

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang – undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan 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, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-undang, 2014). Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan manusia, dikarenakan pendidikan bisa mempengaruhi kualitas hidup dan menjadi manusia yang tidak tertinggal, terlebih pada zaman era globalisasi sekarang. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan (Anwar, 2014, h. 73), yakni manusia pada proses belajarnya adalah sebuah rangkaian untuk menuju dewasa demi tercapainya tujuan kehidupan yang lebih bermakna.

Pada zaman era globalisasi, pendidik harus menyadari bahwa teknologi yang ada harus dimanfaatkan untuk membantu tumbuhnya motivasi belajar anak sekolah dasar terlebih pada mata pelajaran matematika, karena menurut (Risnawati, 2008, h. 2), matematika dapat melatih siswa berfikir secara logis, matematika memiliki objek abstrak yang secara langsung dapat ditangkap oleh indera manusia dan matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari sehingga matematika merupakan sarana untuk menanamkan kebiasaan bernalar dalam pikiran seseorang. Akan tetapi motivasi belajar pada pembelajaran matematika di dunia pendidikan

Indonesia masih kurang. Hal ini terbukti dengan hasil peringkat penilaian dari *Pogramme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2018, yang menyatakan Indonesia berada pada peringkat ke-72 dari 78 negara. Penyerahan hasil PISA 2018 diserahkan kepada Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim pada tanggal 03 Desember 2019 di Gedung Kemendikbud (Harususilo, 2019).

Fakta di lapangan juga menunjukkan bahwa pembelajaran matematika peserta didik belum begitu menggembirakan. Hasil wawancara dengan Ibu Ahlina Siregar, S.Pd selaku guru kelas V SD Negeri 200105 Padangsidempuan, menyebutkan bahwa peserta didik menganggap pembelajaran matematika adalah suatu pembelajaran yang dihindari, karena dianggap suatu pembelajaran yang sangat menegangkan dan menyeramkan. Ibu Ahlina mengatakan bahwa dalam menghadapi pembelajaran daring (dalam jaringan) sekarang, guru hanya menggunakan model pembelajaran yang konvensional pada saat tatap muka, yakni 1x seminggu, serta menggunakan whatsapp sebagai alat bantu mengirimkan tugas kepada peserta didik yang akan dikumpulkan pada saat tatap muka berlangsung. Tugas yang diberikan tidak dapat langsung diperiksa pada hari pemberian tugas sehingga peserta didik tidak mengetahui hasil dari pekerjaan rumah yang telah dikerjakan. Padahal, nilai tinggi dari seorang peserta didik dapat dianggap sebagai motivasi secara tidak langsung untuk diri peserta didik sendiri dan peserta didik lainnya, karena motivasi dianggap suatu penggerak yang ada pada diri sendiri untuk dapat belajar, sebagaimana yang diungkapkan Mc. Donal dalam (Sardiman, 2011, h. 73), motivasi adalah perubahan energy dalam diri

seseorang yang di tandai dengan munculnya “*feeling*” dan di dahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Langkah pertama yang harus guru lakukan adalah menentukan model pembelajaran dan alat bantu yang cocok dari permasalahan yang ditemukan. Salah satu model pembelajaran dan alat bantu yang cocok untuk digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar khususnya pelajaran matematika adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Instruction* dengan menggunakan bantuan *Quiz Bot* Telegram.

Model *Problem Based Instruction* merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu membantu peserta didik agar dapat berfikir kritis karena pada model pembelajaran *Problem Based Instruction*, guru hanya memberikan intruksi kepada peserta didik untuk memecahkan suatu masalah. Sebagaimana (Trianto, 2009, h. 92), mengatakan bahwa *Problem Based Instruction* merupakan suatu pembelajaran yang dimana siswa memecahkan masalahnya dengan nyata agar siswa dapat mengembangkan pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan keterampilan, serta mengembangkan rasa percaya diri yang tinggi.

Quiz Bot Telegram adalah fitur aplikasi yang disediakan oleh Telegram.

Quiz Bot adalah kuis yang memiliki satu jawaban benar dan penjelasan opsional yang membuatnya ideal untuk tujuan pendidikan. Menurut (Hidayat et al., 2021, h. 80), dengan menggunakan bantuan *Quiz Bot* Telegram pada model pembelajaran *Problem Based Instruction*, dianggap akan membantu guru dalam mengoreksi tugas yang diberikan dan mampu menghemat waktu karena sudah menyimpan satu jawab yang benar tentang quiz yang akan diujikan, serta pada

aplikasi *Quiz Bot* terdapat hasil statistik urutan penilaian yang dilihat dari waktu pengerjaan soal dan hasil nilai dari jawaban yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ada, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul, “**Pengaruh Pembelajaran *Problem Based Instruction* Menggunakan *Quiz Bot* Telegram Terhadap Motivasi Belajar Matematika Kelas V SD Negeri 200105 Padangsidimpuan**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka identifikasi dari penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional
2. Matematika dianggap pelajaran yang menakutkan dan sulit
3. Guru kurang berinovasi dalam memanfaatkan teknologi
4. Peserta didik tidak mengetahui nilai dari pembelajaran yang dicapai
5. Motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika rendah

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup yang akan diteliti dan keterbatasan waktu, maka penelitian ini dibatasi dengan pengaruh pembelajaran *Problem Based Instruction* menggunakan *Quiz Bot* Telegram terhadap motivasi belajar matematika kelas V SD Negeri 200105 Padangsidimpuan

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Problem Based Instruction* di kelas V SD Negeri 200105 Padangsidempuan ?
2. Bagaimana motivasi belajar matematika di kelas V SD Negeri 200105 Padangsidempuan ?
3. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* menggunakan *Quiz Bot* Telegram terhadap motivasi belajar matematika di kelas V SD Negeri 200105 Padangsidempuan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini mengungkapkan sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian. Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Problem Based Instruction* di kelas V SD Negeri 200105 Padangsidempuan
2. Untuk mengetahui motivasi belajar matematika di kelas V SD Negeri 200105 Padangsidempuan
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* menggunakan *Quiz Bot* Telegram terhadap motivasi belajar matematika di kelas V SD Negeri 200105 Padangsidempuan

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa :
 - a) Meningkatkan motivasi belajar matematika

- b) Membuat peserta didik untuk menghilangkan pikiran yang buruk tentang pembelajaran matematika
- c) Membuat peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran matematika

2. Bagi Guru :

- a) Menambahkan variasi metode mengajar melalui pembelajaran *Problem Based Instruction* menggunakan *Quiz Bot* Telegram.
- b) Meningkatkan inovasi guru untuk lebih memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran

3. Bagi Sekolah :

- a) Dapat menjadi acuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan menggunakan bantuan teknologi.

4. Bagi Peneliti :

- a) Memberikan gambaran yang jelas tentang pembelajaran matematika dengan menerapkan pembelajaran *Problem Based Instruction* menggunakan *Quiz Bot* Telegram.
- b) Mempraktikan ilmu yang diperoleh pada saat di perkuliahan.
- c) Menambah wawasan tentang proses pembelajaran yang sesungguhnya.
- d) Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan referensi terhadap penelitian yang relevan.