

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar dan dirancang dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat secara aktif mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya (A. Rahman et al., 2022). Pendidikan berperan sebagai sarana utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, seseorang mampu mengembangkan potensi dirinya sehingga tumbuh menjadi individu yang berkepribadian baik, cerdas, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya maupun masyarakat di sekitarnya. Keberadaan pendidikan menjadi semakin krusial seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat.

Implementasi pendidikan karakter di sekolah kerap menghadapi berbagai kendala yang memengaruhi efektivitasnya. Salah satu hambatan utamanya adalah kurangnya pemahaman guru mengenai esensi nilai-nilai karakter yang seharusnya diajarkan, sehingga penyampaian materi cenderung tidak fokus dan tidak sesuai arah tujuan pendidikan karakter. Di samping itu, penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan minim variasi juga turut menurunkan minat serta motivasi siswa dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter positif (Sulthon et al., 2021). Tidak hanya itu, sistem penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi pendidikan karakter masih belum memiliki standar yang jelas, sehingga menyulitkan pengukuran perkembangan karakter siswa secara menyeluruh dan objektif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih sistematis, seperti pemberian pelatihan kepada guru, pengembangan model pembelajaran yang inovatif, serta penerapan sistem evaluasi karakter yang terukur dan terarah (Muhajir, 2024). Efektivitas pendidikan karakter sangat bergantung pada kompetensi guru, inovasi pembelajaran, dan sistem

evaluasi yang terstandarisasi. Tanpa adanya pemahaman yang kuat, metode yang bervariasi, dan penilaian yang jelas, maka pencapaian tujuan pendidikan karakter akan sulit diwujudkan secara optimal.

Pembelajaran Matematika di jenjang Sekolah Dasar memiliki peran strategis dan menarik untuk terus dikembangkan karena siswa berada pada fase perkembangan kognitif yang sangat pesat. Dalam periode ini, sangat penting bagi siswa untuk memperoleh pemahaman yang bertahap terhadap konsep-konsep dasar matematika, dimulai dari konsep yang paling mudah dan konkret menuju konsep yang lebih abstrak kompleks (Farhana et al., 2022). Proses pembelajaran yang bertahap ini memungkinkan siswa tidak sekadar mengingat, tetapi juga benar-benar memahami isi materi dan bagaimana menerapkannya dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, pembelajaran yang terstruktur dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa akan membantu mereka membangun pemahaman matematika yang kuat dan berkesinambungan sebagai bekal di tingkat pendidikan berikutnya.

Mata pelajaran matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh sebagian besar siswa. Banyak dari mereka mengalami hambatan dalam memahami materi dan bahkan menunjukkan rasa enggan untuk belajar. Salah satu penyebabnya adalah pendekatan pembelajaran yang terlalu monoton dan kurang mampu menarik minat siswa (Fajar Rizqi et al., 2023). Oleh karena itu, proses pembelajaran matematika tidak seharusnya hanya menekankan pada aspek penghafalan, tetapi juga harus didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang konkret, inovatif, serta mampu menyampaikan materi secara efektif dan efisien. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi kesulitan siswa dalam memahami matematika.

Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat menjadi kunci penting dalam mengatasi rendahnya pemahaman siswa terhadap materi. Penggunaan media yang relevan tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas, tetapi juga mampu meningkatkan interaksi belajar yang aktif antara guru dan siswa. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah memahami konsep, lebih tertarik mengikuti pembelajaran, dan

mampu membangun pemahaman secara mendalam (Yunanda Pradiani et al., 2023) . Sinergi antara pendekatan pembelajaran yang variatif dan media yang mendukung akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Watukelir, terlihat bahwa meskipun guru sudah menggunakan model dan media pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, belajar kelompok, menggunakan benda konkret sebagai alat peraga untuk membantu siswa memahami konsep, namun penggunaan model dan media tersebut masih kurang inovatif dan bervariasi. Guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran terasa kurang menarik dan terkesan membosankan. Selain itu, siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika. Mereka terlihat jenuh dan kurang fokus terhadap penjelasan guru selama proses belajar berlangsung.

Hal ini diperkuat oleh hasil angket sikap rasa ingin tahu yang disebarkan sebelum tindakan dilakukan. Berdasarkan rekapitulasi angket, diketahui bahwa sikap rasa ingin tahu siswa secara umum masih berada pada kategori “cukup”. Banyak siswa yang belum menunjukkan keinginan untuk bertanya, belum memiliki dorongan kuat untuk memahami materi lebih lanjut, dan masih kurang aktif dalam mencari informasi tambahan secara mandiri. Hasil ini menunjukkan bahwa rasa ingin tahu siswa untuk menggali pengetahuan, khususnya dalam pelajaran Matematika, masih perlu ditingkatkan.

Selain itu, dari observasi di kelas, terlihat bahwa banyak siswa tampak pasif, tidak fokus saat guru menjelaskan, berbicara dengan teman, atau bahkan melamun. Mereka cenderung hanya menerima informasi tanpa inisiatif untuk bertanya atau mengeksplorasi lebih jauh. Keadaan ini menggambarkan bahwa siswa belum memiliki rasa ingin tahu yang berkembang secara optimal dalam pembelajaran.

Hasil observasi diketahui bahwa capaian rata-rata siswa dalam mata pelajaran Matematika masih tergolong rendah. Dari data yang diperoleh,

diketahui bahwa nilai rata-rata siswa kelas V belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi bangun ruang disebabkan oleh kesulitan mereka dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya sikap rasa ingin tahu juga berkontribusi terhadap minimnya hasil belajar siswa, karena siswa belum memiliki dorongan kuat untuk memahami materi secara mandiri maupun aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kondisi awal pembelajaran matematika di kelas V menunjukkan perlunya intervensi berupa model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa secara bersamaan. Salah satu alternatif yang dipilih dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media konkret dan GeoGebra, yang dirancang untuk membangun keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi bangun ruang secara lebih bermakna. Berikut disajikan data rekap nilai pre-test materi bangun ruang.

Tabel 1. 1 Rekapitulasi Hasil Pre-Test Matematika pada Materi Bangun Ruang

Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	KKM	Tuntas KKM
30	20	70	30	65	6

Permasalahan yang ada perlu segera ditindaklanjuti melalui langkah-langkah yang tepat, sehingga upaya perbaikan terhadap proses pembelajaran matematika terutama pada materi bangun ruang menjadi hal yang penting. Untuk mendorong peningkatan sikap rasa ingin tahu serta hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Watukelir, dapat diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* yang dipadukan dengan penggunaan media konkret dan aplikasi GeoGebra. Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk aktif menemukan konsep secara mandiri, sedangkan media konkret seperti kubus satuan dan GeoGebra membantu memvisualisasikan konsep bangun ruang dengan cara yang lebih nyata, interaktif, dan mudah dipahami. Penelitian ini memiliki nilai

kebaruan karena mengombinasikan dua jenis media konkret dan digital dalam satu model pembelajaran, sesuatu yang masih jarang digunakan secara terpadu dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Keaslian pendekatan ini semakin kuat karena minimnya kajian yang secara bersamaan mengintegrasikan *Discovery Learning*, media konkret, dan GeoGebra untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar matematika siswa sekolah dasar.

Model *Discovery Learning* mengajak siswa untuk secara mandiri menemukan apa yang mereka pelajari dan membangun pengetahuan tersebut dengan memahami maknanya. Pembelajaran ini menekankan pentingnya peran aktif siswa selama proses pembelajaran, di mana guru bertugas sebagai pengarah dan pembimbing dalam membantu siswa menemukan permasalahan. Model pembelajaran *Discovery Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dan prestasi belajar, khususnya pada materi yang menuntut pemahaman konseptual serta kemampuan matematis yang kuat (Fajri, 2019).

Dari penelitian yang dilakukan oleh Qonita Khuwaila Salsa Billa yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Menggunakan Model Discovery Learning Berbantu Media Flash Card pada Tema 9 di Kelas IV A SD Negeri 1 Purwanegara,*” disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme dan ketertarikan yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

”Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari persentase ketuntasan pada siklus 1 yang mencapai 50% dari jumlah siswa kelas IV A, dan pada siklus 2, sebanyak 75% siswa kelas IV A berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)”.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Qonita Khuwaila Salsa Billa pada tahun 2022, rendahnya sikap rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika di SD Negeri 1 Purwanegara disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang monoton dan kurang menarik bagi siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut,

penelitian ini mengusulkan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* yang dipadukan dengan pemanfaatan media konkret dan GeoGebra. Pendekatan ini bertujuan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengupayakan penggunaan model pembelajaran yang lebih efektif, tetapi juga menghadirkan inovasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan penyebab di atas, diketahui bahwa sebagian besar siswa merasa enggan bertanya kepada guru mengenai materi yang belum mereka pahami karena adanya rasa takut dan malu. Keengganan ini berdampak pada kurangnya partisipasi aktif dalam pembelajaran, yang akhirnya menimbulkan kebosanan, kemalasan, serta rendahnya rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu siswa memiliki peran yang signifikan terhadap pencapaian prestasi belajar, terutama dalam ranah kognitif. Prestasi belajar, yang mengukur hasil dalam aspek kognitif, adalah bukti penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan setelah mengikuti pembelajaran, yang biasanya dinilai melalui tes (Muryaningsih, 2020).

Rasa ingin tahu adalah sikap dan perilaku siswa yang berusaha memahami sesuatu secara lebih mendalam dan luas berdasarkan apa yang mereka pelajari, lihat, atau dengar. Rasa ingin tahu sering muncul ketika siswa dihadapkan pada hal-hal baru atau informasi yang belum mereka ketahui, yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi lebih lanjut. Sikap ini memiliki peran yang signifikan dalam proses pembelajaran karena mampu mendorong partisipasi siswa secara lebih aktif dalam memahami materi (Saridevita et al., 2020). Di sisi lain, prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai siswa melalui proses pembelajaran, yang mencerminkan penguasaan pengetahuan, keterampilan, atau kemampuan tertentu. Prestasi belajar umumnya dievaluasi melalui tes, kemudian dinyatakan dalam bentuk nilai angka, huruf, atau perilaku yang mencerminkan sejauh mana siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran (Andriyani & Samiyem, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “*Peningkatan Sikap Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Matematika Materi Bangun Ruang melalui Model Pembelajaran Discovery Learning di Kelas V SD Negeri 1 Watukelir*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi rendahnya rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa pada materi bangun ruang melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*, yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran serta membantu mereka dalam memahami konsep-konsep matematika secara lebih mendalam dan bermakna.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran matematika di SD Negeri 1 Watukelir, yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya sikap rasa ingin tahu siswa selama mengikuti pembelajaran matematika.
2. Capaian prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V masih tergolong rendah.
3. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru cenderung bersifat tradisional dan kurang inovatif.
4. Siswa kurang menyukai mata pelajaran matematika serta menganggapnya sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami.
5. Siswa kesulitan memahami konsep bangun ruang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dijabarkan, maka batasan permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada siswa kelas V SD Negeri 1 Watukelir, dengan materi pembelajaran yang diteliti adalah Matematika, khususnya pada materi bangun ruang. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai pendekatan utama untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa. Selain itu, media

konkret dan GeoGebra dimanfaatkan sebagai alat bantu interaktif dalam memvisualisasikan konsep bangun ruang secara lebih menarik dan efektif. Penelitian ini difokuskan pada dua variabel utama, yaitu sikap rasa ingin tahu siswa sebagai variabel non-kognitif dan prestasi belajar siswa sebagai variabel kognitif. Pembatasan ini dimaksudkan untuk menjaga fokus penelitian agar tetap terarah dan mampu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi secara spesifik

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media konkret dan GeoGebra dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran Matematika materi bangun ruang di kelas V SD Negeri 1 Watukelir?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media konkret dan GeoGebra dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi bangun ruang di kelas V SD Negeri 1 Watukelir?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan sikap rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa pada materi bangun ruang melalui penerapan model *Discovery Learning* dengan bantuan media konkret dan GeoGebra pada siswa kelas V SD Negeri 1 Watukelir.

2. Tujuan Khusus

Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk:

- a. Mengembangkan sikap rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Matematika materi bangun ruang melalui model *Discovery Learning* berbantuan media konkret dan GeoGebra.
- b. Mengembangkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika materi bangun ruang melalui model *Discovery Learning* berbantuan media konkret dan GeoGebra.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Matematika, khususnya dalam upaya meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa melalui model *Discovery Learning* yang didukung media konkret dan GeoGebra. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi penelitian serupa di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak, yaitu:

a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, mendorong sikap aktif dan rasa ingin tahu, serta membantu siswa dalam memahami konsep bangun ruang secara lebih konkret sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

b. Bagi Guru

Memberikan inspirasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan media konkret dan GeoGebra sebagai alat bantu dalam menjelaskan konsep Matematika secara visual dan eksploratif.

c. Bagi Sekolah

Mendorong peningkatan kualitas pembelajaran melalui dukungan terhadap guru dalam mengembangkan model dan media

pembelajaran yang kreatif dan variatif, sehingga berdampak pada peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan keterampilan dalam merancang serta mengimplementasikan pembelajaran interaktif dan menyenangkan, serta memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi dan benda konkret secara terpadu di dalam kelas.

