

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah pelajaran yang penting bagi siswa untuk dipelajari, dikarenakan banyaknya kaitan matematika dengan aktivitas sehari-hari. Matematika di sekolah adalah sarana untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berhitung, namun juga meningkatkan kemampuan siswa dalam berfikir logis dan kritis dalam setiap pemecahan masalah Amelia (2020). Hal tersebut sangat krusial dan sangat penting bagi siswa untuk dipelajari sebagai bekal siswa dalam penerapan yang nyata pada kehidupan sehari-hari. Penguasaan materi matematika pada siswa adalah hal yang sangat penting Ginanjar (2019). Bukan hanya sangat penting untuk dipelajari, namun juga dalam pembelajaran matematika terdapat beberapa permasalahan bagi guru dalam menjelaskan materi, salah satu yang sering terjadi adalah siswa bosan dan beranggapan matematika merupakan hal sulit untuk dipelajari. Mata pelajaran matematika biasanya terkesan menakutkan dan mayoritas siswa juga tidak begitu minat untuk mempelajarinya dikarenakan bagi siswa pelajaran matematika terkesan sulit dan membosankan untuk dipelajari Rahmayanti (2021).

Salah satu aspek seperti soal dalam matematika terasa sulit untuk dipahami. Soal dalam pembelajaran matematika seringkali memiliki metode yang sedikit rumit dengan soal cerita, dan soal yang mengharuskan menjawab dengan patokan satu nomor soal untuk menjadi jawaban dua atau tiga jawaban

setelahnya. Pemberian soal yang terkesan repetitif menjadi salah satu faktor siswa gampang kehilangan fokus terhadap soal yang dikerjakan, memiliki beberapa faktor lain yaitu beberapa pemahaman yang kurang dari siswa juga menjadi penghambat siswa dalam memahami arti dan makna dari soal yang dikerjakan.

Berlandaskan dari hasil observasi di kelas IV SDN 01 Kedunggalar, pada pembelajarannya masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan media buku, LKS serta menggunakan papan tulis untuk penyampaian materi. Pada proses pembelajarannya, seringkali siswa hilang fokus dengan materi yang dipelajari. Hal tersebut disebabkan oleh media yang kurang menarik, yang mampu menarik siswa untuk lebih fokus pada materi. Fokus siswa akan materi yang dipelajari juga berdampak pada paham atau tidaknya siswa akan konsep dari materi. Berdasarkan nilai ulangan harian, hanya 16 yang memperoleh nilai ulangan di atas KKM 75. Berlandaskan penjelasan tersebut maka kekurangan dalam pembelajaran matematika pada kelas IV SDN 01 Kedunggalar adalah pada aspek model dan media pembelajarannya berakibat pada kurangnya pemahaman konsep matematika.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* belum diimplementasikan dalam kelas IV dan masih mengimplementasikan pembelajaran konvensional. Aspek yang ditekankan dalam model ini adalah, partisipasi dan aktivitas siswa, konteks yang dimaksud adalah pencarian informasi (jawaban) atau materi pelajaran yang dipelajari melalui komponen pembelajaran seperti, modul ajar, media ajar, LKS (Lembar Kerja Siswa), dll.

Pada penerapannya secara langsung melibatkan siswa dalam seluruh tahap proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran, siswa akan dilibatkan dalam perencanaan atau pemilihan topik dan juga cara investigasi suatu permasalahan Ulia (2016). Guru memiliki peran penting sebagai generator jika diibaratkan sebuah mesin (*engine*), yang dimana akan memengaruhi dan menggerakkan fasilitas atau sarana dalam pembelajaran, mencakup LKS, bahan pembelajaran, metode, media, dan sarana prasarana Fauzi & Mustika (2022).

Beberapa media yang terbaru telah diterapkan pada pembelajaran saat ini, namun tidak jarang ditemukan beberapa masalah atau kendala saat pengimplementasiannya. Guru yang sedari awal belum pernah menggunakan dan hanya mengetahui dari penjelasan singkat guru seringkali merasa kesulitan dalam pengoperasian media nya. Seringkali ditemukan pendidik yang menggunakan media pembelajaran TIK tidak ahli dalam pengoperasian media tidak jarang membuat suasana menjadi kacau, hal ini disebabkan oleh tidak semua pendidik bisa menggunakan dan melek teknologi terkhususkan pendidik senior yang sedari awal hanya menggunakan papan tulis dan ceramah dalam pembelajarannya Widiyanto (2021). Kekurangan lain dari pengimplementasian media berbasis teknologi adalah tidak selalu menjadi hal pasti yang menjamin kesuksesan pembelajaran dan banyak sekali penyimpangan dalam penggunaannya.

Media pembelajaran menjadi sangat penting dalam pemilihannya dan pencocokan terhadap lingkungan pendidikannya. Beberapa masalah di kelas

perlu adanya kecocokan. Kecocokan dalam pembelajaran ditentukan dengan kesesuaian media dan tujuan pembelajaran yang hendak diraih menggunakan media Rohani (2020). Media kartu kuartet bisa menjadi opsi pilihan sebagai media pembelajaran yang mudah menyesuaikan karakteristik tujuan pembelajaran dengan beberapa langkah yang disederhanakan. Media permainan kartu kuartet tentunya juga sudah menjadi hal yang dikenali bagi anak-anak jenjang sekolah dasar sebagai hiburan semata. Selaras dengan pernyataan Khabibah & Prasetya (2016) permainan kartu kuartet adalah pengembangan berbasis visual.

Berdasarkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Linuhung & Sudarman (2016) di MTS Negeri di Lampung Timur tentang efek model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* terhadap kemampuan pemahaman konsep, kemampuan pemahaman konsep antara siswa yang menerima pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* dan siswa yang menerima pembelajaran tradisional sebagai berikut; “Kemampuan penalaran konsep siswa yang memperoleh pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional”.

Penelitian oleh Sidowati (2017), pada SD Negeri Sarikarya Yogyakarta menggunakan media kartu kuartet pada pelajaran matematika kelas V, menggunakan materi satuan waktu, terdiri dari empat puluh kartu. Cara memainkan kartunya adalah dengan mengumpulkan 4 (empat) kartu dengan tema satuan waktu yang *match*.

Berdasarkan penjelasan diatas maka bisa dikatakan bahwa, model dan media tersebut diberlakukan kembali dengan beberapa perbedaan dari segi pengimplementasian, tujuan, dan karakteristik yang dicapai dari penerapannya. Menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Group Investigation* pada pelajaran matematika bisa menunjang peningkatan pemahaman dengan cara berdiskusi dan lebih mengarah menganalisis topik dan mengkoordinir siswa ke dalam kelompok.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalahnya adalah bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* berbantuan media kartu kuartet untuk meningkatkan pemahaman konsep terhadap siswa SD kelas IV?

C. Tujuan penelitian

Tujuan yang peneliti ajukan yaitu untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* dengan berbantuan media kartu kuartet supaya dapat menunjang peningkatan pemahaman konsep matematika siswa pada mata pelajaran matematika pada siswa kelas IV sekolah dasar.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Mengharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran pemikiran bagi perkembangan ilmu dan wawasan tentan kegiatan pembelajaran matematika yang menyenangkan dengan menerapkan Kooperatif tipe

Group Investigation yang mengusung tema belajar berkelompok untuk meningkatkan pemahaman konsep.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa bisa lebih antusias dengan dibentuknya kelompok belajar dan pemberian materi yang sederhana dengan menerapkan pembelajaran berbasis diskusi dengan anggota kelompok.

b. Bagi Guru

Memberikan panduan kepada guru dengan penerapan model Kooperatif tipe *Group Investigation* pada siswa saat proses pembelajaran matematika. Pembelajaran akan lebih aktif dan menarik serta menyenangkan berbasis kelompok.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi pada penelitian atau penulisan yang selanjutnya.

E. Definisi istilah

Definisi istilah yang ada dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Kemampuan Pemahaman Konsep

Kemampuan pemahaman konsep pada penelitian ini menggunakan post test sebagai indikator pengukur kesuksesan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa.

2. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Group Investigation*

Menggunakan model pembelajaran tipe *Group Investigation* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan beberapa langkah: 1) Memberikan topik permasalahan kepada siswa; 2) Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok heterogen; 3) Menjelaskan tujuan dan tugas kepada seluruh kelompok; 4) Memantau kinerja setiap kelompok; 5) Mengkoordinir siswa untuk melakukan presentasi; 6) Mengevaluasi hasil presentasi siswa.

3. Media Kartu Kuartet

Kartu kuartet dalam penelitian ini memiliki desain dan materi yang lebih sederhana namun tetap terhubung dari materi yang diusung. Materi pada media kartu kuartet dalam penelitian ini telah disederhanakan dengan hanya menggunakan definisi dari materi dan mencocokkannya dengan materi yang berhubungan. Dalam proses pembuatannya yang mencakup desain dan materi media kuartet telah mengambil beberapa referensi.