

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi kebutuhan mendasar bagi manusia karena berperan penting dalam membentuk kualitas intelektual seseorang. Melalui proses pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga dibimbing untuk mengembangkan sikap, nilai, serta keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Fatma Wati, Hidayah, & Ningrum, (2025) Pendidikan berperan sangat penting untuk menumbuhkan kecerdasan, membangun karakter, dan melatih kemampuan individu agar mampu beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Luthfi, dkk. (2025) menjelaskan bahwa pendidikan karakter memiliki peran penting dalam membentuk karakteristik yang peserta didik yang dibutuhkan untuk menghadapi tuntutan kehidupan pada abad ke-21. Selain itu, Hidayat (2025) menyatakan bahwa proses pendidikan melalui interaksi sosial dapat berperan dalam membentuk karakter adaptif peserta didik sekolah dasar, sehingga peserta didik mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

Selain itu, mutu pendidikan sering dijadikan sebagai indikator kemajuan suatu bangsa atau negara, karena pendidikan yang baik mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Peserta didik yang mendapatkan pendidikan berkualitas memiliki bekal ilmu dan keterampilan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan, baik di lingkungan keluarga, masyarakat, maupun dunia kerja.

Motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keterlibatan dan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut penelitian jurnal Mula, Naka, dan Sylhasi (2024) menjelaskan bahwa motivasi menjadi faktor afektif krusial yang secara signifikan mempengaruhi prestasi belajar peserta didik di berbagai mata pelajaran. Motivasi berfungsi sebagai dorongan internal yang mengarahkan sikap peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar dan mempertahankan ketekunan selama proses pembelajaran berlangsung.

Motivasi juga berperan dalam menumbuhkan minat, rasa senang, serta keterlibatan peserta didik terhadap materi pembelajaran, sehingga pembelajaran

menjadi lebih bermakna. Motivasi yang kuat mampu membimbing perhatian dan keterlibatan peserta didik secara optimal terhadap aktivitas belajar, yang berdampak positif pada pencapaian hasil belajar dalam proses pembelajaran, termasuk pembelajaran matematika.

Menurut Al Husna dalam Azima Diro, (2024) Pelajaran matematika disamakan dengan pelajaran lain yang sifatnya hafalan. Sehingga pembelajaran matematika yang ada saat ini adalah pembelajaran dengan sistem guru berdiri menyampaikan pembelajaran dengan berceramah di depan kelas atau berbicara dan menulis dengan papan tulisnya, lalu muridnya mencatat dan menghafal.

Ananda dan Wandini, (2022) menjelaskan bahwa matematika adalah bidang studi yang telah dipelajari oleh siswa sejak tingkat dasar (SD) hingga jenjang perkuliahan. Meskipun begitu guru mengungkapkan bahwa matematika adalah salah satu pelajaran yang sulit untuk disampaikan dan diterima oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang dilakukan di kelas III SDN 239 Cigondewah Bandung menyatakan bahwa kurang motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Lalu dilakukan wawancara pada wali kelas menyatakan pemahaman matematis peserta didik masih permulaan sehingga dibutuhkan media konkret berdasarkan materi matematika dasar, serta peserta didik juga mengatakan bahwa mengerjakan soal matematika secara berulang hanya membuat mereka bosan dan terasa sangat melelahkan. Mereka juga mengatakan bahwa mengerjakan soal matematika membuat mereka jenuh dan menunda tugas yang diberikan. Hal ini terlihat dari beberapa sikap peserta didik yang merasa jenuh dan bosan, kurang antusias dan sering menunda tugas.

Menurut Jerome Bruner, *discovery learning* adalah pendekatan pedagogis yang memotivasi siswa untuk merumuskan pertanyaan dan memperoleh kesimpulan berdasarkan prinsip-prinsip praktis umum, seperti pengalaman. Landasan konsep Bruner dipengaruhi oleh perspektif Piaget, yang menekankan bahwa anak-anak harus terlibat secara aktif dalam pembelajaran mereka di dalam kelas. Bruner memperkenalkan apa yang disebutnya *discovery learning*, di mana siswa menyusun materi yang mereka pelajari ke dalam format yang konklusif. Model pembelajaran ini menumbuhkan pola pikir ilmiah dan bertujuan untuk membangun landasan yang kokoh, memposisikan siswa sebagai peserta aktif

dalam proses pembelajaran. Dalam pendekatan ini, peran guru sangat penting, bertindak sebagai fasilitator dan pemandu. *Discovery learning* pada akhirnya melibatkan pemahaman hubungan dan makna melalui proses intuitif, yang mengarahkan siswa untuk mencapai kesimpulan.

Berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Astika Nurhayati Saputri, dkk (2023). Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan model *discovery learning* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dan prestasi akademik peserta didik kelas V mata pelajaran geometri bidang datar dan spasial di SDN Karet 2 Kabupaten Tangerang. Peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga motivasi belajar mereka meningkat. Studi Putri., dkk, (2025) menyimpulkan bahwa pengembangan media *mathopoly game* berpengaruh signifikan bahwa nilai-nilai rata-rata minat belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta hasil uji Independent Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,0010 > 0,05$. Temuan tersebut membuktikan bahwa penggunaan Mathopoly berpengaruh signifikan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika sekolah dasar kelas V SDN 82 Kota Bengkulu.

Sedangkan dalam jurnal penelitian yang dilakukan oleh Juju Julaeha (2022) Peserta didik memiliki peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar dalam mata pelajaran matematika dengan model *discovery learning*. Sejalan dengan temuan tersebut, Putra, Dewi, dan Wibawa (2024) menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik pada materi bangun ruang sisi lengkung.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Matematika Sekolah Dasar Berbantuan *Mathopoly*”**.

B. Identifikasi Masalah

1. Motivasi belajar matematika peserta didik rendah sehingga banyak peserta didik yang merasa jenuh dan bosan saat belajar matematika di kelas.
2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika secara holistik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran umum proses pembelajaran peserta didik menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *mathopoly* dengan peserta didik menggunakan konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar peserta didik yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan *mathopoly* pada motivasi belajar di sekolah dasar dengan peserta didik yang menggunakan konvensional?
3. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan *mathopoly* pada motivasi belajar di sekolah dasar dengan peserta didik yang menggunakan konvensional?
4. Seberapa besar pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media *mathopoly* pada motivasi belajar matematika di sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui gambaran umum proses pembelajaran peserta didik menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *mathopoly* dengan peserta didik yang menggunakan konvensional?
2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan *mathopoly* pada matematika sekolah dasar dengan peserta didik yang menggunakan konvensional?
3. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan *mathopoly* pada matematika sekolah dasar dengan peserta didik yang menggunakan konvensional?
4. Untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media

mathopoly terhadap motivasi belajar matematika di sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk mengembangkan pembelajaran peserta didik di sekolah dasar. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan model *Discovery Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik dengan berbantuan media *mathopoly*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini juga memberikan manfaat praktis, diantaranya:

a. Bagi Peserta Didik

Dapat memudahkan peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar dengan model *Discovery Learning* berbantuan media *mathopoly*. Serta terselesaikannya masalah yang dihadapi peserta didik dalam memahami materi.

b. Bagi Pendidik

Dapat menjadikan guru lebih kreatif dalam menggunakan berbagai macam model pembelajaran, terutama model *Discovery Learning*. Selain itu, untuk mengetahui solusi permasalahan peserta didik dalam memahami suatu materi.

c. Bagi Sekolah

Untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kualitas sekolah atau lembaga.

d. Bagi Peneliti

Sebagai referensi untuk untuk mengetahui apakah berhasil atau tidaknya model *Discovery Learning* berbantuan media *mathopoly* terhadap motivasi belajar peserta didik.

e. Bagi Pembaca

Untuk memberikan informasi tentang model pembelajaran berbasis penemuan dan media pembelajaran.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam variabel penelitian, maka istilah tersebut dapat di definisikan sebagai berikut:

1. Model Discovery Learning

Menurut Hosnan dalam (Prasetyo & Abduh, 2021) bahwa Discovery Learning adalah model pengembangan metode belajar aktif yang melibatkan peserta didik untuk mengingat hasil belajar mereka secara permanen. Peserta didik juga dapat belajar berpikir kritis, menganalisa, dan memecahkan masalah dengan pendekatan belajar ini.

Widiasmoro (dalam Dwi Cahyaningtyas, dkk, 2022) *Discovery learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai pembelajaran yang terjadi bila peserta didik tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk hasilnya, tetapi diharapkan peserta didik mengorganisasi sendiri. Dengan kata lain, *discovery learning* merupakan pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk menemukan sendiri konsep pengetahuannya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Nadia, Yensy, Utari, Maulidiya, dan Stiadi (2024) menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika untuk membantu peserta didik memahami konsep matematis melalui proses pembelajaran yang berorientasi pada penemuan.

Dalam proses menemukan, peserta didik dibimbing untuk melakukan serangkaian tahap pembelajaran mulai dari mengamati hingga mengorganisasikan hasil penemuannya menjadi suatu konsep pengetahuan.

Discovery learning bertujuan untuk (a) memberi kesempatan siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran; (b) siswa belajar dengan teknik penemuan artinya siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan informasi tambahan yang diberikan; (c) siswa belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan; (d) pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain; (e) terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-

keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna; (f) keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah di transfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

Dari penjelasan para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan model *discovery learning* merupakan model yang mengajarkan peserta didik untuk menemukan informasinya sendiri dan dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

2. Media Mathopoly

Mathopoly adalah media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan monopoli yang dimodifikasi dan disesuaikan dengan materi matematika. Media ini digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep matematika melalui kegiatan bermain yang dirancang secara terstruktur.

Menurut penelitian jurnal Handayani dalam Holilah, dkk, (2022), Mathopoly adalah media pembelajaran berbentuk permainan monopoli yang dimanfaatkan untuk menyajikan materi matematika agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Pelaksanaan bermain Mathopoly dilakukan secara berkelompok atau individu, yang di mana peserta didik bermain secara bergiliran dengan melempar dadu dan menjalankan pion sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh. Setiap peserta didik yang berhenti pada petak tertentu diwajibkan menjawab soal matematika yang sudah ada dalam kartu permainan. Apabila jawaban benar, peserta didik memperoleh poin sesuai aturan permainan, sedangkan jawaban yang kurang tepat akan didiskusikan bersama kelompok.

Berdasarkan penelitian dalam jurnal Zahirah, dkk. (2025) Mathopoly adalah media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran matematika.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Holilah, Gunardi, dan Rokmanah (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media Mathopoly dalam pembelajaran matematika dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif.

Dari penjelasan para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan media *Mathopoly* merupakan media inovatif yang di modifikasi untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep matematika dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran matematika lebih bermakna dan meningkatkan partisipasi aktifnya di dalam kelas.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam diri peserta didik yang dapat menumbuhkan keinginan, kemauan, atau minat, serta kesungguhan untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi juga berperan dalam mengarahkan perilaku belajar, seperti kemauan mengikuti pelajaran, menyelesaikan tugas, dan berusaha mencapai hasil yang optimal.

Menurut Rizki Zuliani, dkk. (2023), motivasi belajar adalah keinginan, kemampuan, dan kehendak yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar, serta menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Sakdia dan Siti Quratul Ain (2024) yang menyatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau kemauan siswa untuk melakukan aktivitas pembelajaran agar memperoleh hasil belajar yang optimal.

Sejalan dengan kedua pendapat tersebut, Elvianasti, Lufri, Andromeda, Mufit, Pramudiani, dan Safahi (2022) menjelaskan bahwa motivasi merupakan dorongan yang menyebabkan seseorang melakukan suatu tindakan, baik yang berasal dari dalam diri maupun dari lingkungan luar, dan motivasi belajar memiliki hubungan dengan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pandangan para ahli yang telah diuraikan sebelumnya, motivasi belajar dipahami sebagai dorongan dalam diri dan dari luar lingkungan peserta didik untuk keinginan belajar dan usaha secara konsisten. Dorongan tersebut berpengaruh terhadap keterlibatan siswa selama pembelajaran serta mendukung peningkatan hasil belajar.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika Skripsi ini disusun untuk memudahkan penulisan dan pemahaman skripsi. Dengan sistematika yang jelas, penulis dapat menyusun skripsi

dengan lebih terstruktur dan mudah di pahami. Hal ini dapat membantu penulis untuk mengatur ide dan gagasan dengan lebih baik.

Adapun sistematika skripsi berdasarkan rujukan dari Tim Penyusun Buku Panduan KTI FKIP UNPAS (2024, hlm. 10). sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, bab ini berisi pengantar mengenai penelitian yang akan dilakukan. Tujuannya adalah untuk membantu pembaca memahami masalah yang akan dibahas dan alasan penelitian ini dilakukan. Masalah dalam penelitian biasanya muncul dari kesenjangan antara harapan dan kenyataan.

Bab II kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, bagian ini berisi teori, konsep, kebijakan, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Kajian teori tidak hanya menyajikan teori yang ada, tetapi juga menjelaskan bagaimana teori tersebut mendukung penyelesaian masalah dalam penelitian. Selain itu, dalam bab ini juga terdapat kerangka pemikiran yang menunjukkan hubungan antara variabel-variabel dalam penelitian.

Bab III metode Penelitian, bab ini menjelaskan langkah-langkah atau metode yang digunakan dalam penelitian untuk menjawab rumusan masalah dan menarik kesimpulan. Metode yang digunakan dijelaskan secara sistematis, baik dalam bentuk prosedur maupun secara rinci agar mudah dipahami.

Bab IV hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini menyajikan temuan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan. Data yang dikumpulkan dianalisis secara sistematis dan sesuai dengan rumusan masalah yang telah disusun sebelumnya. Dalam pembahasan, hasil penelitian dijelaskan secara lebih mendalam, memberikan jawaban yang logis dan detail terhadap rumusan masalah maupun hipotesis yang telah dirumuskan.

Bab V kesimpulan dan Saran, bagian ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan. Kesimpulan merupakan ringkasan dari hasil penelitian yang menjawab pertanyaan penelitian secara singkat. Sementara itu, saran berisi rekomendasi bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian serupa, serta bagi pihak terkait yang dapat memanfaatkan hasil penelitian ini dalam praktik atau kebijakan di lapangan.

Bab VI daftar pustaka dan lampiran, bagian ini mencakup daftar yang berisi sumber-sumber yang digunakan sebagai acuan dalam pengumpulan data,

analisis, dan penyusunan skripsi. Sumber-sumber ini dapat berupa buku, jurnal ilmiah, majalah ilmiah, artikel di dalam majalah atau surat kabar, atau artikel di dalam kumpulan karangan (antologi), atau artikel pada *website*. Sedangkan lampiran merupakan keterangan atau informasi tambahan yang dianggap perlu untuk menunjang kelengkapan skripsi. Lampiran dapat berupa korpus data, kuesioner, tabel, bagan, gambar, dokumentasi penting lainnya yang tidak dapat dimasukkan ke dalam uraian karena mengganggu penyajian.