekolah, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang masih dianggap sulit dipahami oleh siswa. Menurut Permatasari, (2021) pembelajaran matematika di sekolah dasar menjadi salah satu pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik. Banyak siswa SD menganggap pelajaran matematika sebagai pelajaran yang menakutkan, tidak menarik, membosankan, dan sulit. Ada beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi yaitu faktor budaya, sistem pendidikan, sistem penilaian, orangtua, sifat bidang studi, dan faktor guru. Selain itu ada beberapa penyebab dari rendahnya minat belajar matematika siswa yang dapat ditinjau dari rasa senang, perhatian belajar dan juga ketertarikan pada materi dan guru. Faktor guru ini sering dianggap sebagai penyebab yang paling penting mengapa ada banyak siswa merasa takut atau memiliki minat rendah terhadap matematika.

Berdasarkan Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses bahwa Kurikulum 2013 menyarankan beberapa model yaitu: (1) model pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*), (2) Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), (3) pembelajaran yang menghasilkan produk/karya berbasis pemecahan masalah

(*Project Based Learning*). Dari ketiga model pembelajaran yang disarankan, dengan tujuan agar siswa menjadi aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dapat tercipta dalam pembelajaran adalah model pembelajaran *IBL (Inquiry Based Learning)*. Pembelajaran *IBL* merupakan salah satu model pembelajaran berbasis pada siswa yang digunakan untuk mengefektifkan respon siswa dan menyukseskan implementasinya. Putri (2019) mengatakan model *inquiry based Learning* tidak terlepas dari kegiatan penyelidikan, karena model *Inquiry based Learning* ini berlandaskan pada penemuan baru yang akan diperoleh oleh peserta didik melalui serangkaian kegiatan penyelidikan atau kegiatan ilmiah.

Penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian terdahulu tentang pengaruh model *IBL* terhadap motivasi dan prestasi belajar di sekolah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mulyani, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* dalam Pembelajaran IPA tentang Kemagnetan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. Mulyani menyimpulkan bahwa penerapan model *IBL* memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Rawa (2019) dengan judul penelitian “Pengaruh *Model Inquiry Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SDI Malanusa di Kabupaten Ngada”. Rawa menyimpulkan bahwa model *inquiry learning* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV. Hasil analisis penelitian oleh Maknun dan Haryati (2022) menyimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri sangat berpengaruh terhadap hasil belajar karena keaktifan siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu keaktifan siswa dan motivasi siswa yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar yang baik.

Dari ketiga penelitian yang dilakukan tidak terlepas dari keterbatasan. Ketiga penelitian tersebut hanya menggunakan media pembelajaran berupa LKPD dan LKS, sedangkan dalam penerapan *Inquiry Based Learning* (IBL) diperlukan media pembelajaran interaktif. Karena pada tahap orientasi mengatakan pada tahap orientasi proses yang berfokus pada merangsang minat dan rasa ingin tahu terkait materi pembelajaran yang akan dipelajari dan mengatasi tantangan belajar melalui pernyataan masalah. Selama tahap ini, materi pembelajaran diperkenalkan atau diberikan oleh guru. Yuliwati (2023) mengatakan dalam model pembelajaran IBL, peserta didik mencari materi pembelajaran secara mandiri. Peserta didik mencari tahu materi dengan mengajukan pertanyaan dan melakukan riset atau penelitian secara mandiri. Model pembelajaran IBL adalah kegiatan belajar yang menekankan pada pengembangan keterampilan penyelidikan dan kebiasaan berpikir yang memungkinkan peserta didik untuk melanjutkan pencarian pengetahuan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sukirman (2012: 29) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat berjalan efektif sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Penerapan model IBL dalam pembelajaran akan menciptakan suasana kelas menjadi hidup serta dapat menjadikan siswa aktif dan mendorong rasa percaya dirinya karena siswa diberikan kebebasan untuk menemukan sendiri jawaban dari hasil penelitiannya dengan demikian akan meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa dan secara otomatis prestasi belajarnya akan meningkat. Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Udan Miharja

(2021) dengan judul “Pengaruh Model *Inquiry Based Learning* dan Motivasi Belajar Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD”. Udan Miharja menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berpikir kritis siswa yang diberikan pembelajaran dengan *IBL* dan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hal tersebut, maka pembelajaran dengan menggunakan model *inquiry* terbimbing berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA. Penelitian oleh (Sutarningsih, 2022) berjudul “Model Pembelajaran *Inquiry* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa model pembelajaran *inquiry* diarahkan untuk mencari tahu sendiri jawaban atas pertanyaan atau masalah sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu motivasi guru berdampak pada perubahan paradigma belajar dari berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Belajar aktif melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa dalam menyelidiki masalah sehingga siswa dapat merumuskan sendiri pengetahuan dari masalah yang telah dipecahkan.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Widyastuti (2018) menemukan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara kognitif. Dari penilaian hasil belajar dan lembar observasi siswa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan karena para siswa tidak hanya belajar saja untuk mengejar hasil namun peserta didik mampu mengukur kemampuan sendiri dengan menemukan jawaban dari masalah yang dihadapinya dan mampu menerapkan di kehidupan sehari-hari. Materi yang dibangun berdasarkan pengalaman belajarnya sendiri dapat menjadi bagian penting yang akan selalu

diingat oleh peserta didik. Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti perlu melakukan penelitian lebih lanjut terkait pengaruh model *inquiry-based learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa berdasarkan karakteristik dan kelas yang berbeda.

Menurut Wale dan Bishaw (2020) bahwa model pembelajaran inkuiri atau *Inquiry-Based Learning* menuntut suatu tindakan pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui informasi. Sejalan dengan itu Petros Lamerias et al (2021) mengatakan *Inquiry Based Learning* sering digunakan dalam pembelajaran yang mampu mendorong pemecahan masalah, mengajukan pertanyaan, kontruksi pengetahuan dan melakukan penelitian.

Selain menggunakan model *IBL*, pemanfaatan media pembelajaran sangat diperlukan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi ajar. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak bisa kita pungkiri keberadaannya. Karena memang gurulah yang menghendaki untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada siswanya. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh siswa, terutama materi pembelajaran yang rumit dan kompleks. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pelajaran pada saat itu, sehingga yang menjadi tujuan dari pembelajaran bisa tercapai secara maksimal. Pembuatan media pembelajaran merupakan kewajiban seorang guru dalam

mengelola pembelajaran karena merupakan salah satu dari kompetensi guru yang harus dikembangkan guru yaitu kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik merupakan salah satu jenis kompetensi yang mutlak perlu dikuasai guru. Kompetensi pedagogik pada dasarnya adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik. Kompetensi pedagogik merupakan kompetensi yang khas, yang akan membedakan guru dengan profesi lainnya dan akan menentukan tingkat keberhasilan proses dan pembelajaran peserta didiknya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat dijadikan sebagai pertimbangan guru agar memperoleh hasil yang lebih maksimal. Media tersebut digunakan dengan mempertimbangkan era digital seperti sekarang ini dimana penggunaan gawai dalam kehidupan sehari-hari tidak asing lagi bagi siswa.

Oleh sebab itu setiap orang diharapkan dapat mengerti teknologi sebagai penunjang segala aktivitas, hal yang sama berlaku pada ranah Pendidikan. Guru serta peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya ialah *Canva*. Menurut Tanjung dan Faiza (2019: 80) *canva* adalah program desain online yang menyediakan berbagai template seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, dan banyak lainnya. Dalam *canva* juga terdapat berbagai jenis presentasi untuk Pendidikan, kreatif, teknologi

bisnis dan pemasaran. Pemanfaatan media pembelajaran *canva* dalam pembelajaran perlu di galakkan sebagai salah satu inovasi baru dalam penggunaan media dan sumber belajar. Berbagai fitur pada *canva* yang tersedia dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk peningkatan kualitas dan mutu pembelajaran. Selain itu juga dapat mempermudah kegiatan pembelajaran jika ditinjau dari aspek penggunaan media. Pemanfaatan *canva* sebagai media pembelajaran bisa dikatakan cukup efektif. Hal ini di karenakan pemanfaatan *canva* juga dapat membantu memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi yang sedang dibahas, sebab dapat menjelaskan konsep yang sulit atau rumit menjadi mudah dan lebih sederhana, sehingga hal itu dapat menambah motivasi siswa untuk terus belajar dan memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran dan secara tidak langsung dapat mempengaruhi prestasi mereka di sekolah.

Sebagai bahan pertimbangan peneliti dalam memanfaatkan media pembelajaran *canva* agar penerapan *IBL* menjadi optimal, penulis mengambil pertimbangan dari beberapa jurnal yang telah memanfaatkan media pembelajaran berbasis *canva*, seperti yang artikel yang ditulis oleh Tara Wibowo (2022) Menyatakan bahwa kegunaan aplikasi *canva* dalam membuat media pembelajaran yang beragam dan menarik sangat membantu pendidik dalam menciptakan ide kreatif yang beragam untuk membuat media pembelajaran. Pada penerapan masa kini penguasaan teknologi dalam berbagai aplikasi sangat disarankan untuk pendidik agar dapat berkembang mengikuti perkembangan zaman masa kini. Dengan pemanfaatan aplikasi *canva* memudahkan pendidik dalam mengkreasikan media pembelajaran yang menarik. Sejalan dengan Masfufah, dkk. (2022) menyatakan Aplikasi *canva* dapat menjadi salah satu

alternative untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Kurikulum Merdeka yang sudah mulai diterapkan di Indonesia. Aplikasi *canva* merupakan hasil teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik sebagai media pembelajaran, seperti menghasilkan slide Power Point, video, gambar-gambar, poster, dan segala hal yang bersifat tampilan visual. Seiring dengan berkembangnya teknologi, guru disarankan menjadi contoh utama dalam menerapkan hasil dari kemajuan teknologi ini pada kegiatan pembelajaran.

Beberapa jurnal *IBL* dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *canva* menunjukkan hubungan positif linier yang signifikan terhadap pencapaian prestasi belajar dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti beranggapan bahwa *Inquiry-Based Learning* berbantuan media pembelajaran berbasis *canva* pada pembelajaran matematika mampu digunakan untuk meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Sehingga peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* berbantuan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SD Gugus I Sidemen."

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Kurangnya fasilitas belajar menghambat anak dalam berkeaktifitas sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.
2. Model pembelajaran *IBL* menuntut siswa mengeksplorasi informasi dari berbagai sumber dan guru sebagai fasilitator dapat memanfaatkan media

pembelajaran berbasis internet. Namun yang kenyataannya guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa LKPD dan LKS.

3. Media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif tidak sesuai dengan perkembangan zaman teknologi saat ini sehingga media yang digunakan tidak menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas dari tujuan yang ingin dicapai. Pada penelitian ini diberikan batasan pada masalah pengaruh model *Inquiry Based Learning* berbantuan media *canva* pada mata pelajaran matematika kelas V SD gugus I Sidemen.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka terdapat permasalahan dalam penelitian ini, sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar matematika antara siswa yang dibelajarkan dengan model *Inquiry Based Learning* berbantuan media *canva* dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional pada siswa kelas V SD gugus I Sidemen?
2. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar matematika antara siswa yang dibelajarkan dengan model *Inquiry Based Learning* berbantuan media *canva* dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional pada siswa kelas V SD gugus I Sidemen?
3. Secara Simultan apakah terdapat perbedaan motivasi dan prestasi belajar matematika antara siswa yang dibelajarkan model *Inquiry Based* berbantuan

media *canva* dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional pada siswa kelas V SD gugus I Sidemen?

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk mengantisipasi kesimpangsiuran dalam penelitian ini, maka peneliti memiliki sasaran yang hendak dicapai, Dengan maksud mencari titik temu atau jawaban yang ada relevansinya dengan permasalahan di atas. Adapun tujuan penelitian yang dimaksud seperti berikut.

1. Mengetahui perbedaan motivasi belajar antara siswa yang dibelajarkan dengan model *inquiry based learning* berbantuan media *canva* dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional pada siswa kelas V SD gugus I Sidemen.
2. Mengetahui perbedaan prestasi belajar antara siswa yang dibelajarkan dengan model *inquiry based learning* berbantuan media *canva* dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional pada siswa kelas V SD gugus I Kecamatan Sidemen.
3. Mengetahui secara simultan perbedaan prestasi belajar dan motivasi antara siswa yang dibelajarkan dengan model *inquiry based learning* berbantuan media *canva* dengan siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional pada siswa kelas V SD gugus I Sidemen.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dalam penelitian ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam proses belajar, menambah sumber pengetahuan, pengalaman serta dapat mengetahui secara langsung situasi dan kondisi yang

dialami oleh peserta didik melalui model *inquiry based learning* berbantuan media *canva*.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Memberikan sumbangan pemikiran bagi guru khususnya dalam memperbaiki sistem pembelajaran guru dalam menggunakan model pembelajaran khususnya model *inquiry based learning* berbantu media *canva* yang merupakan pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai informasi dan bermanfaat bagi kelangsungan pembelajaran di sekolah dan memberikan masukan yang dapat dijadikan pedoman lebih lanjut bagi pimpinan sekolah dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.