

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Evaluasi hasil belajar adalah penilaian terhadap pengetahuan, sikap, serta keterampilan siswa yang muncul setelah mereka mengikuti proses pembelajaran. Evaluasi ini mengidentifikasi perubahan perilaku pada siswa. Pencapaian hasil belajar merujuk pada hasil yang didapat setelah menjalani proses pembelajaran, yang menghasilkan perubahan pada individu baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat apabila terjadi adanya perubahan dari ketiga aspek tersebut, melalui proses belajar.

Hasil belajar biasanya dapat dilihat dari hasil akhir proses belajar yang kemudian dilakukan evaluasi untuk menentukan pencapaian belajar peserta didik, sehingga akan diperoleh hasil pembelajaran yang telah dicapai, apakah mengalami perubahan peningkatan atau penurunan. Setelah adanya perubahan-perubahan tersebut, baru akan diketahui kemampuan dari hasil belajar peserta didik. Umumnya, para pengajar menggunakan hasil belajar sebagai tolok ukur keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Penilaian ini sering kali diekspresikan dalam bentuk nilai, baik berupa huruf maupun angka. Pendapat tersebut sejalan dengan teori yang diungkapkan oleh Kustawan (2013, hal. 16), yang menyatakan bahwa hasil belajar menjadi pedoman bagi para guru sebagai standar atau tolok ukur minimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Matematika merupakan bagian integral dari sistem pendidikan dari tingkat awal seperti TK hingga tingkat perguruan tinggi. Pembelajaran

matematika menekankan pola pikir, pengelompokkan, serta pembuktian yang didasarkan pada logika dan fakta. Namun, minat terhadap pembelajaran matematika seringkali rendah di kalangan siswa karena adanya persepsi yang menyatakan bahwa matematika pandang sebagai mata pelajaran rumit, dipengaruhi oleh berbagai mitos yang berkembang dan memberikan kesan yang menakutkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Mailani (2015, h. 9-10) mengatakan terdapat 5 mitos menyesatkan mengenai matematika. Pandangan inilah yang menyebabkan banyak siswa mendapatkan nilai rendah dalam pembelajaran matematika.

Mengukur pencapaian belajar siswa bisa dilakukan dengan melihat hasil akhir atau capaian yang telah dicapai. Penentuan kelulusan memiliki ukuran keberhasilan yang disebut dengan istilah kriteria. Artinya untuk menentukan kelulusan harus menggunakan acuan kriteria atau tolak ukur. Sesuai dengan pendapat Kustawan (2013, h. 16) menyatakan "Kriteria terendah dalam menetapkan pencapaian kompetensi disebut sebagai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dimana ketika hasil belajar melebihi KKM, maka siswa dianggap telah menguasai mata pelajaran tersebut.

Secara ideal, penting bagi hasil pembelajaran tidak sekedar fokus di pencapaian akhir, namun juga di proses pemahaman dan aplikasinya di lingkup keseharian. Keadaan ini terutama relevan di konteks pengajaran matematika di Indonesia, tetap terfokus ke dalam satu pembelajaran. Perubahan-perubahan kurikulum pendidikan di Indonesia, tidak mempengaruhi perubahan dalam pencampuran mata pelajaran matematika dengan mata pelajaran lainnya. Perubahan-perubahan dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, mampu

menciptakan inovasi-inovasi baru dalam mengembangkan metode dan strategi pembelajaran matematika agar pembelajaran matematika disenangi dan tidak menakutkan bagi siswa. Pembelajaran matematika yang ideal adalah ketika para siswa dapat memahami konsep-konsep dalam matematika, mampu memecahkan masalah serta mampu mengaplikasikan simbol-simbol yang ada pada materi matematika (Depdiknas, 2006).

Sekolah yang dilakukan observasi, ditemukan dari hasil musyawarah guru di sekolah tersebut bahwa untuk nilai KKM TA 2021/2022 bernilai sama pada semua mata pelajaran di kelas V dengan nilai KKM yaitu 70. Penentuan KKM mengacu didasarkan atas hasil Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) didalam satuan pendidikan yang secara akademis didasarkan sebagai pertimbangan utama penetapan KKM. Penetapan KKM yang dilakukan guru mempertimbangkan tiga aspek kriteria yaitu (1) kompleksitas mata pelajaran (2) intake peserta didik (3) daya dukung sekolah.

Idealnya pembelajaran matematika menurut guru yaitu siswa mampu memahami dan memecahkan permasalahan matematika serta mampu memenuhi KKM. Adapun idealnya pembelajaran matematika menurut siswa yaitu ketika siswa mampu menjawab atau mengerjakan soal matematika dengan benar tanpa memperhatikan cara pengerjaannya. Begitu pula dengan pandangan orang tua yang tidak jauh berbeda dengan siswa, idealnya pembelajaran matematika menurut orang tua yaitu ketika siswa sudah mampu menjawab soal dengan benar.

Data ketika melakukan observasi langsung ke SD Negeri 018453 Siambut-Umbut pada tanggal 28 Oktober 2022 di hari Jumat pada jam 11.00 WIB, informasi yang diperoleh dari wawancara guru kelas V, diketahui dalam

pembelajaran matematika sebagian besar siswa kelas V mendapatkan nilai yang hampir tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), terutama pada topik perakara. Ditemukan data dari guru bahwasanya jumlah siswa di kelas V yaitu 24 siswa. Sebanyak 15 siswa ditemukan tidak mampu memahami pelajaran matematika tentang perakaran. Hanya 9 siswa yang memahami, namun dari beberapa siswa tersebut, masih belum terlalu lancar memahaminya. Menurut Depdiknas dikatakan bahwa idealnya pembelajaran matematika salah satu point nya yaitu mampu memecahkan masalah dan memahami konsep matematikanya. Kenyataan yang ada dilapangan, yang didasari dari hasil observasi didapat bahwa hanya sekitar 37,5 % yang tuntas dan 62,5 % siswa yang tidak tuntas. Abad 21 saat ini, guru banyak dituntut untuk memiliki metode belajar yang mampu membuat siswa paham dan merasa senang dan nyaman agar tercipta suasana belajar yang efektif, namun masih banyak ditemukan proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah tergolong kurang efektif, karena kurang mendukungnya sarana dan prasarana di sekolah. Hal ini sesuai dengan pendapat Simanjuntak (2019, h.337) "Pemanfaatan fasilitas di sekolah belum optimal sepenuhnya, hal ini terjadi karena guru cenderung lebih memilih memberikan ceramah dengan menggunakan buku cetak secara mendominasi."

Dilihat dari masalah yang ada, dan merujuk pada pendapat Subiarto (2021, h.600) yang menyatakan "dengan penggunaan media Pakar Pati melalui metode demonstrasi dan eksperimen, adanya peningkatan dalam hasil belajar sejalan dengan perkembangan kemampuan berpikir kritis. Siswa menjadi aktif mengemukakan pendapat, aktif dalam diskusi, dan aktif memperhatikan". Berdasarkan pendapat dari jurnal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa untuk

meningkatkan pencapaian siswa dalam pembelajaran, model dan media pembelajaran digunakan sebagai upaya. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh karakteristik dan pengalaman belajarnya. Untuk materi perpangkatan dalam pembelajaran matematika, peneliti akan menggunakan PBL dengan bantuan media pembelajaran konkret, yakni Papan Akar Pangkat Tiga (Pakar Patiga). Dalam model pembelajaran PBL, proses pembelajaran akan lebih diarahkan kepada peserta didik sehingga peserta didik akan berpikir bagaimana cara menyelesaikan suatu permasalahan. Penggunaan media pembelajaran juga akan melibatkan peserta didik dalam melakukan pemecahan masalah. Di sinilah terjadi pengalaman belajar yang membentuk karakter siswa.

Pendekatan pembelajaran *Problem Based Learning* dipilih karena beberapa alasan, termasuk dikarenakan agar kegiatan pembelajaran yang berlangsung di lingkungan sekolah dapat terintegrasi kedalam berbagai konsep, prinsip, ataupun informasi. Demikian pula, melalui model PBL yang menggalakkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, akan meningkatkan keterampilan-keterampilan siswa dalam membaca, membuat catatan, bekerjasama dalam kelompok, memiliki kemampuan komunikasi yang baik, mampu berpikir analitik, mandiri dalam belajar dan dapat mengimbangi serta mengikuti kecepatan informasi atau perkembangan ilmu pengetahuan yang berlangsung dengan cepat, sesuai dengan pendapat Fogarty (Rumini, 2020, h. 35).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah strategi baru yang merangsang keterlibatan anak didik dalam proses pembelajaran. Salah satu ciri utama dari metode ini adalah penggunaan situasi nyata sebagai dasar pembelajaran, mengajak siswa untuk mengeksplorasi pemikiran logis dan resolusi

masalah. Dengan demikian, model pembelajaran *Problem Based Learning* menitikberatkan penerapan konteks aktivitas keseharian serta melibatkan siswa secara terlibat dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis untuk menangani berbagai permasalahan. Pandangan ini juga sejalan dengan perspektif Rumini (2020, h. 32).

Mengaplikasikan model pembelajaran berdasarkan masalah akan memberi manfaat yang bagus kepada guru dan siswa dalam menyelesaikan masalah. Model ini menggalakkan siswa untuk berperan secara aktif dalam penyelesaian masalah. Efektivitas dari penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda untuk mendukung tahapan dalam belajar. Berdasarkan pembahasan sebelumnya, peneliti ingin mempelajari pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis masalah terhadap pencapaian hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model PBL dengan menggunakan media konkret Papan Akar Pangkat Tiga (PAKAR PATIGA) memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 018453 Siumbut-Umbut.

Berdasarkan informasi sebelumnya, peneliti berencana untuk menjalankan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Konkret Papan Akar Pangkat Tiga Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 018453 Siumbut-Umbut T.A.2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari konteks masalah yang telah dijabarkan, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Hasil belajar matematika siswa kelas V pada materi akar pangkat tiga menunjukkan tingkat yang rendah.
2. Guru tidak melakukan variasi dalam menerapkan model pembelajaran
3. Kurangnya media pembelajaran sebagai salah satu sarana pembelajaran
4. Sarana prasarana sekolah yang kurang mendukung
5. Ketidakmampuan siswa dalam mengerjakan soal-soal matematika.

1.3 Batasan Masalah

Dilihat dari identifikasi masalah yang ada, sehingga, peneliti memberikan batasan permasalahan pada penelitian ini untuk pembahasan dan penelitian ini dapat terfokus dan terarah prosesnya. Batasan permasalahan dalam penelitian ini meliputi Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* dengan bantuan Media Papan Akar Pangkat Tiga terhadap Hasil Belajar Matematika.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada konteks latar belakang masalah, identifikasi permasalahan, dan batasan masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu: “Apakah ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media konkret Papan Akar Pangkat Tiga (PAKAR PATIGA) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 018453 Siambut-Umbut TA 2023/2024?”

1.5 Tujuan Penelitian

Peningkatan hasil belajar siswa sebagai dampak penerapan model *Problem Based Learning* akan menjadi fokus penelitian ini. Selain itu, tujuan

utama dari penelitian ini dimaksudkan agar para tenaga pendidik mampu menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* maupun proyek dan membuat media pembelajaran agar tercipta keaktifan dalam proses pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antar lain :

a. Manfaat Teoritis

- 1) Melalui penelitian ini, tingkat efektivitas pembelajaran di kelas dapat ditingkatkan sehingga pencapaian hasil pembelajaran siswa juga mampu ditingkatkan
- 2) Harapannya, penelitian ini akan menjadi referensi bagi para guru dalam usaha meningkatkan pencapaian hasil belajar melalui tindakan inovatif dan kreatif untuk mengatasi masalah belajar di kelas.

b. Secara praktis

- 1) Bagi siswa: dapat meningkatkan pengetahuannya dalam pelajaran matematika materi akar pangkat tiga.
- 2) Bagi guru: memperbaiki dan menggunakan model dan media pembelajaran di kelas dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga akan menciptakan aktivitas dan minat belajar siswa agar tercapai hasil belajar.
- 3) Bagi sekolah : pemanfaatan model dan media pembelajaran di sekolah dapat didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai.
- 4) Bagi peneliti : dapat memperluas wawasan mengenai melaksanakan proses menjalani jenjang karir.

- 5) Bagi peneliti lain : dapat dimanfaatkan sebagai dasar penelitian, bahan rujukan dan dapat dikembangkan oleh peneliti lainnya.



THE
Character Building
UNIVERSITY