

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Dalam bagian Bab I ini, peneliti akan melakukan pemaparan pada 6 aspek yang dinilai menjadi hal pokok, ialah: (1) menjelaskan latar belakang masalah, (2) menjelaskan apa saja yang menjadi identifikasi masalah dalam riset ini, (3) menjelaskan pembatasan masalah, (4) menjelaskan apa saja yang menjadi rumusan masalah dalam riset ini, (5) menjelaskan apa saja yang menjadi tujuan dilakukannya riset ini, dan (6) menjelaskan manfaat hasil dari melakukan riset penelitian.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam dunia pendidikan, belajar dipahami sebagai suatu proses aktif, yang memungkinkan individu membangun pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui pengalaman. Hal ini sesuai dengan pandangan konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dalam konteks ini, pembelajaran harus dirancang agar mampu menstimulus keaktifan siswa dan mengakomodasi berbagai gaya belajar yang dimiliki peserta didik. Aktivitas belajar ini bersifat fundamental dan berlangsung sepanjang hayat, menjadi inti dalam perkembangan individu di berbagai jenjang kehidupan.

Proses belajar tersebut secara sistematis difasilitasi melalui pendidikan formal, yakni bentuk pendidikan yang terstruktur dan berjenjang serta berlangsung dalam institusi resmi seperti sekolah. Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal pertama dalam sistem pendidikan di Indonesia yang memiliki peran strategis

dalam menanamkan dasar-dasar ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada peserta didik. Pendidikan sekolah dasar dirancang untuk membekali siswa dengan kompetensi dasar dalam berbagai bidang studi. Dalam konteks pendidikan dasar, pelaksanaan pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa, yang umumnya berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan hendaknya bersifat konkret, kontekstual, dan interaktif.

Dalam kerangka sistem pendidikan formal, kurikulum menjadi pedoman utama yang mengarahkan proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu agar terjadinya peningkatan kompetensi yang dimiliki oleh tiap-tiap individu. Kurikulum Merdeka sebagai landasan pendidikan mengukur kompetensi pengetahuan siswa sebagai hasil proses pembelajaran. Menurut panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah oleh Badan Standar Kurikulum, Asesmen, dan Pendidikan BSKAP (Kemendikbudristek, 2012) Peserta didik dinyatakan mencapai nilai ketercapaian dengan kategori ketuntasan tertinggi apabila berada pada rentang 86-100%. Pada Standar Penilaian Universitas Pendidikan Ganesha, tingkat capaian penguasaan tertinggi berada pada rentangan antara 85%-100%. Selanjutnya, Menurut Agung (2022) di dalam dunia pendidikan tentu dilakukannya suatu penilaian untuk mengukur kemampuan baik pengetahuan maupun keterampilan yang dimiliki oleh tiap-tiap individu, pedoman nasional yang digunakan ialah pedoman Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5 yang dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut.

**Tabel 1. 1**  
**Penentuan Acuan Patokan (PAP) Skala 5**

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
0-39	0	E	Sangat Kurang

Salah satu mata pelajaran yang memegang peran penting dalam pengembangan logika, pola pikir kritis, dan kemampuan pemecahan masalah adalah Matematika. Menurut NCTM (2020), tujuan utama dari pendidikan matematika adalah membantu peserta didik memahami konsep matematika secara mendalam dan mampu menggunakannya dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Di samping itu, pendidikan matematika juga bertujuan untuk menumbuhkan sikap positif terhadap matematika, seperti rasa ingin tahu, ketekunan, dan kepercayaan diri dalam memecahkan masalah. Pada tingkat pendidikan dasar, Matematika bukan sekadar pelajaran berhitung, melainkan juga sebagai fondasi berpikir sistematis yang sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang kehidupan. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di Sekolah Dasar harus dirancang sedemikian rupa agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Namun, dalam praktiknya, pencapaian kompetensi matematika siswa Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil survei Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2018 yang dirilis oleh Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), hanya sekitar 18% siswa Indonesia yang mencapai level kompetensi minimum dalam bidang matematika,

jauh di bawah rata-rata negara OECD yang mencapai 69%. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia masih kesulitan dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep dasar matematika.

Permasalahan ini tidak terlepas dari model pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak menarik, kurangnya siswa memahami konsep dasar dari matematika, dan pendekatan pembelajaran yang masih bersifat tradisional dan kurang adaptif terhadap kebutuhan belajar siswa. Permasalahan dalam proses pembelajaran matematika tersebut juga terjadi di beberapa Sekolah Dasar yang ada di Gugus 4 Kuta. Berikut merupakan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru wali kelas 3 di seluruh sekolah di Gugus 4 Kuta

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 11 April 2025, 15 Mei 2025 dan 11 Juni 2025 dengan guru wali kelas III di empat sekolah dasar, yakni SD No. 3 Tuban, SD No. 5 Tuban, SD No. 1 Kedonganan, dan SD No. 3 Kedonganan yang masuk ke dalam wilayah Gugus 4 Kuta, diketahui bahwa dari 218 siswa kelas III, sebanyak 105 siswa (48,16%) belum memenuhi standar ketuntasan dalam kompetensi pengetahuan matematika, terutama pada topik perkalian dan pembagian. Hanya 113 siswa (51,83%) yang mencapai ketuntasan, sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP) di masing-masing sekolah yang berada pada kisaran 68–72.

Dari wawancara tersebut juga ditemukan bahwa salah satu penyebab utama dari rendahnya capaian siswa adalah minimnya variasi dalam penerapan model pembelajaran oleh guru. Sebagian besar guru masih menerapkan pembelajaran konvensional seperti ceramah dan pemberian tugas tertulis, yang membuat proses

belajar menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Selain itu, pendekatan yang digunakan masih berorientasi pada guru (*teacher-centered*), di mana siswa hanya menjadi penerima informasi tanpa banyak dilibatkan secara aktif. Padahal, prinsip utama Kurikulum Merdeka menuntut adanya pembelajaran aktif dengan siswa sebagai subjek utama yang mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri. Di samping itu, guru juga belum secara maksimal mengadaptasi metode pembelajaran yang mampu menjawab perbedaan gaya belajar siswa baik visual, auditori, kinestetik, maupun digital. Ketidaksesuaian antara pendekatan pembelajaran dan gaya belajar siswa inilah yang menyebabkan kurang optimalnya pengalaman belajar mereka. Pendekatan multimodal yang seharusnya digunakan untuk mengakomodasi keberagaman ini, ternyata belum banyak diterapkan secara efektif di kelas.

Melihat berbagai persoalan tersebut, diperlukan upaya inovatif dalam strategi pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik secara menyeluruh. Salah satu pendekatan yang dinilai potensial adalah penerapan model *Discovery Learning* yang diintegrasikan dengan pendekatan multimodal. *Discovery Learning* menekankan pada pentingnya eksplorasi aktif siswa dalam menemukan konsep melalui pengalaman langsung dan proses penyelidikan. Bruner (dalam Yuliani & Syahputra, 2023) menyatakan bahwa pengetahuan yang diperoleh melalui proses penemuan akan lebih bermakna dan cenderung tersimpan lebih lama dalam memori. Sementara itu, pendekatan multimodal memfasilitasi penyampaian informasi melalui berbagai media seperti gambar, video, narasi, manipulasi objek, serta platform digital interaktif yang melibatkan lebih banyak saluran sensorik. Mayer (2020) menegaskan bahwa

pendekatan ini efektif dalam memperkuat pemahaman dan retensi informasi karena melibatkan berbagai modalitas dalam proses belajar.

Sejumlah penelitian mendukung efektivitas dari masing-masing pendekatan tersebut. Rachmadtullah, Zulela, dan Syaodih (2023) menemukan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar secara signifikan meningkatkan capaian belajar siswa. Temuan serupa juga disampaikan oleh Astika dan Widiastuti (2023), yang menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika. Di sisi lain, Paramita dan Utama (2022) menekankan bahwa pendekatan multimodal mampu mendorong motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Sementara itu, Sari dan Mahayukti (2022) menyatakan bahwa integrasi antara *Discovery Learning* dan media interaktif dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep matematika sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran yang bermakna.

Namun demikian, studi yang secara khusus mengeksplorasi integrasi antara *Discovery Learning* dan pendekatan multimodal dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar masih tergolong minim. Padahal, perpaduan keduanya memiliki potensi sinergis *Discovery Learning* memberikan ruang berpikir kritis dan eksploratif, sedangkan pendekatan multimodal mendukung aksesibilitas dan pemahaman melalui berbagai representasi visual, auditori, dan kinestetik. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk menjawab celah tersebut dengan menelaah bagaimana pengaruh model *Discovery Learning* berbasis pendekatan multimodal terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas III di Gugus

IV Kuta. Kompetensi yang dimaksud mencakup kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, serta menerapkan operasi hitung dasar, khususnya perkalian dan pembagian, sebagai landasan penting bagi penguasaan matematika di jenjang berikutnya.

Dengan menerapkan kombinasi pendekatan tersebut, diharapkan proses pembelajaran matematika tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga menumbuhkan sikap positif terhadap pelajaran matematika, mengembangkan pola pikir kritis, serta membangun rasa percaya diri dalam memecahkan masalah. Lebih jauh, temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan praktis bagi para guru, kepala sekolah, serta pengambil kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang adaptif, partisipatif, dan berorientasi pada potensi peserta didik. Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis Pendekatan Multimodal terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas III di Gugus 1V Kuta, dipilih untuk menegaskan kontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran yang relevan dengan konteks pendidikan lokal dan kebijakan nasional yang sedang berlangsung.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1) Rendahnya kompetensi pengetahuan matematika siswa, terutama pada materi perkalian dan pembagian, sebagaimana ditunjukkan oleh data bahwa sebanyak 105 dari 218 siswa kelas III (48,16%) belum mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan KKTP masing-masing sekolah.

- 2) Model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang bervariasi, sehingga kegiatan pembelajaran cenderung monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.
- 3) Pendekatan pembelajaran yang diterapkan masih bersifat teacher-centered, dan kurang mengakomodasi keragaman gaya belajar siswa, seperti gaya belajar visual, auditori, kinestetik, dan digital. Pada pendekatan ini guru menjadi satu-satunya sumber informasi, sehingga membatasi siswa dalam mengeksplorasi konsep secara mandiri dan kritis yang seharusnya dapat difasilitasi melalui pendekatan multimodal.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat permasalahan yang telah diidentifikasi pada penelitian ini cukup luas, maka perlu dilakukannya pembatasan masalah agar mencakup masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini membatasi fokus pada peningkatan kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas III di Gugus 4 Kuta, khususnya terkait pemahaman materi perkalian dan pembagian. Berdasarkan wawancara dengan guru di empat sekolah dasar, diketahui bahwa 48,16% dari 205 siswa belum mencapai ketuntasan sesuai KKTP. Hal ini diduga disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang monoton, pendekatan berpusat pada guru, serta kurangnya adaptasi terhadap gaya belajar siswa yang beragam. Oleh karena itu, penelitian ini fokus pada pengaruh model *Discovery Learning* berbasis pendekatan multimodal terhadap kompetensi pengetahuan siswa kelas III di Gugus 4 Kuta.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, Adapun rumusan masalah yang akan mendasari pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan model *discovery learning* berbasis pendekatan multimodal pada kelas III di Gugus 4 Kuta?
- 2) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan matematika siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model *discovery learning* berbasis pendekatan multimodal pada kelas III di Gugus 4 Kuta?
- 3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *discovery learning* berbasis pendekatan multimodal terhadap kompetensi pengetahuan matematika pada siswa kelas III di Gugus 4 Kuta?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan model *discovery learning* berbasis pendekatan multimodal pada kelas III di Gugus IV Kuta.
- 2) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan matematika siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan *model discovery learning* berbasis pendekatan multimodal pada kelas III di Gugus IV Kuta.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model *discovery learning* berbasis pendekatan multimodal terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas III di Gugus IV Kuta.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yang bisa dilihat secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut.

### 1) Manfaat Teoretis:

secara teoritis, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi sebagai pedoman dalam penggunaan model *Discovery Learning* dengan pendekatan multimodal pada kegiatan pembelajaran matematika Khususnya di Sekolah Dasar. Selain itu, dapat menjadi inspirasi dalam menyumbangkan pemikiran untuk meningkatkan kualitas Pendidikan.

### 2) Manfaat Praktis:

Selain bermanfaat secara teoritis, penelitian ini juga dapat bermanfaat secara praktis bagi siswa, guru, dan bagi peneliti lainnya. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

#### a) Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu dengan diterapkannya Model pembelajaran *Discovery Learning* dengan pendekatan multimodal dalam pembelajaran di kelas adalah dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa dalam menyelesaikan sebuah permasalahan serta meningkatkan motivasi dan semangat siswa untuk belajar.

#### b) Bagi Guru

Adapun manfaat penelitian ini bagi guru adalah sebagai referensi alternatif metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

#### c) Bagi Kepala Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi kepala sekolah adalah dijadikan sebagai acuan atau sebagai dasar pengambilan kebijakan dan pembinaan guru dalam pengembangan metode pembelajaran untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah.

d) Bagi Peneliti Lain

Manfaat penelitian ini terhadap peneliti lain yaitu dapat digunakan sebagai acuan untuk studi lanjutan dalam bidang pembelajaran multimodal dan discovery learning.

