

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan peserta didik untuk memimpin perkembangan potensi jasmani dan rohaninya kearah kesempurnaan. Pendidikan ini merupakan usaha yang diharapkan dapat membentuk seorang manusia yang memiliki karakter dan kualitas tinggi sehingga dapat beradaptasi dengan lingkungan dan dapat memotivasi diri untuk menggapai cita-cita yang diimpikan. Pendidikan menjadi salah satu wadah untuk mengubah pola pikir dan karakter seorang manusia untuk dapat melangsungkan kehidupannya. Dalam pendidikan terdapat proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam satu lingkungan.

Pembelajaran di abad ini selain menuntut siswa untuk dapat menguasai materi dan konsep pembelajaran, juga menuntut untuk dapat mengembangkan “*The 6C Skill*” yang dirumuskan oleh *Framework Partnership 21st Century Skills* pada peserta didik yaitu *Character* (karakter), *Citizenship* (kewarganegaraan), *Communication* (komunikasi), *Collaboration* (kolaborasi), *Critical Thinking and Problem Solving* (berfikir kritis dan pemecahan masalah), *Creative and Innovative* (daya cipta dan inovasi). Hal ini akan menciptakan peserta didik yang memiliki

keterampilan-keterampilan yang dapat digunakan untuk bersaing di masa depan. Dalam pemenuhan tuntutan pembelajaran di abad 21, seorang guru haruslah memiliki keterampilan atau kompetensi dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan. Pembelajaran yang berpusat pada siswa, seorang guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan siswa harus berperan aktif dan kreatif. Sebagai fasilitator dalam pembelajaran, guru harus mampu memilih sarana, strategi, model, pendekatan, metode, media dan teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah suatu proses perubahan kemampuan yang dicapai peserta didik atau tingkatan keberhasilan peserta didik yang dapat diukur dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar sangat berkaitan dengan proses pembelajaran karena dengan mendapatkan hasil belajar kita akan mengetahui sejauh mana peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan pencapaian proses pembelajaran dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik. Dengan demikian untuk mengetahui tingkat pencapaian dan penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat dilihat guru dari hasil belajar peserta didik, baik dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Mata pelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Matematika merupakan salah satu pembelajaran yang memerlukan pemahaman tinggi dari peserta didik dan sering dianggap sulit dalam penyelesaiannya oleh peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Amalia (2018, h. 124) yang menyatakan bahwa banyak peserta didik yang menganggap bahwa pembelajaran

Matematika merupakan pembelajaran yang sulit dipahami dan siswa cenderung hanya menghafal konsep dari buku bahan ajar saja. Dalam proses pembelajaran Matematika diperlukan kemampuan guru dalam mengadakan variasi yang dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar Matematika adalah kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik yang berkaitan dengan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh peserta didik setelah dilaksanakannya pembelajaran.

Hasil belajar Matematika di Indonesia mengalami penurunan yang dapat dilihat dari hasil *Trends in Mathematic and Science Study* (TIMSS) pada tahun 2015 yang menggunakan sampel siswa kelas 4 Sekolah Dasar, Indonesia berada pada peringkat 45 dari 50 negara dengan jumlah skor 397 dan bernalar dengan menggunakan data tabel atau grafik hanya 4 % yang benar. Data selanjutnya bersumber dari *Program for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2018 mengenai hasil belajar Matematika yang dirilis pada Selasa, 03 Desember 2019, survei yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Co-operational and Development* (OECD) yang menunjukkan hasil belajar matematika siswa-siswi di Indonesia berada pada peringkat 73 dari 79 Negara dengan skor rata-rata yang diperoleh adalah 379 padahal skor rata-rata Negara OECD adalah 489, selanjutnya kemampuan Matematika siswa Indonesia hanya 28 % yang mencapai tingkat kemahiran level 2 dengan rata-rata OECD 76 %. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan Matematika di Indonesia berada di bawah rata-rata. Oleh sebab itu diperlukan peningkatan kualitas pembelajaran Matematika di Indonesia (OECD, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah saya lakukan pada Jum'at, 28 Oktober 2022 di SD Negeri 107399 Bandar Khalifah ditemukan beberapa fakta mengenai hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 107399 Bandar Khalifah T. A 2022/2023. Hasil wawancara yang saya lakukan pada wali kelas IV yaitu Ibu Shofira ditemukan bahwa siswa kelas IV Sekolah Dasar sulit dalam memahami dan mengerti materi soal cerita pecahan hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang dilaksanakan secara *online* selama dua tahun pada masa pandemic Covid-19 dan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang menyebabkan banyak siswa yang kurang mengerti dengan materi pembelajaran Matematika termasuk dalam materi perkalian dan pembagian sehingga materi pecahan juga susah untuk dipahami oleh siswa. Kemudian model dan media yang digunakan pada pembelajaran juga belum bervariasi dan masih berpusat pada guru.

Selanjutnya berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 107399 Bandar Khalifah untuk Tahun Ajaran 2022/ 2023, ditetapkan idealnya kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran Matematika adalah 70. Setiap peserta didik akan dikatakan tuntas pada mata pelajaran Matematika apabila nilai mereka lebih dari 70. Jadi, setiap guru harus menjadikan nilai KKM sebagai patokan untuk menentukan keberhasilan peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran. Maka dari hasil observasi ini diperoleh hasil belajar siswa mengenai materi soal cerita pecahan bahwa dari 24 orang siswa kelas IV didapatkan 45 % siswa yang tuntas dan 55 % siswa yang lain tidak tuntas dalam materi soal cerita pecahan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ini maka ditemukan masalah yang harus diselesaikan yaitu lebih dari 50 % siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran

materi penyelesaian soal cerita pecahan. Ini merupakan hal yang perlu disikapi agar setiap siswa dapat memahami dan mengerti materi pembelajaran Matematika ini.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan mutu dan kualitas belajar siswa adalah dengan memanfaatkan dan menggunakan model serta media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya berfikir kritis siswa dan memanfaatkan media yang dekat dengan siswa. Berdasarkan pendapat Asyrofa (2022, h. 329) menyatakan bahwa melalui model *Problem-Based Learning* berbantuan media donat pecahan terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita pecahan. Hal ini dapat dilihat hasil belajar dan kualitas belajar siswa yang tadinya pasif menjadi aktif dalam pembelajaran. Model *Problem-Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya berfikir kritis siswa yang mengaitkan pembelajaran dengan masalah-masalah yang terjadi dalam dunia nyata sehingga siswa lebih mudah mengenal dan memahami suatu ilmu yang berkaitan dengan materi. Menurut Mayasari (2016, h. 1) penggunaan model pembelajaran ini akan searah dengan tuntutan pembelajaran di abad 21 yang mana pembelajaran harus berpusat pada siswa (*Student Center Learning*), sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Penggunaan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media akan sangat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran soal cerita pecahan. Media pembelajaran adalah alat bantu yang berbentuk fisik ataupun non-fisik yang digunakan guru untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi. Media pembelajaran sangatlah penting digunakan oleh seorang pendidik. Salah satu

media yang dapat digunakan pendidik dalam model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) pada materi soal cerita pecahan adalah media donat pecahan. Media donat pecahan adalah media pembelajaran yang dibuat dari triplek atau kertas kardus dengan diameter 24 cm. Media ini di desain seperti donat dengan potongan-potongan tertentu sehingga peserta didik dapat langsung menggunakannya dan mengaitkannya dengan materi soal cerita pecahan. Media donat pecahan ini adalah media benda konkret sehingga dapat dipegang oleh setiap peserta didik. Hal ini akan lebih menarik dan mudah di pahami dan digunakan peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran matematika akan lebih efektif apabila guru menggunakan alat bantu seperti media donat pecahan yang dirancang guru sebelum proses pembelajaran berlangsung dan sesuai dengan materi pembelajaran yaitu penyelesaian soal cerita pecahan.

Penelitian mengenai pengaruh model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media donat terhadap hasil belajar Matematika pada soal cerita pecahan ini akan dapat melihat apakah model *Problem-Based Learning* (PBL) memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar Matematika soal cerita pecahan. Apabila ada pengaruh yang signifikan, hal ini akan sangat bermanfaat bagi sekolah dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN 107399 Bandar Khalipah T.A 2022/2023. Kemudian penelitian ini juga diharapkan dapat memotivasi dan mendorong siswa untuk mampu memiliki keterampilan-keterampilan yang terdapat dalam tuntutan pembelajaran di abad 21 yaitu mampu berfikir kritis, mampu menyelesaikan masalah, berkomunikasi, berkolaborasi dan

kreatif. Keterampilan-keterampilan ini akan sangat membantu siswa dalam meningkatkan aktifitas dan hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Problem-Based Learning* Berbantuan Media Donat Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Soal Cerita Kelas IV SDN 107399 Bandar Khalipah”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah di atas maka diperoleh identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 107399 Bandar Khalipah pada mata pelajaran Matematika materi soal cerita pecahan.
2. Kesulitan siswa dalam memahami pembelajaran Matematika materi soal cerita pecahan.
3. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teacher Center Learning*) yang membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
4. Penggunaan model dan media dalam pembelajaran masih konvensional dan belum bervariasi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini lebih efektif dan efisien maka masalah dalam penelitian ini dibatasi jadi “Pengaruh Model *Problem-Based Learning* Berbantuan Media Donat Terhadap

Hasil Belajar Matematika Materi Soal Cerita Pecahan Kelas IV SDN 107399 Bandar Khalipah T.A 2022/2023”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 107399 Bandar Khalipah T. A 2022/ 2023 yang tidak mendapatkan perlakuan model *Problem-Based Learning* berbantuan media donat pada materi soal cerita pecahan?
2. Bagaimana hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 107399 Bandar Khalipah T. A 2022/ 2023 yang mendapatkan perlakuan model *Problem-Based Learning* berbantuan media donat pada materi soal cerita pecahan?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan model *Problem-Based Learning* berbantuan media donat terhadap hasil belajar Matematika materi soal cerita pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri 107399 Bandar Khalipah T. A 2022/ 2023?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 107399 Bandar Khalipah T. A 2022/ 2023 yang tidak mendapatkan perlakuan model *Problem-Based Learning* berbantuan media donat pada materi soal cerita pecahan.

2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 107399 Bandar Khalipah T. A 2022/ 2023 yang mendapatkan perlakuan model *Problem-Based Learning* berbantuan media donat pada materi soal cerita pecahan.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan model *Problem-Based Learning* berbantuan media donat terhadap hasil belajar Matematika materi soal cerita pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri 107399 Bandar Khalipah T. A 2022/ 2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan pengetahuan di bidang pendidikan, terutama dalam penerapan model dan media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa adalah penggunaan model dan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, dapat memberikan solusi peningkatan kualitas pengelolaan pembelajaran melalui penggunaan model *Problem-Based Learning* berbantuan media donat pada materi pecahan.
- b. Bagi guru, dapat memberikan solusi dalam meningkatkan hasil belajar Matematika materi soal cerita pecahan siswa.

- c. Bagi peserta didik, hasil penelitian dapat menjadi motivasi bagi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar Matematika.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan, pengalaman, perbaikan pola pikir mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem-Based Learning* berbantuan media donat terhadap hasil belajar Matematika materi soal cerita pecahan.
- e. Bagi peneliti lain, hasil penelitian dijadikan sebagai referensi dan acuan dalam penelitian selanjutnya mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem-Based Learning* berbantuan donat terhadap hasil belajar Matematika materi soal cerita pecahan.