

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah segala upaya dan semua usaha untuk membuat masyarakat dapat mengembangkan potensi manusia. Pendidikan merupakan landasan dalam hidup seseorang agar menjadi manusia yang lebih berguna dan memiliki tujuan hidupnya. Pendidikan dapat dijadikan sebagai usaha dalam pembentukan sebuah karakter pada diri seseorang, baik dari lingkungan Pendidikan yang didapatkan secara sengaja ataupun tidak. Pendidikan juga mampu membentuk manusia itu memiliki sikap disiplin, pantang menyerah, bertaqwa, kreatif dan mandiri.

Indonesia sebagai negara berkembang memandang bahwa Pendidikan merupakan kebutuhan utama dalam kehidupan manusia yakni untuk meningkatkan kualitas bangsa Indonesia, mencerdaskan kehidupan bangsa dan mencapai tujuan nasional bangsa Indonesia. UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 menyatakan:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan merupakan sebagai usaha dalam meningkatkan kemampuan manusia dan dengan melalui Pendidikan dapat membentuk kepribadian manusia menjadi lebih baik. Dengan adanya Pendidikan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan yang lebih luas dan mampu memiliki pemahaman dari suatu ilmu pengetahuan.

Pendidikan memiliki tujuan untuk dapat mengembangkan kemampuan siswa, sehingga menjadikan manusia yang dapat beriman kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri dan bermanfaat bagi lingkungan sekitar. Pendidikan merupakan sebuah proses bagi manusia untuk menentukan tujuan hidupnya kedepan, khususnya pada tingkatan di sekolah dasar menjadikan sebagai tahap persiapan untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Pembelajaran merupakan usaha yang dapat mendukung keberhasilan dari Pendidikan. Pembelajaran yang baik mampu mengembangkan kemampuan pada

diri siswa, dengan perlu adanya pemahaman yang tepat. Fakta yang terjadi disetiap sekolah masih menunjukkan rendahnya kemampuan pemahaman konsep. Menurut survey sains TIMSS (*Trends in internasional mathematic dan science study*) dan studi internasional tentang prestasi matematika masih banyak siswa yang kurang memahami dalam pemahaman sebuah konsep materi matematika, dan berdasarkan rata – rata kemampuan matematika di Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara lain.

Menurut Diwani (2014, hlm. 1) Matematika merupakan materi yang sangat penting untuk diberikan pembelajaran kepada siswa. Matematika diperlukan bagi siswa dalam kehidupan sehari – hari, karena dalam kehidupan kita tidak bisa lepas dari angka lebih khususnya ilmu matematika. Dalam pemenuhan nya pembelajaran matematika harus sesuai dengan aturan dan tepat dalam pemahamannya. Seluruh aktivitas yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari – hari pasti berkaitan dengan matematika, contohnya dalam menentukan jam yang menggunakan hitungan angka.

Sebagaimana yang dirumuskan oleh *National Council of Teachers of Mathematics* (dalam Muhammad, 2016) tujuan pembelajaran matematika yaitu:

1. Belajar untuk berkomunikasi (*mathematical communication*)
2. Belajar untuk menalar (*mathematical reasoning*)
3. Belajar untuk memecahkan masalah (*mathematical solving*)
4. Belajar untuk mengaitkan ide (*mathematical connection*)
5. Belajar untuk mempresentasikan ide (*mathematical representasion*)

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa tujuan dari pembelajaran matematika, dapat memberikan pemahaman kepada siswa dalam sebuah konsep, dapat membantu dalam pemecahan suatu masalah, mengaitkan matematika dengan kehidupan dan mengungkapkan sebuah ide dalam mengembangkan kemampuannya pada dirinya. Oleh karena itu, pemahaman dalam matematika sangat penting karena dapat bermanfaat baik dalam dunia Pendidikan maupun dalam kehidupan sehari – hari.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan salahsatu walikelas di kelas V SDN Tegalwangi bahwa terdapat beberapa siswa kurang memahami konsep matematis. Siswa yang kurang memahami konsep matematis tersebut,

karena sudah menilai dari awal bahwa matematika mata pelajaran yang sulit dan banyak perhitungan serta rumus – rumus. Begitupun dengan potensi siswa yang berbeda- beda, terkadang ada siswa yang cepat memahami isi materi dan ada juga yang lambat. Kurangnya pemahaman tersebut dapat disebabkan karena beberapa faktor diantaranya menilai matematika mata pelajaran yang sulit, kurangnya potensi pada siswa, kurang tepat memilih model yang digunakan, dan kurangnya media pembelajaran yang mampu mendukung pembelajaran siswa.

Dalam hal ini perlu adanya usaha yang dilakukan oleh guru agar dapat mengembangkan potensi pada siswa. Maka perlu adanya penerapan model yang tepat dan didukung dengan media yang dapat menarik siswa dalam belajar matematika. Untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematis dapat menggunakan model *Discovery Learning* dengan berbantuan aplikasi *kahoot*. *Discovery learning* merupakan model yang dapat meningkatkan pemahaman dari suatu konsep pada materi secara aktif dan mandiri untuk dapat menarik sebuah kesimpulan. *Discovery learning* akan menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan memberikan sebuah ide, dengan *discovery learning* pun dapat membantu siswa memperkuat sebuah konsep belajar sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kepercayaan pada diri siswa.

Menurut Agung (2017, hlm.30), model *discovery learning* merupakan salah satu teori belajar yang diartikan sebagai suatu bentuk proses belajar yang terjadi jika siswa tidak disajikan materi dalam bentuk final, tetapi diharapkan . mengorganisasikan diri. Hartono (2013, hlm 27) model *Discovery Learning* merupakan strategi pembelajaran yang dapat mendorong, mengajar, dan membantu siswa untuk berpikir, dan menemukan sebuah jawaban secara kritis, analitis dan sistematis. Maka dari itu model *discovery learning* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan berpikir kritis dalam proses pembelajaran sehingga mampu memecahkan suatu masalah dan memberikan sebuah ide dari hasil pemahamannya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat Adam (2015, hlm. 6) media pembelajaran adalah sebuah alat ajar yang dapat mendukung proses pembelajaran lebih mudah, dengan media yang mendukung dapat mempermudah guru dalam

menyampaikan materi dan siswa akan lebih paham dengan materi tersebut. Pembelajaran yang berjalan secara hikmat dapat menjadikan salahsatu upaya dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Adanya bantuan media dalam sebuah proses pembelajaran agar mampu mempermudah guru dalam memberikan pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya bermanfaat bagi guru saja, namun bermanfaat juga untuk siswa karena siswa akan lebih tertarik dan memahami materi jika menggunakan media. Maka, guru harus mampu menggunakan media yang tepat dan mampu memberikan pemahaman materi kepada siswa.

Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis teknologi berupa game education. Menurut Sutirna (2018, hlm 7) *Kahoot* merupakan salah satu web tool untuk membuat kuis, diskusi, dan survey secara menarik. Pemanfaatan teknologi sebagai media yang membantu penyampaian materi dan memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran serta memberikan kesan baru pada siswa.. *Kahoot* salahsatu alat belajar yang dapat memberikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. (Faznur,Khaerunnoisa,& Sumardi,2020).

Hasil penelitian terdahulu oleh Hikmah, Lailatul, dkk.(2020) terdapat siswa yang kurang dalam pemahaman matematis pada materi FPB dan KPK. Penelitian menggunakan *pre-test* dan *post -test* dengan menggunakan 24 soal, dan dilaksanakan selama 3 pertemuan. Hasil dari test tersebut didapat rata – rata 57,87 pada *pretest*, dan didapat rata – rata 76,62 pada *postest*. Berdasarkan penelitian penerapan model *discovery learning* dengan berbantuan media papan kantor mencapai ketuntasan belajar. Namun setiap anak dalam memahami mata pelajaran matematika memiliki kemampuan yang berbeda – beda.

Berdasarkan permasalahan di atas dan didukung oleh penelitian yang relevan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi *Kahoot* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dalam penelitian ini dapat di identifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran yang masih terpusat pada guru, guru menerangkan dan siswa hanya mendengarkan
- 2) Siswa kurang fokus dalam memperhatikan materi yang diberikan oleh guru
- 3) Siswa merasa matematika mata pelajaran yang sulit karena banyaknya perhitungan
- 4) Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas
- 5) Pemahaman siswa pada mata pelajaran masih rendah

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- 1) Apakah peningkatan pemahaman konsep matematis siswa yang menggunakan Model *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi kahoot lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
- 2) Bagaimana respon siswa terhadap penerapan Model *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi *kahoot* daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep matematis siswa yang memperoleh model *discovery learning* dan pembelajaran konvensional.
- 2) Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan Model *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi *kahoot* daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik, peserta didik, sekolah, maupun peneliti. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini berguna untuk menambah wawasan dan pemahaman pada Model *Discovery Learning* di Kelas V Sekolah Dasar. Pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) Membantu pembelajaran siswa lebih menarik dengan berbantuan media aplikasi *kahoot*
- 2) Membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman pada konsep matematis
- 3) Membantu siswa untuk dapat menentukan sebuah contoh
- 4) Membantu siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru mengembangkan model pembelajaran pada konsep matematis
- 2) Membantu guru mengembangkan pembelajaran dengan berbantuan media aplikasi *kahoot*
- 3) Membantu guru meningkatkan rancangan pembelajaran

c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan sekolah dapat lebih mengembangkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih inovatif, agar dapat memberikan kesan menarik dalam proses belajar siswa. Selain itu, sekolah diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik agar dapat melahirkan siswa yang bermutu dan memiliki hasil belajar yang terbaik.

d. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu dapat memberikan pengalaman dalam mengetahui penerapan model *discovery learning* berbantuan aplikasi *kahoot*. Serta dapat menjadi bahan sebagai referensi atau sumber informasi untuk penelitian selanjutnya. Begitupun dengan melalui penelitian ini agar dapat dijadikan gambaran suatu saat ini ketika menjadi seorang guru kelas. Selain itu diharapkan dapat dijadikan sebuah motivasi untuk mengembangkan penelitian ini selanjutnya.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap pokok – pokok masalah yang diteliti, dibawah ini dijelaskan secara operasional beberapa istilah penting untuk diketahui penjasannya.

1. Model *Discovery Learning*

Model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mengajak siswa untuk berperan aktif pada saat proses pembelajaran. *Discovery learning* adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, berpikir kritis, mampu memecahkan suatu masalah. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya banyak siswa yang kurang mampu menguasai sebuah konsep, sehingga permasalahan tersebut dapat disebabkan ketidak tepatan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Ketidak tepatan dalam strategi pembelajaran dapat berpengaruh pada perkembangan belajar siswa. Dengan model *discovery learning* siswa dapat menemukan dan mengemukakan kembali materi yang sedang dipelajari sehingga ia dapat memahami isi dari materi tersebut. Penggunaan model *discovery learning* pun tidak hanya membantu siswa untuk aktif, namun hasil belajar yang diterimanya akan lebih setia dan tahan lama serta tidak mudah dilupakan oleh siswa. Keuntungan lain dalam menggunakan *discovery learning* bisa membantu siswa untuk memperkuat sebuah konsep belajar sehingga secara tidak langsung hal tersebut dapat meningkatkan kepercayaan pada diri siswa dan siswa dituntut untuk menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri, guru hanya berperan sebagai pembimbingan serta memberikan arahan kepada siswa.

2. Aplikasi *Kahoot*

Kahoot adalah media pembelajaran berbasis teknologi berupa *game education*. *Kahoot* adalah *platform* yang dapat dijadikan sebagai media dalam dunia Pendidikan, dengan memberikan pengalaman baru dan menarik bagi siswa. Media *kahoot* yang memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini sangat tepat dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan teknologi di zaman sekarang ini tidak dapat kita hindari dan sudah menjadi sebuah kebutuhan yang tidak asing bagi masyarakat. Teknologi sangat berpengaruh bagi masyarakat, khususnya bagi dunia Pendidikan memiliki dampak positif. Beberapa pendapat mengenai penggunaan teknologi di jaman sekarang ini bagi dunia pendidikan khususnya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa salahsatu nya dalam penerapan sebuah *game education*.

Kahoot adalah *game education* yang dapat diakses oleh siswa dengan berbantuan alat teknologi, bisa melalui *handphone* atau komputer. *Kahoot* memiliki

keunggulan antara lain dalam menampilkan sebuah soal memiliki alokasi waktu yang terbatas, sehingga siswa dilatih untuk berpikir secara cepat dan memiliki tampilan yang menarik. Guru dapat menampilkan beberapa pertanyaan yang terdapat pada *kahoot* dengan menggunakan layar dikelas, sehingga memudahkan siswa dalam menjawab Latihan soal tersebut.

3. Pemahaman Konsep Matematis

Pemahaman konsep matematis adalah kemampuan dalam memahami suatu materi dan dapat mengungkapkan kembali materi yang sudah dipelajari. Matematika adalah pembelajaran yang sangat berhubungan dengan kehidupan sehari – hari. Berdasarkan beberapa pendapat pun matematika dapat membentuk siswa dalam menyelesaikan sebuah masalah dalam kehidupan sehari – hari. Jika siswa sudah mampu memecahkan sebuah masalah, maka ia telah memiliki pemahaman yang bagus. Tetapi masih saja ada yang kurang mengenai konsep matematis, sehingga cukup lambat dalam menyelesaikan sebuah masalah.

Pemahaman konsep sangat perlu dan harus diterapkan sejak tingkatan sekolah dasar, dengan pemahaman konsep tersebut siswa dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari – hari. Pemahaman konsep dapat membedakan antara contoh dengan yang bukan contoh. Mampu memahami syarat dari konsep tersebut dan mampu mengaplikasikan materi tersebut dalam sebuah pemecahan masalah. Pada pembelajaran matematika, memahami sebuah konsep merupakan hal utama dalam proses pembelajaran. Pemahaman sebuah konsep tidak hanya sebagai tujuan dalam pembelajaran matematika saja. Namun dengan pemahaman konsep tidak hanya dapat membantu siswa dalam menghafal rumus, tetapi siswa akan mampu memahami makna dalam pembelajaran yang telah dilakukan.

Oleh karena itu, pemahaman konsep matematis sangat diperlukan khususnya bagi siswa sekolah dasar, agar dapat menyelesaikan sebuah masalah, memahami maksud dan tujuan dari sebuah materi yang telah dipelajari, dan mampu mengaplikasikan materi tersebut di kehidupan sehari – hari.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi ini menjelaskan tentang bagian – bagian dari setiap bab yang ada dalam isi skripsi, yaitu sebagai berikut:

Pada Bab I berisi tentang pendahuluan, latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan skripsi dengan judul “Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar”

Pada Bab II berisi tentang kajian teori yang berkaitan dengan judul skripsi atau pada variabel x dan y . Kajian teori mengenai Model *Discovery Learning* dan Pemahaman Konsep Matematis.

Bab III menjelaskan mengenai metode penelitian secara rinci mengenai jenis metode penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, waktu dan tempat pelaksanaan penelitian serta teknik analisis data.

Bab IV menyampaikan mengenai temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan urutan rumusan masalah peneliti dan pembahasan penelitian untuk menjawab semua pertanyaan yang telah dirumuskan.

Selanjutnya pada bab V menjelaskan mengenai pemaknaan terhadap hasil analisis pada penelitian yang telah dilakukan kemudian disimpulkan menjadi kesimpulan dan saran.