

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas pendidikan mampu mendorong tercapainya tujuan pembangunan berkelanjutan, sebagaimana yang dirumuskan dalam *Sustainable Development Goals* (SDGs). Sudipa, dkk. (2023, hlm. 1) mengungkapkan bahwa SDGs merupakan tujuan pembangunan berkelanjutan yang mencakup 17 tujuan global yang berlaku universal bagi semua negara, termasuk Indonesia. Salah satu tujuan tersebut adalah SDGs poin ke-4, yang berfokus pada pendidikan berkualitas, inklusif, dan berkesinambungan. Pendidikan yang berkualitas menjadi fondasi utama guna mewujudkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul, di mana generasi muda tidak hanya dibekali dengan kemampuan akademis, tetapi juga dibimbing untuk memiliki kemampuan *problem solving*, kreatif, serta akhlak dan spiritual yang berlandaskan nilai-nilai agama untuk memajukan pendidikan di Indonesia. Pendidikan dapat menjadi kunci bagi seseorang dalam meraih keberhasilan dan kebahagiaan baik di dunia maupun di akhirat.

Hal tersebut sejalan dengan peribahasa Sunda yang menyatakan "*Sing saha anu miharep kahirupan dunya, mangka kudu dibarengan ku élmu. Jeung sing saha nu miharep kahirupan ahérat kudu dibarengan ogé ku élmu*" yang mengandung arti bahwa setiap orang yang menginginkan kehidupan dunia, hendaknya disertai dengan ilmu pengetahuan, dan siapa pun yang menginginkan kehidupan yang penuh keajaiban harus disertai dengan ilmu pengetahuan. Peribahasa tersebut memberikan gambaran yang dalam tentang pentingnya pendidikan dalam dua aspek kehidupan yang berbeda, yaitu dunia dan akhirat. Ilmu menjadi landasan guna meraih kesuksesan di dunia dan akhirat, karena ilmu memberikan peluang untuk memahami, mengelola, dan menjalani kehidupan dengan bijaksana melalui pendidikan dalam kehidupan.

Sejalan dengan visi misi FKIP Universitas Pasundan yang bertujuan untuk menjadi institusi pendidikan unggul bertaraf nasional dan internasional yang mengintegrasikan nilai-nilai kesundaan dan keislaman, terdapat kaitan erat antara pendidikan dan kearifan lokal Budaya Sunda melalui konsep *nyantri*, *nyakola*, dan

*nyunda*. *Nyantri* menanamkan karakter religius dalam proses pembelajaran, di mana mahasiswa diajarkan untuk memiliki disiplin, etika, dan tanggung jawab moral dalam menuntut ilmu serta penelitian. *Nyakola* menekankan pendidikan akademik berbasis riset dan inovasi, membangun pemikiran kritis serta kompetensi ilmiah mahasiswa. Sementara itu, *nyunda* mencerminkan kearifan lokal dalam pendidikan, seperti sikap hormat kepada pendidik, gotong royong, serta penerapan model pembelajaran yang mengedepankan budaya dan etika Sunda. Integrasi ketiga konsep ini menciptakan lulusan yang unggul secara intelektual, berkarakter kuat, dan tetap berakar pada nilai budaya serta keislaman, sehingga diharapkan dapat mengoptimalkan mutu pendidikan di Indonesia melalui pendidik yang kompeten, beretika, serta berwawasan kebangsaan.

Optimalnya mutu pendidikan menjadi fondasi utama membentuk individu yang siap menjalani kehidupan. Sebagaimana dijelaskan pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 Pasal 1 Ayat 1 tentang Standar Pendidikan Nasional yang memaknai pendidikan sebagai proses yang direncanakan dengan cermat untuk menciptakan lingkungan maupun proses pembelajaran yang memfasilitasi pengembangan aktif setiap potensi peserta didik untuk menghasilkan individu yang mempunyai nilai spiritual yang kuat, cakap dalam pengendalian diri, kecerdasan, cerdas dan berkarakter dengan akhlak mulia guna kemajuan pribadi, bangsa dan negara. Artinya, pendidikan lebih dari sekedar mengembangkan kemampuan kognitif dan psikomotorik pada peserta didik, namun juga membentuk sikap sebagai kemampuan afektif mereka guna menjadikan pribadi yang siap menghadapi tantangan kehidupan, berakhlak mulia dan bertakwa sesuai dengan ajaran agama yang diyakini. Prinsip yang sama juga berlaku dalam pendidikan agama Islam, di mana Al-Qur'an mengajarkan bahwa ilmu harus disertai dengan keimanan, akhlak yang baik, dan kedekatan dengan Allah.

Jumarnis, dkk. (2023, hlm. 1209) menyebutkan bahwa Al-Qur'an merupakan wahyu Allah bagi umat Islam yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW berfungsi sebagai panduan hidup dan kendali ideologi untuk mencapai kesuksesan dan kebahagiaan baik di dunia ataupun di akhirat. Isi kandungan Al-Qur'an meliputi seluruh aspek kehidupan manusia termasuk diantaranya masalah

pendidikan. Salah satu ayat Al-Qur'an yang mengandung makna mengenai pendidikan, terdapat dalam Surah An-Nahl ayat 125, di mana Allah SWT berfirman:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِلَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ  
بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, serta debatlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk” (Q.S. An-Nahl: 125).

Berdasarkan ayat di atas, menunjukkan bahwa Allah SWT membimbing umat Nabi Muhammad SAW agar senantiasa berada di jalur kebenaran dengan cara yang baik sesuai dengan tuntutan Islam. Menurut para ulama tafsir (dalam Ahmada & Fauzi, 2024, hlm. 1174), QS. An-Nahl ayat 125 berisi perintah kepada Rasul untuk berdakwah menyampaikan ajaran agama. Ayat ini juga menjelaskan metode yang dapat digunakan dalam berdakwah kepada masyarakat. Namun, dalam konteks pendidikan, ayat ini dapat dikaitkan dengan proses pembelajaran, di mana dakwah sebagai ajakan kepada kebenaran juga berfungsi sebagai sarana untuk mendidik dan membimbing masyarakat. Individu yang ingin memperoleh ilmu, hendaknya mengejar pendidikan dengan cara yang baik, sesuai dengan tujuan pendidikan yang menjadikan pribadi yang unggul dan berkontribusi bagi masyarakat di era pembelajaran abad 21.

Pendidikan di era pembelajaran abad 21 menuntut berbagai perubahan signifikan dalam model ataupun media berbasis teknologi untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Ciri khas pembelajaran di abad 21 diperlihatkan melalui banyaknya pembelajaran berbasis teknologi guna mendorong peserta didik untuk lebih kreatif yang mana *Society 5.0* menjadi konsep yang sangat relevan dalam menghadapi perkembangan pendidikan. Puspita & Handayani (dalam Karim, 2025, hlm. 3) mengatakan bahwa *Society 5.0* merujuk pada visi masyarakat modern yang memanfaatkan teknologi modern, seperti *Artificial Intelligence (AI)*, *Internet of Things (IoT)*, big data, dan robotika untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dalam berbagai aspek. Di dalam ranah pendidikan, konsep tersebut mendorong pemanfaatan teknologi guna menghasilkan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif. Hal tersebut memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan

memanfaatkan berbagai *platform* digital sesuai dengan kebutuhan mereka. Pembelajaran di abad 21 menekankan bahwa selain penguasaan teknologi, aspek yang juga penting bagi peserta didik adalah pengembangan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).

Kemampuan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) sangat penting untuk ditanamkan pada peserta didik Sekolah Dasar (SD) sejak dini. Kemampuan ini mencakup keterampilan berpikir kritis, analitis, kreatif, dan pemecahan masalah. Fricticarani, dkk. (2023, hlm. 66) mengungkapkan bahwa kemampuan HOTS diartikan sebagai kemampuan untuk mengevaluasi dan menilai informasi serta argumen secara objektif dan logis. Di era *Society 5.0*, kemampuan HOTS mampu mendukung individu dalam mengambil solusi optimal dan berdampak guna menghadapi berbagai tuntutan yang kompleks sesuai perkembangan zaman. HOTS ini erat kaitannya dengan taksonomi bloom.

Berdasarkan taksonomi bloom, Mizaniya (2020, hlm. 103) menjelaskan bahwa terdapat enam tingkatan pada kemampuan kognitif. Tingkatan tersebut terdiri dari C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan kemampuan tingkat tinggi dalam HOTS yang mencakup C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta). Tingkatan kognitif C4 hingga C6 berperan penting terutama dalam pembelajaran matematika. Kemampuan ini melatih peserta didik untuk menguraikan masalah, mengidentifikasi pola, dan menemukan solusi logis berdasarkan data yang tersedia. Kegiatan belajar mengajar yang interaktif dan menarik sangatlah diperlukan agar menumbuhkan motivasi belajar yang berdampak pada peningkatan KPM peserta didik dan kemampuan mengaplikasikan konsep matematika dalam situasi nyata.

Mata pelajaran matematika pada dasarnya mampu membekali peserta didik dengan beragam keterampilan penting yang sangat berguna di masa depan. Pembelajaran matematika di SD membantu anak-anak untuk mengembangkan pemahaman konsep-konsep abstrak, seperti pola, hubungan antarangka, dan perbandingan. Menurut Mizaniya (2020, hlm. 99), esensi pembelajaran matematika yaitu untuk menstimulus peserta didik agar mampu memecahkan masalah (*problem solving*) melalui proses berpikir kritis dan rasional. Tujuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan matematika tidak hanya terbatas pada angka dan rumus saja.

Matematika juga memerlukan pemahaman, agar dapat menerapkan prosedur, konsep, dan proses yang tepat. Sari (dalam Sengkey, dkk., 2023, hlm. 68) mengungkapkan bahwa peserta didik yang memahami konsep akan lebih mudah memecahkan soal matematika, cepat memahami materi, serta mempermudah proses belajar. Artinya, peserta didik dituntut bukan hanya mempelajari rumus, namun diharapkan dapat mengaplikasikan konsep dan pemahaman mereka pada berbagai masalah. Oleh karena itu, penguasaan konsep matematika bergantung pada pemahaman setiap materi matematika yang diajarkan.

Kemampuan Pemahaman Matematis (KPM) menurut Sengkey, dkk. (2023, hlm. 68) diartikan sebagai keterampilan dalam memahami suatu konsep matematika, mengaitkan dengan konsep lainnya, serta mengutarakannya kembali dalam bentuk matematis. Kemampuan tersebut mencakup penyusunan urutan penyelesaian masalah dengan benar, akurat, dan efisien, yang selanjutnya diterapkan dalam kehidupan nyata. Sedangkan Wahidah, dkk. (dalam Sengkey, dkk., 2023, hlm. 68) mengatakan bahwa dengan KPM, peserta didik mampu mencapai ketuntasan belajar yang lebih tinggi. Oleh sebab itu, peserta didik diharapkan untuk mempunyai kemampuan pemahaman matematis karena berkesinambungan dengan proses pembelajaran di era abad 21. Namun, fakta di lapangan memperlihatkan tingkat pemahaman matematis pada peserta didik belum optimal, terutama di jenjang Sekolah Dasar (SD). Hal ini menjadi fenomena yang terus diamati dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 5 November 2024 di kelas IV SDN 066 Halimun Bandung, didapatkan fakta bahwa tingkat pemahaman matematis pada peserta didik masih rendah. Peneliti menemukan penyebab rendahnya KPM peserta didik karena guru yang kurang berinovasi memilih model dan media pembelajaran. Proses belajar mengajar yang monoton dan penggunaan model *konvensional*, seperti guru yang hanya menjelaskan teori, memberikan contoh, dan diakhiri dengan memberikan latihan soal membuat peserta didik kurang diberikan kesempatan dalam mempelajari materi matematika yang dipelajari. Pembelajaran yang masih *teacher centered*, menyebabkan pembelajaran kurang interaktif dan kurang menarik bagi peserta didik, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep matematis cenderung rendah.

Adapun berdasarkan wawancara dengan pendidik kelas yang dilakukan pada 5 November 2024, di kelas IV SDN 066 Halimun Bandung, masih ditemukan peserta didik yang belum menguasai konsep matematika. Adapun beberapa peserta didik yang dapat memahami materi, namun mereka cenderung lambat dalam menentukan hasil pada soal matematika. Pendidik juga mencatat bahwa beberapa peserta didik sering menggunakan metode menebak jawaban ketika ditanya, hingga akhirnya menemukan jawaban yang benar. Kurangnya pemanfaatan teknologi dapat membuat pembelajaran menjadi monoton. Kondisi tersebut terlihat pada saat berlangsungnya pembelajaran matematika. Di mana metode ceramah dan bahan bacaan tradisional seringkali digunakan tanpa adanya media interaktif yang dapat memicu motivasi peserta didik. Peserta didik dapat terlihat kurang bersemangat dan kelelahan selama proses pembelajaran. Akibatnya, peserta didik cenderung menggunakan metode pembelajaran menghafal materi matematika, namun kurang memahami konsep matematis serta peserta didik menjadi tidak dapat berpikir secara kritis dalam mengatasi berbagai masalah.

Sejalan dengan itu, peneliti pun melakukan observasi di kelas IV SDN 066 Halimun Bandung dan tes tertulis untuk peserta didik kelas IV pada pelajaran matematika. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran menunjukkan masih kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi matematika. Beragamnya gaya belajar pada peserta didik menyebabkan adanya kesulitan untuk memahami materi dengan cara yang sama, sehingga memperlambat proses pembelajaran. Peserta didik memiliki beragam cara dalam belajar. Beberapa peserta didik lebih terbantu dalam belajar matematika melalui gaya belajar yang visual, adapun peserta didik yang menyukai belajar dengan cara audio visual dan kinestetik dengan berkelompok. Hal ini menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan model dan media pembelajaran agar sesuai dengan berbagai gaya belajar, sehingga seluruh peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang maksimal.

Apabila dipersentasikan, pada kegiatan pembelajaran 50% pendidik berceramah dan 50% peserta didik mengerjakan soal yang diberikan oleh pendidik. KKTP yang diterapkan oleh wali kelas untuk pelajaran matematika yaitu dengan nilai 75. Hasil tes tertulis dari jumlah 26 peserta didik hanya ada dua orang yang semua jawaban soalnya benar. Hasil tes didapatkan bahwa seluruh peserta didik

masih sulit memahami cara menyelesaikan beberapa soal matematika secara tepat. Berdasarkan hasil analisis, sebanyak 10 peserta didik (38,5%) dari total 26 peserta didik mencapai ketuntasan minimal dengan nilai di atas KKTP ( $\geq 75$ ). Sementara itu, 16 peserta didik (61,5%) mendapatkan nilai di bawah KKTP ( $<75$ ), menunjukkan mayoritas peserta didik masih kesulitan menyelesaikan soal matematika dengan benar.

Hal tersebut dapat menyebabkan materi yang diajarkan akan lebih lama dipahami oleh peserta didik. Akibatnya, peserta didik menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sukar. Pengajaran dengan *teacher centered* dan minimnya alat bantu menjadi tantangan di SD tersebut, yang mengakibatkan rendahnya pemahaman peserta didik tentang konsep matematis. Perangkat teknologi yang ada di SD tersebut pun kurang dimanfaatkan oleh pendidik. Peserta didik cenderung menyukai belajar secara berkelompok. Didukung keragaman gaya belajar yang beragam, peserta didik lebih aktif dan senang belajar matematika melalui praktek, terutama dalam kegiatan pengamatan langsung. Pembelajaran tersebut memungkinkan peserta didik membuktikan konsep matematika dan memahami materi dengan lebih baik.

Hasil observasi tersebut menunjukkan kesenjangan antara pemahaman yang seharusnya dimiliki peserta didik dengan keadaan di lapangan. Pemahaman peserta didik pada materi yang masih terbatas ini menandakan bahwa kemampuan mereka masih rendah dan perlu ditingkatkan. Tanpa perbaikan, situasi ini dapat menjadi masalah bagi peserta didik dan pendidik di tingkat pendidikan selanjutnya. Pentingnya memberikan kesempatan peserta didik untuk berinteraksi dan terlibat selama pembelajaran karena dapat menjadi jembatan mereka untuk memahami materi dengan lebih mendalam dan bukan hanya memahami tapi juga mengaplikasikan pemahamannya di kehidupan nyata dan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Inovasi dalam penggunaan model dan media pembelajaran diharapkan mampu menstimulus peserta didik dalam memperoleh pemahaman yang kuat terhadap materi matematika yang sedang dipelajari.

Sejalan dengan fenomena di atas, solusi yang diusulkan peneliti yaitu dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI). Model pembelajaran tersebut menjadikan pendidik sebagai motivator dan fasilitator

dalam mendorong kontribusi aktif pada peserta didik dalam pembelajaran. Rizzaludin (2024, hlm. 36) mengatakan bahwa penggunaan model GI menstimulus peserta didik untuk menemukan materi secara mandiri guna mencapai tujuan indikator dan tujuan pembelajaran. Menurut Pribadi (2022, hlm. 387) model pembelajaran *Group Investigation* (GI) mampu menstimulus kebiasaan peserta didik untuk berpartisipasi aktif, berkomunikasi maupun bekerja sama dalam kelompok, sehingga penguasaan materi matematika menjadi lebih optimal. Pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) dengan *student centered* memiliki beberapa tahapan yang terstruktur.

Tahapan pada model pembelajaran *Group Investigation* (GI) menurut Slavin (dalam Hertina, dkk., 2024, hlm. 25), seperti tahap *Grouping* (Pengelompokan), *Planning* (Perencanaan), *Investigation* (Investigasi), *Organizing* (Pengorganisasian), *Presenting* (Presentasi), *Evaluating* (Evaluasi). Adapun Farida (2022, hlm. 8) menambahkan bahwa tahapan model pembelajaran *Group Investigation* (GI) memiliki karakteristik yang menekankan pentingnya kerjasama kelompok. Model GI dapat menstimulus peserta didik aktif berdiskusi dan bekerja sama menginvestigasi masalah dan materi pembelajaran. Model GI memungkinkan peserta didik mendalami materi melalui penyelidikan kelompok berbasis pengalaman dan temuan mereka sendiri.

Kelebihan model pembelajaran *Group Investigation* (GI) menurut Setiawan (dalam Handayani, dkk., 2021, hlm. 137) adalah 1) secara pribadi, mereka menjadi lebih mandiri, kreatif, aktif, percaya diri, dan terampil dalam menyelesaikan masalah; 2) secara sosial, peserta didik melatih diri dalam berkolaborasi, berinteraksi dengan baik, menghormati pendapat, serta lebih aktif dalam pengambilan keputusan; 3) secara akademik, melatih untuk berkolaborasi, *problem solving*, merencanakan, serta mengevaluasi model pembelajaran yang digunakan. Pendidik perlu membimbing peserta didik yang belum menguasai materi dasar sehingga mampu belajar dengan baik. Selain itu, penting bagi pendidik untuk memilih dan menyesuaikan materi yang cocok dengan penggunaan model GI agar dapat didiskusikan secara efektif dalam kelompok. Pengelolaan kelompok secara heterogen juga diperlukan agar diskusi berjalan efektif dan adil. Adapun penerapan model GI dibantu dengan media *baamboozle*.

Penggunaan media pembelajaran seperti media *baamboozle* dapat mendukung keberhasilan pembelajaran dengan model GI. Media tersebut termasuk pada jenis media *audio-visual* yang menggabungkan teks, gambar, diagram, dengan berbagai ikon menarik secara *visual*, digunakan untuk kuis interaktif dengan pertanyaan dan jawaban di layar dengan suara atau musik sebagai daya tarik media ini. *Baamboozle* juga mendukung pembelajaran kinestetik jika diintegrasikan dengan aktivitas fisik, seperti meminta peserta didik bergerak untuk menjawab pertanyaan sehingga membantu memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Menurut Iskandar dkk. (2022, hlm. 12502), *baamboozle* merupakan sebuah media pembelajaran *audio-visual* yang berbentuk permainan atau *edugames* yang menyerupai dengan lomba cerdas. Media ini menawarkan berbagai permainan dan latihan matematika yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan antusiasme peserta didik untuk belajar materi matematika yang selalu dikatakan sulit menjadi mudah dipelajari.

Pembelajaran dengan model *Group Investigation* (GI) efektif digunakan dengan media *baamboozle*, karena dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh penelitian Soleha, dkk. (2024, hlm. 117) menunjukkan bahwa penggunaan media *baamboozle* membuat peserta didik berperan aktif dalam belajar materi matematika. Nisvia dan Pratiwi (2024, hlm.633-634) membuktikan bahwa penggunaan media *baamboozle* mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan *problem solving* peserta didik. Dibuktikan pula oleh Simamora, dkk. (2024, hlm. 35) dengan adanya peningkatan nilai peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran *Group Investigation*. Artinya, penerapan model *Group Investigation* (GI) berbantuan media *baamboozle* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemahaman matematis, keaktifan, dan membangkitkan rasa antusias peserta didik dalam belajar dengan lebih efektif dan bermakna.

Penelitian yang dilakukan berbeda dari penelitian sebelumnya karena tidak hanya meneliti efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) dengan media *baamboozle*, tetapi secara spesifik meneliti pengaruhnya terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik kelas IV sekolah dasar. Sementara penelitian sebelumnya membuktikan bahwa model GI dengan media *baamboozle* mampu menstimulus partisipasi aktif, motivasi, serta penguasaan

materi pada peserta didik, penelitian saya lebih fokus pada bagaimana pengaruh model GI dan *baamboozle* terhadap pemahaman matematis peserta didik sekolah dasar. Selain itu, terdapat juga perbedaan pada tempat penelitian dan pemilihan kelas dalam penelitian tersebut.

Berdasarkan fenomena dan fakta yang ditemukan, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) berbantuan media *baamboozle* mampu mengasah kemampuan dan memperdalam pemahaman matematis peserta didik di sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Kuasi Eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI) Berbantuan Media *Baamboozle* terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, permasalahan yang diidentifikasi dalam studi adalah:

1. Pemahaman konsep matematis di sekolah dasar masih rendah.
2. Beragamnya gaya belajar yang dimiliki setiap peserta didik.
3. Rendahnya keterlibatan peserta didik pada proses pembelajaran.
4. Rendahnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif.
5. Minimnya pemanfaatan media dan teknologi pada pembelajaran.
6. Rendahnya pengembangan HOTS.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, untuk menjaga penelitian tetap terarah dan menghindari meluasnya permasalahan yang dibahas, diperlukan penetapan batasan masalah. Adapun ruang lingkup penelitian ini, meliputi:

1. Penelitian berfokus pada peserta didik kelas IV SDN 066 Halimun Bandung.
2. Penelitian hanya mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) berbantuan media *baamboozle* terhadap pemahaman matematis peserta didik.
3. Materi yang diteliti pada penelitian ini adalah volume satuan baku.
4. Aspek yang diteliti dalam penelitian ini hanya berfokus pada kemampuan pemahaman matematis peserta didik di ranah kognitif.

#### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian, yaitu:

1. Bagaimana gambaran kemampuan pemahaman matematis pada peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) berbantuan media *baamboozle* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) berbantuan media *baamboozle* dan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik sekolah dasar?
3. Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) berbantuan media *baamboozle* terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik sekolah dasar?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kemampuan pemahaman matematis peserta didik, menganalisis pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI) berbantuan media *Baamboozle* terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik sekolah dasar serta mendeskripsikan seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI) berbantuan media *Baamboozle* terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik sekolah dasar.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian memberikan manfaat praktis untuk berbagai pihak. Bagi penulis, penelitian ini meningkatkan keterampilan dan memberikan pengalaman dalam menulis serta berkontribusi dalam pengembangan pendidikan matematika di sekolah dasar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) berbantuan media *baamboozle*. Bagi peserta didik, penelitian dapat menstimulus peningkatan pemahaman, pemecahan masalah, keaktifan, kolaborasi, dan rasa percaya diri. Pendidik dapat memanfaatkannya sebagai panduan untuk menyusun pembelajaran yang fleksibel sesuai kebutuhan peserta didik, sementara sekolah dapat mengoptimalkan mutu pembelajaran dan menambah referensi media ajar.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya guna mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif. Hasil analisis yang menunjukkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi matematika dapat menjadi acuan dalam penelitian lanjutan untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran dan mengadaptasi model pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik. Bagi pembaca, penelitian ini menjadi sumber informasi tentang pengaruh dan efektivitas model *Group Investigation* (GI) dan *baamboozle* dalam mendukung pembelajaran berbasis investigasi yang interaktif dan bermakna.

### **G. Definisi Operasional**

Menghindari kesalahpahaman mengenai istilah-istilah dalam variabel penelitian yang terkandung dalam judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI) Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar”, setiap variabel dalam penelitian dapat didefinisikan, sebagai berikut:

#### **1. Kemampuan Pemahaman Matematis**

Kemampuan Pemahaman Matematis (KPM) diartikan sebagai kemampuan individu dalam penguasaan konsep dalam matematika yang menstimulus individu untuk mampu menganalisis, *problem solving*, memberikan interpretasi data dan mengaplikasikan konsep matematika yang dimilikinya pada kehidupan nyata, sehingga memungkinkan peserta didik untuk menyelesaikan masalah dengan efektif dan tepat. Adapun berbagai indikator yang diterapkan sebagai tolak ukur keberhasilan Kemampuan Pemahaman Matematis (KPM), antara lain: 1) Kemampuan menyatakan ulang sebuah konsep; 2) Kemampuan mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan sifat-sifat tertentu yang membentuk konsep tersebut; 3) Kemampuan menerapkan konsep secara algoritma; 4) Kemampuan memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang telah dipelajari; 5) Kemampuan menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematika; 6) Kemampuan menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu; dan 7) Kemampuan mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup dari sebuah konsep.

## 2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) dapat diartikan sebagai model pembelajaran berbasis kelompok yang menstimulus adanya kolaborasi, partisipasi aktif, diskusi, dan tanggung jawab peserta didik guna menemukan dan menganalisis informasi dari beberapa sumber, termasuk lingkungan sekitarnya atau alat-alat yang tersedia, guna memahami konsep secara mendalam. Sintaks pada model pembelajaran *Group Investigation* (GI), yaitu *Grouping* (Pengelompokan), *Planning* (Perencanaan), *Investigation* (Investigasi), *Organizing* (Pengorganisasian), *Presenting* (Presentasi) dan *Evaluating* (Evaluasi).

## 3. Media *Bamboozle*

*Bamboozle* adalah media pembelajaran audio-visual yang menghadirkan konsep permainan *edugames* yang menarik dan interaktif, serupa dengan sebuah lomba cerdas, yang menstimulus peserta didik belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran. Penggunaan media ini mendukung aktivitas aktif dari peserta didik, sehingga menstimulasi mereka untuk fokus dan terlibat dalam pembelajaran, memperkuat ingatan serta mengasah keterampilan berpikir kritis dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

## H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan buku Tim Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP UNPAS (2024, hlm. 27). Adapun penjelasan kerangka skripsi yang terstruktur, antara lain:

### 1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi merupakan bagian awal yang berisi berbagai halaman penting sebelum memasuki isi utama. Bagian ini terdiri dari halaman sampul, yang mencantumkan judul skripsi, nama penulis, logo institusi, serta identitas universitas dan tahun penulisan, kemudian halaman pengesahan, yang berisi tanda tangan dosen pembimbing dan penguji sebagai bentuk persetujuan. Selanjutnya, terdapat halaman motto dan persembahan, yang berisi kutipan inspiratif serta dedikasi penulis kepada pihak tertentu, serta halaman pernyataan keaslian skripsi, yang menegaskan bahwa karya tersebut merupakan hasil orisinal. Selain itu, terdapat kata pengantar yang berisi ungkapan rasa syukur dan penjelasan

singkat mengenai penyusunan skripsi, serta ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung penulisan skripsi. Skripsi juga dilengkapi dengan abstrak, yaitu ringkasan singkat isi penelitian yang biasanya ditulis dalam dua bahasa, serta daftar isi untuk memudahkan pembaca dalam melihat susunan skripsi secara keseluruhan. Selain itu, terdapat daftar tabel, daftar gambar, daftar grafik dan daftar lampiran, yang membantu pembaca dalam menemukan data atau informasi yang digunakan dalam penelitian.

## **2. Bagian Isi Skripsi**

### **a. Bab I Pendahuluan**

Pendahuluan pada Bab I bertujuan memberikan pemahaman awal mengenai inti permasalahan dalam penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI) Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar". Bagian ini menjelaskan latar belakang, identifikasi, batasan, serta perumusan masalah dalam bentuk pertanyaan penelitian. Adapun tujuan dan manfaat penelitian dijelaskan untuk menunjukkan hasil yang ingin dicapai serta kontribusi teoritis ataupun praktis. Definisi operasional menjelaskan berbagai istilah pada variabel penelitian agar pembaca memiliki pemahaman yang seragam. Inti dari bab tersebut adalah memberikan gambaran awal yang jelas untuk memudahkan pemahaman pembaca terhadap topik yang dibahas dalam skripsi.

### **b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran**

Bab II kajian teori dan kerangka pemikiran dalam penelitian membahas temuan penelitian, teori, kebijakan, dan peraturan yang mendukung penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) berbantuan media *baamboozle* dalam meningkatkan pemahaman matematis peserta didik. Hasil kajian teori ini ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) berbantuan media *baamboozle* pada sekolah dasar, khususnya meneliti pengaruhnya terhadap kemampuan pemahaman matematis. Selain itu, kajian teori mencakup kerangka pemikiran yang terstruktur, asumsi penelitian, serta hipotesis atau pertanyaan penelitian yang mendasarinya. Kajian teori tersebut menggambarkan cara peneliti memahami dan menganalisis masalah berdasarkan teori dan konsep yang relevan.

### **c. Bab III Metode Penelitian**

Bab III metode penelitian dalam penelitian menguraikan langkah-langkah yang digunakan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) berbantuan media *baamboozle* terhadap pemahaman matematis peserta didik sekolah dasar. Bagian tersebut mencakup pendekatan dan desain penelitian yang digunakan untuk memeriksa keakuratan serta validitas hasil yang diperoleh. Selain itu, Bab III merinci populasi dan sampel penelitian guna memeriksa data yang dikumpulkan dengan representatif. Pengumpulan data memanfaatkan instrumen penelitian yang sesuai dan teknik analisis data diterapkan guna mengolah hasil secara objektif. Seluruh prosedur penelitian disusun secara rinci dan logis agar pelaksanaan penelitian berjalan sistematis serta mampu menjawab permasalahan penelitian secara akurat.

### **d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian menyajikan temuan berdasarkan hasil pengolahan serta analisis data terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) berbantuan media *baamboozle* terhadap pemahaman matematis peserta didik sekolah dasar yang dijelaskan sesuai rumusan masalah penelitian, serta pembahasan temuan penelitian guna menjawab pertanyaan penelitian dan menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Pembahasan penelitian dilakukan dengan menghubungkan hasil penelitian dengan teori-teori yang relevan, sehingga memperjelas dan membuktikan pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantuan media *baamboozle* terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik.

### **e. Bab V Simpulan dan Saran**

Bab V simpulan dan saran, terdiri dari simpulan dalam penelitian dan saran penelitian. Simpulan merupakan pernyataan peneliti tentang hasil analisis temuan penelitian yang guna menanggapi pertanyaan atau perumusan masalah dalam penelitian. Simpulan disusun secara poin-poin atau dengan bentuk lain yang singkat dan padat. Peneliti dapat menyusunnya sesuai dengan jumlah pertanyaan penelitian atau rumusan masalah. Saran ditujukan kepada peneliti lain yang ingin melakukan studi serupa, pembuat kebijakan, pengguna, dan pihak yang mencari solusi untuk mengembangkan atau menindaklanjuti temuan penelitian ini.

### **3. Bagian Akhir Skripsi**

Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka yang berisi kompilasi dari berbagai sumber sebagai pendukung penelitian yang di dalamnya termasuk buku, jurnal ilmiah, peraturan perundang-undangan, majalah ilmiah, artikel dari majalah atau surat kabar, serta artikel kumpulan karangan (antologi), ataupun artikel pada *website* yang diterapkan sebagai acuan dalam pengumpulan data, analisis atau pembahasan dan penyusunan skripsi. Bagian ini pun berisi lampiran yang mencakup keterangan atau informasi tambahan yang dianggap perlu untuk menunjang kelengkapan skripsi.