

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, di samping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik

Pendidikan juga merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas SDM baik fisik, mental maupun spiritual. Sejalan dengan konsep pendidikan yang dicanangkan oleh UNESCO bahwa pendidikan ditegakkan oleh 4 pilar, yaitu *learn to know, learn to do, learn to live together dan learn to be*. Pilar pertama dan kedua lebih diarahkan untuk membentuk *sense of having* yaitu bagaimana pendidikan dapat mendorong terciptanya sumber daya manusia yang memiliki kualitas di bidang ilmu pengetahuan dan keterampilan agar dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup, sehingga mendorong sikap proaktif, kreatif dan inovatif di tengah kehidupan masyarakat. Sementara pilar ketiga dan keempat diarahkan untuk membentuk karakter bangsa atau *sense of being*, yaitu bagaimana harus terus menerus belajar, dan membentuk karakter yang memiliki integritas dan tanggung jawab serta memiliki komitmen untuk melayani sesama. *Sense of being* ini penting karena sikap dan perilaku seperti ini akan mendidik siswa untuk belajar saling memberi dan menerima serta belajar untuk menghargai serta

menghormati perbedaan atas dasar kesetaraan dan toleransi. Dalam dunia pendidikan yang ada di Indonesia dituntut mampu menghasilkan penerus bangsa yang memiliki kompetensi utuh yang meliputi kompetensi kemampuan, sikap, dan keterampilan Juliani & Widodo, (2019)

Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk memberikan dan menyampaikan ilmu pengetahuan serta bimbingan kepada siswa sesuai dengan pendidikan nasional. Keberhasilan program pendidikan di sekolah sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu siswa, kurikulum, tenaga pendidikan, sarana dan prasarana serta faktor lingkungan. Menurut Erniyanti et al., (2020) dalam sistem pendidikan formal di Indonesia, kurikulum memiliki peran yang sangat strategis.

Kurikulum merupakan alat, sekaligus digunakan sebagai gambaran seperti apa praktik pendidikan yang harus dilakukan pada proses pembelajaran dan apa yang harus dicapai. Sehingga, kurikulum juga berperan menjadi pedoman untuk pelaksanaan pendidikan, sehingga hasil pendidikan sangat dipengaruhi oleh kurikulum itu sendiri. Pada saat sekarang yang dialami oleh setiap sekolah sebagian besar sudah menerapkan kurikulum merdeka mengajar yang pembelajarannya disesuaikan dengan perkembangan keadaan pada saat sekarang.

Meski kurikulum sangat berperan penting, namun kurikulum memerlukan sarana berupa buku pelajaran (buku teks) dalam pelaksanaan pendidikan. Tanpa adanya buku pelajaran, konsep serta bahan ajar yang diperlukan oleh guru untuk melaksanakan kurikulum tidak dapat dilakukan. Apabila faktor-faktor tersebut dapat dipenuhi sudah tentu akan memperlancar proses belajar-mengajar, yang

akan menunjang pencapaian hasil belajar yang maksimal pada akhirnya akan meningkatkan mutu pendidikan.

Pendidikan tidak hanya berorientasi pada nilai akademik yang bersifat pemenuhan aspek kognitif, afektif, psikomotorik saja, melainkan juga harus berorientasi pada cara anak didik dapat belajar dari lingkungan, pengalaman dan kehebatan orang lain, serta kekayaan dan luasnya hamparan, sehingga mereka dapat mengembangkan sikap kreatif dan daya pikir imajinatif.

Kualitas pendidikan yang optimal akan tercipta jika peran guru sebagai fasilitator dalam proses belajar-mengajar dapat maksimal. Pendidikan dasar merupakan pendidikan yang lamanya 9 tahun yang di selenggarakan selama 6 tahun di sekolah dasar (SD) dan 3 tahun di sekolah menengah pertama (SMP) atau satuan pendidikan sederajat. Tujuan pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan gambaran kondisi akhir atau nilai-nilai yang ingin dicapai dari suatu proses pendidikan. Setiap tujuan pendidikan memiliki dua fungsi yaitu (1) menggambarkan kondisi terakhir yang ingin dicapai. (2) memberikan arah dan cara bagi semua usaha atau proses yang dilakukannya, dengan ini dapat kita pahami tujuan pendidikan di sekolah dasar berfokus pada hasil belajar yang di capai pada akhir pembelajaran. Menurut Susanto, (2013) pendidikan dasar berfungsi sebagai peletak dasar-dasar keilmuan dan membantu mengoptimalkan perkembangan anak melalui pembelajaran yang dibimbing oleh guru. Di samping itu guru juga berfungsi sebagai pencipta kondisi yang kondusif selama berlangsungnya kegiatan belajar-mengajar bagi para siswa. Kondisi ini diciptakan untuk membantu perkembangan anak secara optimal baik perkembangan fisik maupun mental, baik jasmani maupun rohani, dalam upaya menemukan dan

memecahkan masalah yang dihadapi siswa dalam belajar, disini guru harus mampu membangkitkan semangat siswa dalam berfikir dan bernalar matematis. Menurut Efendi, (2021) tantangan pertama bagi seorang guru adalah memastikan siswa-siswa mampu percaya diri dalam segala menggapai cita-cita besar dan yakin dengan segala impiannya, dengan itu tugas guru harus mampu memberikan inspirasi dan kemauan kuat pada siswa-siswa untuk meraihnya. Selanjutnya berbicara tentang ilmu ada di *google*, menjelaskan tentang teori ada di ruang guru, mendemonstrasikan berbagai skill ada di *youtube*, jadi tugas guru saat ini yang paling utama adalah meninspirasi setiap siswa agar mau belajar dan meraih cita-citanya.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari sejak sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran di SD/MI tidak hanya sebagai ilmu hitung tapi juga penunjang bagi ilmu-ilmu lain. Oleh karena itu pelajaran matematika di SD/MI selain memberi bekal kepada siswa agar dapat menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari, juga untuk mempelajari berbagai ilmu pengetahuan dijenjang selanjutnya. Menurut Wati & Wulandari (2021) matematika sesungguhnya ilmu pokok yang digunakan untuk memahami bidang ilmu lainnya. Kita dapat melihat bahwa ilmu matematika memegang peranan yang sangat penting terhadap suatu ilmu terapan lain.

Pada kurikulum merdeka mengajar salah satu pelajaran yang diajarkan oleh guru kelas adalah mata pelajaran matematika dengan materi yang diikuti oleh siswa kelas IV SD/MI adalah geometri bangun datar dengan capaian pembelajaran (CP) nya adalah elemen konten dalam mata pelajaran matematika terkait dengan

pandangan bahwa matematika sebagai materi pelajaran yang harus dipahami peserta didik dan pada akhir di fase B, peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segi empat, segitiga, segi banyak). Mereka dapat menyusun mengurai berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara yang memungkinkan. Pemahaman matematis terkait erat dengan pembentukan alur pemahaman terhadap materi pembelajaran matematika berupa fakta, konsep, prinsip, operasi, dan relasi yang bersifat formal umum di pelajari.

Salah satu elemen diantara elemen pada pelajaran matematika pada kurikulum merdeka di kelas IV SD/MI yaitu Geometri bangun datar dengan tujuan pembelajaran (TP) dapat di deskripsikan geometri bidang kajian geometri membahas tentang berbagai bentuk bangun datar dan ruang baik dalam kajiannya serta ciri-ciri dalam subelemen geometri datar yang harus dicapai, dalam mencapai capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (CP) di perlukan menyusun alur tujuan pembelajaran (ATP) yang berpatokan pada kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) maka harus dituangkan dalam modul ajar (MA) untuk pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru supaya siswa mencapai hasil belajar yang baik.

Menurut Susanto (2013) dalam pembelajaran mata pelajaran matematika khususnya, dalam proses pembelajaran perlu mendapat perhatian dan penanganan yang serius, sebab dari hasil-hasil penelitian masih menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika disekolah dasar masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Menurut Kistian, (2018) banyak keluhan dari siswa tentang pelajaran matematika yang sulit, tidak menarik, dan membosankan. Keluhan ini secara langsung maupun tidak langsung akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar

matematika siswa pada setiap jenjang pendidikan. Salah satu faktor yang menyebabkan masalah disini adalah guru yang hanya selalu menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga siswa-siswa merasakan kejenuhan. Dalam hal ini siswa bersifat pasif, dan guru sangat aktif dalam pembelajaran. Padahal dalam proses pembelajaran yang seharusnya lebih aktif adalah siswa. Siswa harus dibuat aktif menemukan suatu konsep sehingga mereka dapat belajar dengan optimal.

Menurut Mursalin (2016) bangun datar termasuk dalam pokok bahasan yang sangat penting untuk dipahami dalam mempelajari geometri maupun aplikasinya dalam sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran bangun datar di sekolah dasar menjadi sangat penting untuk dipahami siswa. Sebab, pemahaman tersebut dapat memberi kontribusi bagi siswa dalam kepentingan mempelajari matematika, baik untuk membentuk pola pikir, mempelajari materi atau pengetahuan lain, maupun untuk keperluan sehari-hari. Menurut Fauzi & Arisetyawan, (2020) dan (Simbolon et al., 2019) dalam penelitiannya masing-masing, kompak menyebutkan bahwa dalam pembelajaran matematika khususnya materi bangun datar termasuk salah satu cabang yang dinilai sulit. Bangun datar dikatakan sulit karena dalam penguasaan konsep membutuhkan banyak latihan dengan lebih mendalam, supaya dapat meningkatkan hasil belajar pada materi tersebut. Selanjutnya menurut Muhassanah et al., (2014) berpendapat bahwa “dalam mempelajari geometri siswa membutuhkan konsep yang matang sehingga siswa mampu menerapkan ketrampilan geometri yang dimiliki seperti memvisualisasikan, mengenal bermacam-macam bangun datar dan ruang,

mendeskripsikan gambar”. Tetapi kenyataannya siswa belum menguasai keterampilan geometri tersebut sehingga hasil belajarnya kurang.

Berdasarkan wawancara dengan guru Kelas IV SD Negeri 1 Syamtalira Bayu menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari serta memahami materi bangun datar. Hal ini dikarenakan materi Bangun datar banyak menggunakan rumus yang susah di ingat dan cepat dilupakan dalam mencari nilai luas dan keliling suatu bangun datar, selanjutnya peserta didik kurang siap, malas belajar sehingga hasil belajar siswa pada materi bangun datar kurang memuaskan. Hasil Belajar adalah kemampuan atau hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar yang telah dijalani siswa dalam jangka waktu tertentu yang meliputi Ketrampilan Kognitif, efektif, maupun psikomotorik.

Untuk mengembangkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan cara mengajarkan materi pembelajaran secara efektif dalam proses belajar mengajar sehingga tidak dapat menutup perihal antara hal yang diajarkan dengan hal yang dipelajarinya, misalnya pelajaran dan materi yang di pelajari oleh siswa di sekolah harus benar dipahaminya, Dengan demikian siswa yang benar, baik dan serius dalam belajar di proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajarnya yang memuaskan, misalnya dalam mencapai prestasi akademik, kinerja, keterampilan dan meningkatkan motivasi belajar adalah hal yang sangat penting bagi siswa tersebut. Dengan menggunakan model pembelajaran menunjukkan hubungan antara hasil belajar dengan prestasi siswa dapat meningkat.

Menurut Wortman (2018) Hasil belajar sangat penting sebagai pendokumentasian dampak dari pengajaran yang sudah dilakukan oleh guru. Selanjutnya kegiatan pembelajaran sering dilakukan hanya dengan menggunakan

metode ceramah dan jarang menggunakan model atau metode pembelajaran, sehingga pembelajaran yang selama ini berjalan kurang efektif yang akan mengakibatkan siswa menjadi (1) rasa ingin tahu siswa masih rendah, (2) siswa terlihat asal mengikuti pelajaran, (3) siswa malas mengerjakan tugas, (4) cepat putus asa bila mengalami kesulitan, maka dapat menyebabkan hasil belajar siswa juga rendah. Menurut Syafii (2021) Model pembelajaran lama seperti; Berpusat pada guru, berfokus pada nilai yang didapat setiap siswa, menjelaskan pengetahuan dengan mentranfer informasi, stuktur kurikulum yang tetap (sama), fasilitas sekolah yang harus tingkat tinggi, dan siswa diwajibkan menjadi manusia super yang harus unggul disegala bidang mata pelajaran, harus di ganti dengan pendekatan- pendekatan yang lebih baru yang relevan dengan perkembangan zaman.

Tujuan belajar bangun datar ini agar siswa dapat membedakan bagaimana bentuk persegi, persegi panjang, segitiga, jajargenjang dan dapat menghitung keliling dan luasnya. Pada umumnya dalam kegiatan pembelajaran diperlukan pemanfaatan berbagai macam pendekatan, metode dan teknik baik pada saat merancang kegiatan pembelajaran maupun pada saat pembelajaran sedang berlangsung karena adanya penyesuaian-penyesuaian yang perlu dilakukan saat proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa diperlukannya perubahan dalam pembelajaran atau stimulus yang harus di berikan kepada peserta didik. Dalam setiap satuan pembelajaran harus menggambarkan prosedur yang mangacu pada sejumlah metode dan teknik secara sistematis untuk mengupayakan pencapaian tujuan pembelajaran.

Proses belajar mengajar yang selalu disajikan di dalam kelas masih kurang baik dan kurang efektif pada pembelajaran matematika karena siswa tidak terlibat langsung dengan sumber pembelajaran secara maksimal dan masih berorientasi pada buku tanpa memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, padahal mata pelajaran matematika tidak terlepas dari kondisi lingkungan sekitar yang nyata. Selanjutnya guru tersebut menjelaskan bahwa diketahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah disekolahnya di bawah KKTP (70) Untuk lebih jelas, nilai murni pembelajaran Matematika dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Daftar Nilai Murni Pembelajaran Matematika Kelas IV Semester I SD Negeri 1 Syamtalira Bayu Tahun Ajaran 2023/2024

Nilai Murni Semester 1 T.A 2023/2024	NILAI UTS			
	Rentang Nilai	Jumlah Siswa (Orang)	Persentase (%)	Keterangan
	< 70	11	48	Tidak Tuntas
	70-80	9	36	Tuntas
	81-90	3	12	Tuntas
	91-100	1	4	Tuntas
	Jumlah	24	100	
	NILAI UAS			
	Rentang Nilai	Jumlah Siswa (Orang)	Persentase (%)	Keterangan
	< 70	9	40	Tidak Tuntas
70-80	10	40	Tuntas	
81-90	4	16	Tuntas	
91-100	1	4	Tuntas	
Jumlah	24	100		

(Sumber: Daftar Kumpulan Nilai Semester I Kelas IV-A)

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat diketahui bahwa pembelajaran Matematika di kelas IV belum mencapai indikator keberhasilan. Ketuntasan belajar idealnya

terjadi apabila 76% dari keseluruhan peserta didik dikatakan tuntas atau mendapatkan nilai di atas KKM (Sanjaya 2010). Berdasarkan data tersebut, dapat diindikasikan bahwa peserta didik memiliki hasil belajar yang masih rendah. Banyak siswa yang sudah naik ke kelas V mendapatkan nilai rendah dan banyak yang ikut remedial pada materi bangun datar ini, dan berakibat siswa tidak mampu meningkatkan hasil belajar pada materi bangun datar segibanyak dan bangun ruang yang terdapat pada pembelajaran di kelas V nantinya. Dalam melanjutkan pengetahuan materi selanjutnya dalam pembelajaran matematika perlu adanya mengikuti kemampuan prasyarat materi yaitu kemampuan awal matematika untuk mengukur sejauh mana pengetahuan baru yang akan diperoleh berdasarkan kemampuan awal metematikanya. Materi prasyarat dalam mata pelajaran matematika yaitu tentang panjang, berat, pengukuran dengan satuan panjangnya, mengukur berat dengan satuannya, dan menyelesaikan berbagai bentuk soal cerita yang berkaitan dengan satuan panjang dan berat. Materi ini berkaitan dengan materi bangun datar yang akan dipelajari siswa kelas IV untuk selanjutnya.

Menurut Endang (2017) Kemampuan awal peserta didik merupakan faktor penentu dalam keberhasilan pembelajaran matematika. Setiap individu mempunyai kemampuan belajar yang berlainan, ada siswa yang bekemampuan awalnya tinggi, sedang ,dan rendah hal ini tergantung dari siswanya dalam belajar. Kemampuan awal peserta didik adalah kemampuan yang telah dipunyai oleh peserta didik sebelum ia mengikuti pembelajaran yang akan diberikan. Kemampuan awal (entry behavior) ini menggambarkan kesiapan peserta didik dalam menerima pelajaran yang akan disampaikan oleh guru.

Permasalahan selanjutnya yang didapati adalah pelajaran matematika ini sangat tidak diminati oleh pesertadidik karena ketakutan akan tidak kemampuan siswa dalam memahaminya dan sebagian besar siswa SD Negeri 1 Syamtalira Bayu menganggap bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit untuk dipahami. Sriyanto (2007) menyatakan bahwa matematika sering dianggap sebagai momok yang menakutkan oleh sebagian besar siswa dan selama ini matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan kenyataannya sampai saat ini mutu pendidikan siswa masih rendah, dan banyak siswa dalam proses pembelajaran sebagian besar siswa selalu menunjukkan perilaku-perilaku diluar aktivitas pembelajaran, seperti berbicara dengan teman sebangkunya, atau bermain disaat guru menjelaskan, ketika guru bertanya hanya dua sampai lima siswa yang menanggapi pertanyaan yang di berikan oleh guru dan tampak siswa tidak menyukai dan menyenangi pelajaran matematika sehingga siswa tidak ada motivasi untuk belajar. Peserta didik dalam belajarpun menjadi cepat bosan, pasif dalam pembelajaran konsep matematika. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran. Peserta didik sekarang hanya berfokus pada apa yang disukainya seperti bermain hanphone, bermain Game online seperti game *mobile legends*, *Clansh of clans*, *Higgs domino*, *face book*, *tiktok*, *instagram* dan lainnya yang muncul pada saat sekarang ini berkat kemajuan ilmu pendidikan dan tehnologi yang disalah gunakan oleh peserta didik. Dengan bermain *game* hasil belajar dan motivasi siswa dalam belajar anak anak disekolah akan berkurang seperti yang terjadi pada peserta didik sekolah tersebut. Guru menjelaskan pembelajaran, siswa nya selalu berbicara masalah permainan *game*

sehingga pembelajaran terganggu sehingga berpengaruh pada hasil belajar dan motivasi belajar anak rendah.

Menurut (Yunus & Hamid, 2021) Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya. *Game Online* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Jika memainkannya secara berlebihan maka dapat berdampak buruk yaitu akan mengurangi rasa sosialisasi terhadap sesama. *Game online* dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Bagi siswa yang bermain *game online* secara berlebihan akan susah konsentrasi dalam pelajaran yang di berikan oleh guru di sekolah. Hal ini disebabkan karena pikirannya selalu ingin bermain *game* dan penasaran dengan *game* tersebut. Tidak ada pengaruh positif dalam bermain *game online* melainkan hanya berdampak buruk atau memiliki dampak negatif terhadap siswa yang kecanduan bermain *game online*. Dampak negatif dari *game online* mengakibatkan siswa lebih aktif memikirkan bagaimana cara untuk maju ke tahap berikutnya dalam permainan tersebut atau bagaimana caranya untuk mengalahkan lawan bermainnya tanpa peduli tentang pelajaran di sekolahnya dan juga dapat menghabiskan waktu yang tiada manfaat dalam bermain *game online* tersebut.

Peneliti juga ada melakukan wawancara kepada beberapa siswa, beberapa diantara siswa kelas IV dan menyatakan bahwa matematika tidak bias dipahami karena banyak menggunakan angka-angka dan menggunakan banyak rumus untuk menyelesaikan permasalahan. Peneliti sambil tersenyum menanyakan pada salah satu siswa yang bernama Alqais, apa pelajaran di sekolah yang kamu suka dan dia menjawab mata pelajaran olah raga, dan peneliti kembali menanyakan, bagaimana

dengan pelajaran matematika dan secara spontan dia menjawab dari pada belajar matematika lebih baik main *game*. Kemauan siswa dalam belajar dan ingin tahu masih rendah, banyak siswa tidak mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru dan cepat menyerah dalam mengerjakan soal yang sulit. Menurut Angraini (2023) Siswa tidak termotivasi karena mereka tidak dapat melihat kemajuan mereka dalam studi mereka, mereka lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dari pada berpartisipasi dalam diskusi kelas, mereka menghafal rumus tanpa memahami konsep di baliknya dalam materi bangun datar dan mereka belajar tanpa membiarkan kreativitas batin mereka bersinar. Dalam mempelajari geometri, siswa memerlukan konsep yang matang agar siswa mampu menerapkan keterampilan geometrinya seperti memvisualisasikan, mengenali berbagai bentuk dan ruang, mendeskripsikan menggambar, membuat sketsa gambar bentuk (Susanto & Mahmudi, 2021).

Upaya untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, guru harus dapat mengembangkan proses pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting untuk memotivasi siswa dalam berbagai hal seperti belajar, Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengerahkan segala kemampuannya. Dengan demikian, bisa dikatakan siswa yang berprestasi rendah belum tentu disebabkan kemampuannya yang rendah pula, tetapi mungkin disebabkan oleh tidak adanya dorongan atau motivasi. Menurut Sardiman, (2001) motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non intelektual yang khas yaitu menumbuhkan

gairah, merasa senang dan semangat dalam belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan perolehan belajar yang efektif.

Motivasi belajar sangat terkait dengan keberhasilan belajar siswa dan salah satu kebutuhan siswa dalam pencapaian prestasi belajar dari setiap mata pelajaran. Motivasi adalah suatu keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang menyebabkan seseorang melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dan motivasi belajar merupakan suatu hal yang dapat mengukur sejauh mana proses pembelajaran dilakukan secara efektif dan optimal. Motivasi belajar siswa dapat berpengaruh positif apabila disediakan lingkungan belajar yang tepat sehingga siswa dapat belajar secara maksimal, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar (Putri, et al 2021). Kurangnya penerapan model pembelajaran yang lebih bervariasi menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa.

Guru dalam menguasai berbagai model pembelajaran dan menerapkannya dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah meningkatkan hasil belajar. Pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar pada siswa sangat bermanfaat bagi guru untuk: membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil. Salah satu ciri proses pembelajaran yang efektif, dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan membangkitkan motivasi belajar siswa dapat terbentuk oleh variasi metode atau model pembelajaran yang dianggap mampu untuk meningkatkan hasil belajar dan

memotivasi belajar siswa yang menarik, memupuk kerja sama dan saling menghargai pendapat orang lain.

Saat ini banyak model-model pembelajaran yang telah dikembangkan oleh para ahli, beberapa diantaranya yang dapat digunakan dan dianggap mampu untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi adalah model pembelajaran yang mampu membuat siswa semangat dalam belajar dan mudah memahami materi pelajaran, siswa saling bekerja sama dan saling menghargai pendapat satu dengan yang lain dapat dilakukan dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, pendekatan ini merupakan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran matematika, berusaha untuk mengubah kondisi di atas, yaitu dengan membuat skenario pembelajaran yang dimulai dari konteks kehidupan nyata siswa (*daily life*). Pendekatan pembelajaran kontekstual menempatkan siswa sebagai subjek belajar, siswa yang berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan cara menemukan dan menggali sendiri pemahamannya terhadap materi pelajaran. Guru memfasilitasi siswa untuk mengangkat objek dalam kehidupan nyata itu ke dalam konsep matematika, dengan melalui tanya-jawab, diskusi, inkuiri, sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan tersebut dalam pikirannya. Matematika tumbuh dan berkembang bukan melalui pemberitahuan, akan tetapi melalui inkuiri, konstruktivisme, tanya-jawab, dan semacamnya yang dimulai dari pengamatan pada kehidupan sehari-hari yang dialami secara nyata. Dengan pola pembelajaran tersebut akan sangat berpengaruh pada kemampuan pemahaman siswa terhadap matematika.

Selain hal tersebut, pendekatan pembelajaran CTL juga sangat tepat digunakan, karena dalam proses pembelajaran yang diutamakan adalah aktivitas

siswa. Guru memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk menemukan sendiri pengetahuannya, siswa saling memberi dan menerima, berdiskusi secara kelompok dengan memberikan masalah-masalah konteks yang sangat dekat dengan kehidupan siswa. Menurut Sinaga et al., (2023) kesadaran perlunya pendekatan kontekstual dalam pembelajaran didasarkan adanya kenyataan bahwa sebagian besar siswa tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana cara pemanfaatannya dalam kehidupan nyata. Materi matematika yang dipelajari di dalam proses belajar mengajar merupakan suatu yang abstrak artinya belum mereka lakukan penyentuhan dengan kehidupan nyata, pembelajaran yang selama ini mereka terima dari topik atau pokok bahasan hanyalah tonjolan yang dipelajari, tidak diikuti dengan pemahaman yang mendalam yang bisa diterapkan dalam kehidupan nyata pada saat ini.

Menurut Ilmiah & Pendidikan, (2023) proses pembelajaran akan lebih baik apabila guru mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi yang terjadi atau keadaan yang sebenarnya dalam masyarakat, yang dapat mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dipelajarinya dengan penerapannya dalam kehidupan siswa sebagai anggota keluarga dalam masyarakat tempat tinggalnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah konsep belajar yang membantu guru untuk mengaitkan antara materi pelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Selanjutnya menurut Hosnan, (2016) *discovery learning* adalah proses mental dimana proses mental yang dimaksud adalah mengamati, mencerna,

mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, dan membuat kesimpulan. Oleh sebab itu, dengan model *discovery learning* siswa diharapkan mampu menyimpan pengetahuan lebih lama dan mendalam pada memorinya dikarenakan mereka menemukan sendiri jawabannya dan akan lebih menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar. Pendidikan & Widy, (2023) menemukan model pembelajaran *Discovery learning* berpengaruh besar terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Model *Discovery Learning* merupakan komponen dari suatu praktek pengajaran, yaitu suatu proses pembelajaran yang meliputi metode-metode yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa lebih besar, berorientasi kepada proses, mengarahkan pada diri sendiri, mencari sendiri dan merefleksi yang sering muncul sebagai kegiatan belajar.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti berminat melakukan penelitian dan mengungkapkan apakah model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* dan Model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki perbedaan yang signifikan berkontribusi untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Maka judul penelitian yang peneliti angkat adalah **“Perbedaan Peningkatan Hasil belajar siswa dan Motivasi belajar siswa melalui Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan *Discovery Learning* pada materi Bangun Datar pada kelas IV SD Negeri 1 Syamtalira Bayu Aceh Utara”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, beberapa masalah dapat diidentifikasi dalam penelitian ini yaitu;

1. Hasil belajar matematika siswa SD Negeri 1 Syamtalira Bayu Aceh Utara masih rendah.
2. Siswa SD Negeri 1 Syamtalira Bayu Aceh Utara menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit untuk dipahami.
3. Siswa dalam mengikuti pelajaran kemauan ingin tahu masih rendah, malas mengerjakan tugas, dan cepat putus asa jika mengalami kesulitan.
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika yang belum sesuai dengan harapan.
5. Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* dan Model pembelajaran *Discovery Learning* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 1 Syamtalira Bayu Aceh Utara.
6. Kurangnya motivasi belajar siswa SD Negeri 1 Syamtalira Bayu Aceh Utara.
7. Sebagian besar siswa SD Negeri 1 Syamtalira Bayu Aceh Utara tidak menyukai dan menyenangi pelajaran matematika.
8. Dalam proses pembelajaran siswa tidak fokus, mereka sering berbicara dengan kawan sebangku didalam kelas pada saat pembelajaran.
9. Kurang penerapan model pembelajaran sehingga pembelajaran tidak efektif.
10. Adanya perbedaan antara Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* dan Model pembelajaran *Discovery Learning*

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah agar lebih berfokus dan tidak mengalami suatu kesulitan dikarenakan luasnya pembahasan dalam penelitian, maka peneliti perlu adanya pembatasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Motivasi siswa SD Negeri 1 Syamtalira Bayu Aceh Utara.
2. Hasil belajar matematika siswa SD Negeri 1 Syamtalira Bayu Aceh Utara pada ranah kognitif.
3. Materi pelajaran dibatasi pada pokok bahasan Bangun Datar pada Kurikulum Merdeka Mengajar
4. Penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* dan Model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
5. Hubungan Interaksi antara model pembelajaran dan Kemampuan Awal Matematika.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan hasil belajar siswa antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* lebih baik dari pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*?

2. Apakah peningkatan motivasi belajar siswa antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* lebih baik dari pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan awal matematika siswa terhadap peningkatan Hasil Belajar siswa?
4. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan awal matematika siswa terhadap peningkatan Motivasi Belajar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.
2. Untuk mengetahui apakah peningkatan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.
3. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* dan Model pembelajaran *Discovery Learning* dengan kemampuan awal matematika siswa terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

4. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* dan Model pembelajaran *Discovery Learning* dengan kemampuan awal matematika siswa terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, sekolah, siswa, maupun peneliti, yang manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Menjadi acuan dan solusi bagi guru kelas dalam menerapkan pembelajaran dikelas dan sebagai alternatif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar. Selanjutnya juga sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran lain di kelas.

2. Bagi Sekolah

Dapat menjadi bahan pertimbangan kepada tenaga pendidik untuk menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* dan Model pembelajaran *Discovery Learning* dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut.

3. Bagi Siswa

Dengan penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* dan Model pembelajaran *Discovery Learning* dapat memberikan pengalaman baru dan mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dikelas, dan menjadikan pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan bermanfaat.

4. Bagi Peneliti

Dapat digunakan sebagai sarana pengembangan diri dalam penelitian pendidikan, menambah wawasan serta pengalaman, dan memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain tentang bagaimana cara menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* dan Model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

