

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

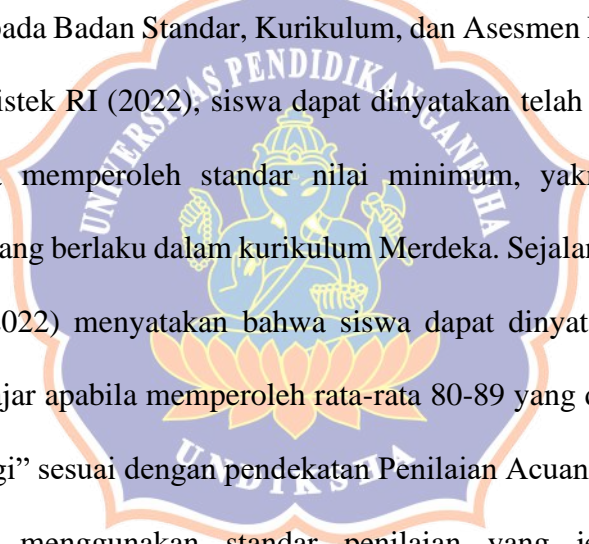
Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks, yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga mencakup bagaimana siswa membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran bertujuan agar terjadinya perubahan kearah yang lebih baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Faradisha (2022) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam desain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama siswa. Gusteti dan Neviyarni (2022) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara komponen belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam pemecahan masalah. Proses pembelajaran yang baik akan membantu perkembangan siswa dalam mempersiapkan dirinya untuk pendidikan selanjutnya (Wulandari & Ambara, 2021). Jadi, Pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis, dan terencana yang mencakup interaksi antara guru, siswa, dan lingkungan belajar. Proses ini tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga bertujuan untuk membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah siswa dalam mempersiapkan diri untuk pendidikan selanjutnya.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah siswa adalah matematika.

Matematika telah menjadi mata pelajaran yang wajib ada di setiap jenjang maupun jenis pendidikan dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda (Kuntari dkk., 2023) Matematika tidak hanya berfokus pada angka, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Safitri dkk., 2024). Matematika sangat berperan dalam menjawab permasalahan matematis dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hayati dan Jannah (2024), matematika adalah alat yang dapat membantu siswa dalam menghadapi masalah dan tantangan dalam aspek kehidupan pribadi, masyarakat, dan pekerjaan. Menurut Hastaruddin (dalam Permatasari, 2021), matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dan merupakan dasar karena menopang perkembangan ilmu pengetahuan yang berkembang seiring dengan berjalannya waktu. Matematika dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis, kreatif, dan kritis dalam memecahkan masalah dalam kehidupan. Kemampuan berpikir tersebut juga dapat mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari masa ke masa (Pratiwi & Wiarta, 2021). Namun, matematika seringkali dianggap pelajaran yang sulit, menakutkan, dan tidak menarik oleh sebagian siswa. Anggapan tersebut menyebabkan kompetensi pengetahuan matematika sangat kurang dan belum sesuai dengan harapan, baik harapan guru, orang tua, maupun siswa itu sendiri (Wijaya & Yadewani, 2022).

Kompetensi merupakan kemampuan dasar yang dapat didemonstrasikan atau direfleksikan dalam kebiasaan yang dapat dilakukan oleh siswa pada tahap pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sejalan dengan hal tersebut, kompetensi pengetahuan merefleksikan konsep-konsep keilmuan yang harus dikuasai oleh siswa dalam proses pembelajaran (Kunandar, 2015). Pada kompetensi pengetahuan

sesuai dengan taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (dalam Ahyana & Syahri, 2021) terdapat dimensi proses kognitif pada jenjang proses berpikir meliputi mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta atau yang sering dikenal dengan istilah C-1 sampai dengan C-6. Oleh karena itu, kemampuan dasar terhadap muatan materi Matematika berdasarkan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa mencakup tingkatan berpikir C-1 hingga C-6 meliputi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta dapat didefinisikan sebagai kompetensi pengetahuan matematika.



Mengacu pada Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kemendikbudristek RI (2022), siswa dapat dinyatakan telah mencapai ketuntasan belajar apabila memperoleh standar nilai minimum, yakni 86 dalam proses pembelajaran yang berlaku dalam kurikulum Merdeka. Sejalan dengan hal tersebut, Agung, dkk (2022) menyatakan bahwa siswa dapat dinyatakan telah mencapai ketuntasan belajar apabila memperoleh rata-rata 80-89 yang dikategorikan dengan predikat “Tinggi” sesuai dengan pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. Dengan menggunakan standar penilaian yang jelas dan konsisten, pembelajaran dapat memberikan umpan balik yang berarti kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai standar nilai minimum dengan predikat “Tinggi”, termasuk dalam pembelajaran matematika.

Putri, dkk (2023) menyatakan bahwa kenyataannya, proses pembelajaran matematika di sekolah baik pada satuan pendidikan dasar dari berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi dengan pembelajaran yang berpusat kepada guru (*teacher centered*). Sejalan dengan hal

tersebut, Putri, dkk (2025) menyatakan bahwa guru biasanya lebih memilih menjelaskan materi dengan pembelajaran konvensional, sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktif. Pembelajaran konvensional mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif pada proses mencari informasi serta pembelajaran tidak menarik minat siswa (Artanegara dkk., 2024). Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 14 Maret 2025 dengan guru kelas V di SD Gugus II Kecamatan Klungkung dalam pelaksanaan pembelajaran matematika diperoleh berbagai permasalahan. Pertama, berdasarkan nilai ulangan muatan materi bilangan bulat yang mengacu pada BSKAP, dari 98 siswa sebanyak 9 siswa dinyatakan telah mencapai ketuntasan belajar dengan perolehan standar nilai minimum 86 dan sebanyak 89 siswa dinyatakan belum mencapai ketuntasan belajar dengan perolehan nilai dibawah 86. Kedua, penerapan model pembelajaran yang inovatif belum banyak dilakukan dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa. Ketiga, siswa cenderung merasa matematika itu sulit sejak awal. Keempat, siswa cenderung menghafal informasi, sehingga otak siswa dipaksa hanya mengingat berbagai informasi tanpa memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkannya dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa cepat merasa bosan karena siswa tidak sepenuhnya terlibat secara aktif dan kreatif selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut dipandang perlu adanya inovasi dalam pembelajaran. Inovasi tersebut dapat berupa menerapkan model pembelajaran yang dapat mengaitkan konteks matematika dalam kehidupan sehari-hari serta mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran sehingga dapat memberikan pengaruh terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa (Putri dkk., 2023).

Oleh karena itu, penelitian yang dilaksanakan diinisiasi dengan tujuan untuk mengatasi tantangan tersebut dengan memperkenalkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan, yaitu *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbantuan *drill*. *CTL* didefinisikan sebagai proses pendidikan yang bertujuan untuk membantu siswa melihat makna pelajaran sekolah yang mereka pelajari dengan menghubungkan pelajaran ini dengan konteks mereka dalam kehidupan sehari-hari (Rahayu dkk., 2024). Model pembelajaran *CTL* adalah model pembelajaran yang mempermudah guru untuk mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi nyata siswa serta mendorong siswa dalam membuat suatu hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Hani dkk., 2024). Sejalan dengan hal tersebut menurut Rathburn (dalam Lestari dkk., 2023), Model pembelajaran *CTL* yaitu sebuah pembelajaran yang memotivasi siswa guna menghubungkan konsep materi dan kehidupan nyata. Oleh karena itu, *CTL* merupakan pembelajaran kontekstual yang menekankan keterlibatan siswa secara utuh dengan materi dan situasi nyata.

Model pembelajaran *CTL* dapat memfasilitasi siswa untuk menghubungkan konsep materi dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Model pembelajaran *CTL* juga membuat pembelajaran lebih bermakna karena materi yang diajarkan dikaitkan langsung dengan kehidupan nyata, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat konsep. Model *CTL* dapat digunakan oleh guru pada aktivitas belajar mengajar sehingga mampu menciptakan keterkaitan yang bermakna dengan kehidupan nyata (Herlina dkk., 2021). Pembelajaran yang mengkaitkan dengan permasalahan

yang terjadi akan membantu siswa dalam proses belajar karena pembelajaran akan berjalan secara alami (Pusparina, 2021).

Sedangkan, *drill* merupakan metode pembelajaran yang berfokus pada latihan berulang-ulang untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa dalam menyelesaikan soal. Metode *drill* adalah suatu cara mengajar dengan memberikan stimulus yang dilakukan secara berulang-ulang agar siswa memiliki respon yang kuat yaitu keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari sebelumnya (Sutarni, 2020). Menurut Suardiana (2021), metode *drill* merupakan satu kegiatan melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara sungguh-sungguh dengan tujuan untuk memperkuat suatu asosiasi atau menyempurnakan suatu keterampilan agar menjadi bersifat permanen. Jadi, *drill* adalah metode pembelajaran yang berfokus pada latihan berulang-ulang untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa dalam menyelesaikan soal, dengan tujuan untuk memberikan stimulus secara terus-menerus agar siswa memiliki respon yang lebih kuat, sehingga keterampilan yang telah dipelajari menjadi lebih permanen. Dengan melakukan latihan yang sama secara berulang dan sungguh-sungguh, *drill* dapat membantu memperkuat asosiasi serta menyempurnakan keterampilan siswa dalam memahami suatu konsep atau materi.

Salah satu kelebihan metode *drill* adalah dengan latihan berulang-ulang, siswa dapat memahami pola penyelesaian masalah dan memperkuat pemahaman konsep. Penggunaan metode *drill* dalam proses pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan keterampilan siswa (Artiasih, 2022). Model pembelajaran CTL berbantuan *drill* dalam konteks pembelajaran matematika memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar

matematika dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari ke dalam pembelajaran dan metode *drill* sebagai latihan berulang-ulang dalam penyelesaian masalah, sehingga memudahkan siswa untuk memahami konsep dalam matematika. Dengan demikian, diharapkan kompetensi pengetahuan siswa dalam matematika, khususnya muatan materi bilangan bulat akan meningkat secara signifikan.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Sari, dkk (2020) menyatakan bahwa model pembelajaran *CTL* berbantuan masalah terbuka berpengaruh signifikan terhadap terhadap hasil belajar matematika siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Putri, dkk (2023) menyatakan bahwa model pembelajaran *CTL* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan matematika. Selain itu, Pravitassari, dkk (2023) menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode *drill* dengan teknik hitung *trachtenberg* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Lianty, dkk (2023) menyatakan bahwa metode *drill* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Maka dari itu, belum ada penelitian yang meneliti pengaruh model *CTL* berbantuan *drill* dalam penerapannya pada pembelajaran matematika siswa kelas V pada muatan materi bilangan bulat.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *CTL* Berbantuan *Drill* Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas V SD Gugus II Kecamatan Klungkung” agar kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas V meningkat secara signifikan minimal mencapai standar nilai minimum dengan predikat “Tinggi” sesuai standar kurikulum yang berlaku.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Kompetensi pengetahuan siswa pada muatan materi bilangan bulat cenderung belum mencapai ketuntasan, dengan perolehan nilai dibawah 86.
2. Belum banyak upaya dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa.
3. Siswa cenderung menganggap matematika itu sulit sejak awal.
4. Penguasaan kompetensi pengetahuan siswa cenderung hanya menghafalkan materi daripada memahami materi yang dibelajarkan.
5. Pembelajaran tidak sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif dan kreatif selama pembelajaran berlangsung, sehingga siswa cepat merasa bosan.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang ada cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah berkaitan dengan penelitian yang dilaksanakan. Oleh sebab itu, maka penelitian ini dibatasi pada model pembelajaran *CTL* berbantuan *drill* dan kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas V pada muatan materi bilangan bulat di SD Gugus II Kecamatan Klungkung Tahun Pelajaran 2025/2026.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan yang diungkap dalam penelitian yang dilaksanakan adalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *CTL* berbantuan *drill* terhadap kompetensi

pengetahuan matematika siswa kelas V pada muatan materi bilangan bulat di SD Gugus II Kecamatan Klungkung Tahun Pelajaran 2025/2026?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang dilaksanakan adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *CTL* berbantuan *drill* terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas V pada muatan materi bilangan bulat di SD Gugus II Kecamatan Klungkung Tahun Pelajaran 2025/2026.

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat menunjang teori-teori pembelajaran, baik pada mata pelajaran matematika maupun mata pelajaran lainnya. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini nantinya dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran *CTL* berbantuan *drill*.

2) Manfaat Praktis

Penelitian ini tidak hanya bermanfaat secara teoretis, tetapi juga bermanfaat secara praktis bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti lain. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut.

a. Siswa

Penelitian ini memberi manfaat dalam proses belajar siswa. Secara tidak langsung, siswa akan memiliki kemampuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu tentang apa yang sedang dipelajari dan dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal.

b. Guru

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam upaya meningkatkan profesionalisme guru. Serta dapat memberikan pengalaman yang bermanfaat di dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang nantinya dapat menyelenggarakan pendidikan aktif di dalam mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan.

c. Kepala Sekolah

Penelitian ini sebagai masukan berharga bagi kepala sekolah selaku pengambil kebijakan yang nantinya kebijakan tersebut dapat memperlancar kegiatan pembelajaran serta dapat digunakan sebagai acuan bagi sekolah dalam mengoptimalkan peningkatan mutu pendidikan.

d. Peneliti Lain

Peneliti lain dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi khususnya bagi para peneliti di bidang pendidikan sebagai bahan untuk mendalami objek penelitian. Selain itu, dapat menarik minat untuk meneliti faktor-faktor lain yang lebih mendalam untuk meningkatkan penguasaan kompetensi pengetahuan matematika siswa.