

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam Bab I ini menguraikan beberapa aspek utama, yaitu (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat hasil penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Menghadapi perkembangan era digitalisasi serta globalisasi saat ini, manusia dituntut untuk mengejar pendidikan setinggi-tingginya agar dapat berjuang dan bersaing dalam kehidupan. Karena pendidikan merupakan landasan utama dalam pembangunan masyarakat yang berdaya saing dan berakhlak mulia (Kamali & Nawawi, 2023). Pendidikan sangat menentukan masa depan seseorang, sehingga sekolah dasar menjadi fokus utama pemerintah sebagai pondasi awal, khususnya dalam pembelajaran Matematika. Matematika menjadi mata pelajaran yang wajib diajarkan di semua jenjang dan jenis pendidikan, dengan tingkat kesulitan yang bervariasi. Dimana pembelajaran matematika merupakan interaksi terstruktur antara guru dan siswa untuk memperoleh, memahami, dan mengomunikasikan pengetahuan yang telah dipelajari (Agustika & Dewi, 2020). Dalam pembelajaran matematika, siswa tidak hanya diajarkan untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang logis, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan keterampilan seperti ketekunan, kerja keras, dan ketelitian (Kristia dkk., 2021). Karena dengan memahami pembelajaran

matematika, siswa mampu mencapai tujuan akademis di sekolah dan melakukan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kenyataan dalam praktik pendidikan di Indonesia, fakta yang terjadi sedikit berbeda dari harapan, karena minimnya rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran berdampak pada rendahnya penguasaan pengetahuan. Berdasarkan data PISA tahun 2022 literasi dan numerik anak di Indonesia masih tergolong rendah atau dibawah rata-rata. Kemampuan literasi matematika siswa Indonesia belum menunjukkan peningkatan yang signifikan selama ini, dan hasil tes PISA tahun 2022 mencatat skor terendah sejak tahun 2006 (Atikah dkk., 2022). Skor literasi matematika Indonesia pada PISA 2022 mencapai 366, menurun dari 379 pada 2018, sehingga memperpanjang tren penurunan skor yang telah berlangsung selama dua dekade (Kemendikbudristek, 2023). Pelajaran matematika memiliki peran yang penting dalam pengembangan kognitif siswa. Dalam praktiknya masih terdapat berbagai tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, sehingga peran matematika harus diberikan perhatian yang serius.

Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dengan beberapa guru wali kelas IV SD di Gugus V Mengwi pada tanggal 8 April 2025. Diketahui rata-rata nilai ulangan harian matematika siswa dinyatakan rendah. Dalam kurikulum Merdeka assesmen penilaian dapat diketahui menggunakan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). (Wijama, 2024:92) menyatakan, KKTP ditentukan berdasarkan pencapaian kompetensi yang diukur melalui berbagai indikator seperti pemahaman materi, keterampilan, sikap, dan penerapan pengetahuan dengan melihat kemampuan

siswa di masing-masing sekolah. Jenis pengetahuan dan keterampilan, beserta dampak penerapannya, menjadi faktor utama yang memengaruhi penetapan persentase penguasaan minimal (Agung, 2022:110). Pedoman PAP (Penilaian Acuan Patokan) disajikan pada Tabel 1.1, sebagai berikut.

Tabel 1.1
PAP dengan Skala 5 (Lima)

Interval Nilai	Kriteria
85-100	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
40-64	Rendah
0-39	Sangat Rendah

(Sumber: Agung, 2022:112)

Rendahnya hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh pembelajaran yang konvensional serta kurangnya media pembelajaran yang menarik. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu menerapkan cara kreatif dan inovatif guna meningkatkan minat siswa dalam pelajaran matematika. Selain hasil belajar siswa yang rendah, ditemukan juga masalah yang dialami guru, yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam bertanya dan menyampaikan pendapat karena rasa takut saat mengikuti pembelajaran Matematika. Serta rendahnya minat siswa karena menganggap mata pelajaran matematika sulit. Kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran sering kali terjadi karena proses pembelajaran yang kurang efektif, terutama saat materi yang disajikan bersifat kompleks dan abstrak, sehingga pemahaman siswa menjadi terbatas (Sipahutar dkk., 2022). Masalah ini berdampak pada penguasaan kompetensi dan menurunnya hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika. Hal ini dibuktikan

dengan masih adanya siswa yang belum mencapai target penguasaan minimal sebesar 80% sesuai dengan pedoman PAP.

Diketahui nilai ulangan harian kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas IV SD Gugus V Mengwi dengan jumlah 271 siswa didapatkan 47% siswa sudah memenuhi syarat minimal penguasaan 80% sesuai dengan PAP dan sebesar 53% belum memenuhi syarat minimal penguasaan 80% sesuai dengan PAP. Untuk dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika, proses pembelajaran harus dirancang secara menarik, kreatif, dan menyenangkan, salah satunya dengan memanfaatkan model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan oleh guru (Cahyani & Agustika, 2023). Penggunaan model pembelajaran merupakan salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif serta mengoptimalkan pencapaian hasil belajar (Anzelina dkk., 2023). Salah satu model yang cocok digunakan adalah model *discovery learning*. Dalam model *discovery learning*, siswa didorong untuk berpikir aktif, mengajukan pertanyaan kritis, merumuskan hipotesis, mencari hubungan konsep, bekerja sama, dan meningkatkan kepercayaan diri dalam menyelesaikan masalah. (Edi & Rosnawati, 2021). Model ini cocok untuk menumbuhkan kemandirian belajar karena mendorong siswa aktif mengembangkan keterampilan berpikir kritis, daya ingat, dan kemampuan menerapkan pengetahuan ke situasi baru (Kuntari dkk., 2023).

Penerapan model pembelajaran akan lebih maksimal jika didukung oleh penggunaan media yang sesuai. Pemilihan media yang tepat sangat penting dalam merancang pembelajaran untuk menghilangkan kesan matematika yang

sulit dan membosankan. Media pembelajaran interaktif memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Utomo, 2023). Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar menjadi salah satu penyebab utama siswa sulit menangkap konsep secara nyata (Udyani dkk., 2024). Untuk itu, pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran interaktif *game* edukasi *kahoot*. Penggunaan media *kahoot* bisa menjadi salah satu sarana pendukung dalam mengukur hasil belajar siswa, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan (Muhajir dkk., 2024).

Pernyataan di atas didukung oleh temuan penelitian yang dilakukan sebelumnya menurut (Laksmi dkk., 2022) menyatakan bahwa penggunaan model *discovery learning* mampu meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa yang berdampak positif pada hasil belajar siswa. Selaras dengan penelitian lain yang mengungkapkan bahwa dengan penggunaan model *discovery learning* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa mampu berfikir dan memecahkan masalah secara mandiri (Amrillah & Fatmasari., 2024). Fenomena juga ini didukung dengan penelitian (Sinaga dkk., 2022) menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media *kahoot* mengalami peningkatan motivasi belajar dengan rata-rata nilai posttest 94,04% lebih tinggi dari pretest 82,04% yang membuktikan efektivitas media *kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terjadi karena hasil jawaban siswa langsung ditampilkan beserta peringkat dan kecepatan menjawab. Dengan demikian, siswa akan termotivasi untuk menjawab

pertanyaan dengan cepat dan tepat agar bisa menjadi yang terbaik di setiap sesi kuis (Muhajir dkk., 2024).

Berdasarkan pada uraian latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan model pembelajaran serta mengkolaborasikan dengan media *kahoot* dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa khususnya matematika. Maka dari itu, penting untuk dilakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Kahoot* Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Pada Siswa Kelas IV SD Gugus V Mengwi Tahun Ajaran 2025/2026”. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan model dan media pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika di sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut:

- (1) Berdasarkan data dari 217 siswa, hanya 47% yang mencapai ketuntasan sedangkan 53% belum tuntas, sehingga kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai standar kompetensi yang ditetapkan dan mengindikasikan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran.
- (2) Penggunaan model pembelajaran serta media yang kurang bervariasi dan cenderung monoton menyebabkan rendahnya minat, motivasi, serta

partisipasi aktif siswa, sehingga berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar yang dicapai.

- (3) Penerapan teknologi yang masih kurang optimal karena beberapa siswa masih kesulitan dalam mengakses media digital dengan menggunakan perangkat.
- (4) Kompetensi pengetahuan Matematika pada siswa masih rendah dan belum memenuhi syarat minimal KKTP.
- (5) Siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi dan mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, permasalahan yang ada cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini agar dapat memberikan gambaran lebih jelas yang berhubungan dengan pelaksanaan penelitian ini. Oleh karena itu, pembatasan masalah dalam penelitian ini akan dibatasi pada hasil belajar matematika siswa yang masih belum memenuhi syarat minimal penguasaan, variasi model pembelajaran serta media pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini akan terfokus pada pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *kahoot* terhadap kompetensi pengetahuan Matematika pada siswa kelas IV SD Gugus V Mengwi tahun ajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu Apakah

terdapat pengaruh dari penerapan model *discovery learning* berbantuan media *kahoot* terhadap kompetensi pengetahuan Matematika pada siswa kelas IV SD Gugus V Mengwi tahun ajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *kahoot* terhadap kompetensi pengetahuan Matematika pada siswa kelas IV SD Gugus V Mengwi tahun ajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan nantinya bisa menjadi acuan dan dapat bermanfaat sebagai pedoman dalam penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *kahoot* dalam proses pembelajaran khususnya di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran yang memperkaya keilmuan di bidang pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan juga dapat bermanfaat bagi pihak-pihak lainnya seperti berikut.

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan peluang bagi siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan inovatif.

Dengan demikian, siswa dapat mencapai pemahaman yang lebih

mendalam dan meningkatkan kompetensi pengetahuan mereka, terutama dalam pembelajaran Matematika.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi guru dalam memilih serta menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga suasana belajar di kelas lebih menarik, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam pengambilan kebijakan untuk pengembangan profesionalisme guru. Sehingga penelitian ini berpotensi memberikan arahan yang jelas dalam meningkatkan kompetensi dan keterampilan guru, sehingga mereka lebih efektif dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi peneliti lain untuk mengeksplorasi variabel-variabel lain yang dapat berkontribusi dalam peningkatan kompetensi pengetahuan, terutama dalam konteks materi pembelajaran. Dengan demikian, penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan studi ini dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang mungkin memengaruhi proses pembelajaran, seperti metode pengajaran, lingkungan belajar, atau penggunaan teknologi.