

BAB I

PENDAHULUAN

Bab 1 membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat hasil penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan adalah suatu proses usaha sadar untuk mewujudkan suatu proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan pemikiran serta potensi yang dimiliki sehingga tercipta kecerdasan emosional, spiritual, akhlak yang mulia serta ketrampilan yang diperlukan didalam menunjang sebuah kehidupan khususnya bagi dirinya dan masyarakat. dalam pengertian sederhana pendidikan juga diartikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai – nilai yang ada di masyarakat sekitar.

Dalam perkembangan dari tahun ke tahun pemerintah memaksimalkan peningkatan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia, salah satu cara pemerintah dalam meningkatkan pendidikan yaitu dengan cara memperbaharui kurikulum. Kurikulum merupakan alat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah lembaga pendidikan, namun hal tersebut harus kita kaji dari segi bahasa terlebih dahulu, kurikulum berasal dari kata “*curere*” merupakan bahasa Yunani dalam istilah olahraga yang berarti jarak tempuh lari yaitu jarak yang ditempuh dari awal atau start sampai kepada akhir finish untuk memperoleh suatu penghargaan (Kailani, 2022). Kurikulum salah satu faktor yang berperan penting dalam proses pembelajaran sehingga sering kali dilakukan perubahan, kurikulum yang

diterapkan saat ini didalam pembelajaran adalah kurikulum merdeka. Penerapan kurikulum merdeka pada pembelajaran yang dilaksanakan di Indonesia mampu memberikan banyak perubahan dimulai dari sistem pembelajaran antara guru dengan peserta didik, materi yang diajarkan dan fleksibilitas guru dalam mengajar. kurikulum merdeka berbasis karakter dan kreativitas sebagai penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya dan juga merespon perubahan global dan karakteristik abad ke – 21 . didalam kurikulum merdeka peningkatan literasi dan numerasi menjadi fokus utama, sehingga peserta didik mendapatkan mata pelajaran untuk meningkatkan numerasinya yaitu mata pelajaran matematika.

Matematika sangatlah berguna bagi kehidupan manusia dan juga mendasari perkembangan teknologi modern, serta mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin (Herwandi, 2022). Jadi matematika adalah suatu ilmu yang mengutamakan proses peningkatan dibidang penalaran dan logika yang untuk mendapatkan suatu ide yang akurat dalam pemecahan masalah. Matematika mempunyai peranan penting didalam peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri. Prinsip didalam matematika itu sendiri ialah ilmu yang saling berkaitan satu sama lain. Sehingga peserta didik diperlukan memiliki kualitas pengetahuan matematika yang baik serta menambah ilmu untuk pendidikan selanjutnya. Tujuan adanya mata pelajaran matematika juga untuk memberikan pengetahuan yang dapat memecahkan dengan nalar dan logika, sehingga masalah yang dihadapi terselesaikan dengan baik.

Tujuan awal pendidikan yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, maka dari itu pemerintah mengupayakan keaktifan dan kreativitas dari siswa didalam

pembelajaran, peserta didik diharapkan memiliki daya kreativitas yang tinggi dan menghubungkan pembelajaran disekolah dengan masalah yang dihadapi peserta didik, guna didalam pemecahan masalah peserta didik mampu mengatasi dengan baik, sesuai tujuan awal dari kurikulum merdeka yang dilakasankan, namun sesuai dengan pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran matematika masih tidak berjalan sesuai harapan, hal tersebut ditemukan salah satu sekolah di Kecamatan Abiansemal terjadi penurunan nilai hasil belajar matematika siswa ditahun lalu, sehingga perlu diasumsikan bawasanya model pembelajaran yang digunakan oleh tenaga pendidik kurang menarik, sehingga para peserta didik kurang menarik untuk memplajari hal – hal yang berkaitan dengan peningkatan numerasi di Sekolah. Banyak cara yang digunakan oleh guru, salah satunya dengan cara mengubah model dan strategi pembelajaran, penerapan model pembelajaran dapat diterapkan dengan cara bervariasi macam- macam model pembelajaran, sehingga didalam pembelajaran siswa tidak cepak bosan dan menarik kembali minat untuk mempelajari mata pelajaran matematika.

Salah satu model yang diterapkan didalam pembelajaran di sekolah yaitu model *discovery learning*. pada pembelajaran *discovery*, peserta didik langsung menghadapi masalah pokok yang dihadapinya dan berusaha untuk menemukan pengetahuan serta informasi baru melalui pengalaman, sehingga peserta didik mendapatkan pembelajaran yang sarat akan makna dan lebih mudah untuk diingat dan diterapkan dikehidupan sehari-hari. Melalui model pembelajaran *discovery learning* peserta didik dapat merasakan langsung masalah dan proses penyelesaian hingga menemukan solusinya sendiri. Di dalam penerapan model ini, guru diharapkan menjadi fasilitator bagi peserta didik guna meningkatkan hasil belajar

peserta didik didalam mata pelajaran matematika materi bangun ruang. dapat disimpulkan model *discovery learning* mendorong peserta didik menemukan pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman langsung dengan bimbingan guru. Metode ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna, mudah diingat, dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penerapan model *discovery learning* pada hasil belajar matematika peserta didik, guru dapat mengembangkan media digital seperti media *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Perkembangan pesat dalam ilmu pengetahuan, teknologi informasi, dan komunikasi diharapkan memberikan dampak positif bagi kemajuan pendidikan saat ini. Digitalisasi, yang kini lebih dikenal sebagai era revolusi industri 4.0, telah menyentuh berbagai bidang, termasuk sektor pendidikan.

Salah satu wujud nyata dari transformasi digital di dunia pembelajaran adalah kehadiran *Quizizz*. Melalui aplikasi *Quizizz* peserta didik dapat bersaing satu sama lain, yang mendorong pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar pembuatan latihan atau kuis dengan visual yang dimaksud adalah guru dapat menambahkan gambar dalam soal. Penambahan gambar dalam soal membuat peserta didik lebih paham mengenai materi dan mudah untuk menjawabnya.

Jadi media digital *Quizizz* adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang berperan dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Dengan fitur gamifikasi seperti papan peringkat, skor yang diperbarui secara *real-time*, dan umpan balik instan, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Selain itu, penambahan elemen visual dalam soal, seperti gambar, membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. *Quizizz* juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkompetisi secara sehat dan mengulang materi dengan cara yang

menarik, sehingga mendorong pemahaman serta diskusi kelompok yang lebih efektif.

Guru dapat memantau jalannya kuis secara langsung dan mengunduh hasilnya setelah kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Dengan pendekatan yang menyenangkan ini, *Quizizz* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga menjadi alternatif yang efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional berbasis kertas.

Penggunaan media digital *Quizizz* dalam penelitian ini didasarkan pada kemampuannya dalam menyajikan proses evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Selain itu, *Quizizz* juga mempermudah pengumpulan data secara efisien serta memungkinkan analisis hasil belajar dilakukan secara cepat dan akurat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan 2 hari dengan wali kelas V dan guru mata pelajaran matematika gugus VII Kecamatan Abiansemal, pada hari Selasa tanggal 29 Oktober 2024 dan dihari Jumat tanggal 01 November 2024 yang berlangsung di 8 Sekolah Dasar yang berada di Gugus VII Kecamatan Abiansemal diperoleh informasi pertama, bahwa hasil observasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Gugus VII Kecamatan Abiansemal adalah 71,15, yang mengindikasikan bahwa pencapaian belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Kedua, penggunaan model pembelajaran kurang menggunakan model yang bervariasi.

Nilai Rata - rata Siswa Kelas V
 SDN Gugus VII Kecamatan Abiansemal
 (Sumber : Wali Kelas dan Guru Matematika SDN Gugus VII Kecamatan
 Abiansemal)

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Rata – rata Nilai
1	Sd No.1 Jagapati	28	70,00
2	Sd No.2 Jagapati	25	72,64
3	Sd No.1 Angantaka	27	71,74
4	Sd No.2 Angantaka	21	70,00
5	Sd No.3 Angantaka	23	70,00
6	Sd No.1 Sedang	27	71,59
7	Sd No.2 Sedang	27	72,11
8	Sd No.3 Sedang	8	71,00
	Total Jumlah Siswa	186	
	Rata – rata		71,15

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan penggunaan model yang bervariasi dalam mata pelajaran matematika, tujuannya yaitu untuk meningkatkan hasil belajar matematika khususnya pada materi bangun ruang. Salah satu model pembelajaran yang potensial adalah model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media digital *Quizizz* sehingga diduga menarik minat siswa didalam membelajarkan mata pelajaran matematika .

Model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media digital *Quizizz* merupakan salah satu model yang berpusat pada peserta didik dan menekankan pembelajaran yang aktif, dalam model ini peserta didik dibimbing untuk menemukan jawaban secara mandiri terkait soal yang diberikan didalam game *Quizizz*.

Dari pemaparan tersebut, diajukanlah penelitian ini dengan judul .
 “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Digital *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V SDN Gugus VII Kecamatan Abiansemal Tahun Pelajaran 2024/2025”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah- masalah yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Dari hasil observasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Gugus VII Kecamatan Abiansemal adalah 71,15 yang mengindikasikan bahwa pencapaian belajar siswa masih perlu ditingkatkan.
2. Penggunaan model pembelajaran kurang bervariasi didalam pembelajaran sehingga siswa merasa cepat bosan didalam pembelajaran matematika.
3. Rata-rata guru di kelas V SDN Gugus VII Kecamatan Abiansemal jarang menggunakan media digital sehingga siswa cenderung kurang terpapar pada teknologi pembelajaran modern.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Berdasarkan masalah – masalah yang telah ditemukan dan dipaparkan, pembatasan masalah yang dapat dikaji pada penelitian ini yaitu terkait hasil belajar matematika dari hasil observasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Gugus VII Kecamatan Abiansemal adalah 71,15 yang mengindikasikan bahwa pencapaian belajar siswa masih perlu ditingkatkan serta penggunaan model pembelajaran kurang bervariasi.

Sehingga penelitian ini berfokus pada Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Digital *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V SDN Gugus VII Kecamatan Abiansemal Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, ditemukan rumusan masalah penelitian, Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model *discovery learning* berbantuan media digital *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang pada siswa kelas V SDN Gugus VII Kecamatan Abiansemal tahun pelajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media digital *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Gugus VII Kecamatan Abiansemal Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian yaitu secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan dan nilai tambah guna mengetahui pengaruh penggunaan model *discovery learning* pada proses pembelajaran muatan yang berada di sekolah, khususnya yang ada di Sekolah Dasar. Selain itu, menjadi sumbangan pemikiran untuk menyempurnakan penelitian sebelumnya didalam dunia pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak – pihak seperti :

a) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memecahkan masalah sehari-hari yang dihadapi dengan pengetahuan matematika yang dimiliki, dimana setiap proses pembelajaran matematika dianggap membosankan, diharapkan juga dapat mengembangkan pola pikir yang baik untuk menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari.

b) Bagi Guru

Untuk seorang guru penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah pengetahuannya tentang model pembelajaran di Sekolah yaitu model *discovery learning*, khususnya meningkatkan hasil belajar matematika siswa. dan perhatian guru untuk membangun motivasi dalam diri siswa.

c) Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah dan tempat penelitian lainnya, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk penggunaan model *discovery learning* di dalam setiap proses pembelajaran berlangsung di sekolah, serta peningkatan motivasi siswa terhadap proses pembelajaran di kelas khususnya muatan pelajaran matematika.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai acuan dan pedoman dalam melakukan penelitian yang memiliki kesamaan teori maupun pelaksanaannya.