

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merupakan perubahan yang dialami oleh seseorang yang belajar, perubahan yang terjadi mencakup pengetahuan, penanaman kebiasaan, pemahaman, pengendalian, dan rasa percaya diri. Sejalan dengan hal tersebut Rahman (2021, h. 9-10) mengatakan bahwa hasil belajar merujuk pada prestasi yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, mencakup kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang didapatkan. Keterlibatan siswa memiliki kontribusi yang signifikan dalam proses pembelajaran. Kurangnya interaksi siswa dapat menghambat efektivitas proses pembelajaran sehingga kemungkinan hasil belajar yang dicapai akan terbatas. Hasil belajar mencerminkan kemampuan yang berhasil diperoleh siswa setelah mengalami rangkaian proses pembelajaran mereka.

Hasil belajar dianggap berhasil jika siswa mencapai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan oleh lembaga pendidikan, yang menjadi acuan utama dalam mengevaluasi pencapaian kompetensi siswa. Hal tersebut didukung Pangastuti dan Munfaati (2018, h. 204) yang mengatakan keberhasilan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menjadi indikator utama kemampuan lembaga pendidikan dalam mengimplementasikan program-program pendidikan. Kualitas pendidikan yang diakui oleh masyarakat dapat diukur melalui pencapaian KKM yang tinggi dan pelaksanaannya yang konsisten. Tingkat pencapaian hasil belajar yang tinggi menjadi harapan bersama dalam dunia pendidikan, termasuk siswa, guru, orang tua, masyarakat, sekolah, dan

pemerintah. Sekolah berharap agar siswa dapat mencapai atau bahkan melebihi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan. Hasil belajar digunakan secara luas dalam berbagai kegiatan evaluasi untuk mengukur pengetahuan siswa, seperti ulangan harian, lembar kerja siswa, tes lisan selama proses pembelajaran, ujian tengah semester, ujian akhir semester, dan berbagai metode lainnya. Tujuan utama dari hasil belajar yang diharapkan adalah tercapainya perubahan perilaku menyeluruh pada siswa.

Hasil wawancara di SD Negeri 11 Siparmahan pada tanggal 20 Oktober 2023 dengan guru kelas III diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas III pada materi perkalian dan pembagian belum sesuai dengan harapan guru dimana siswa mampu mencapai nilai KKM. Berikut ini tabel hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian siswa kelas III pada T.A 2022/2023.

Tabel 1. 1. Hasil Belajar Matematika Kelas III T.A 2022/2023

| No | Nilai | Kriteria | Jumlah Siswa | Presentase |
|----|---------------|--------------|--------------|------------|
| 1. | ≥ 65 | Tuntas | 5 Siswa | 38,5% |
| 2. | < 65 | Belum Tuntas | 8 Siswa | 61,5% |
| | Jumlah | | 13 Siswa | 100% |

Sumber: wawancara wali kelas III SDN 11 Siparmahan

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas III pada materi perkalian dan pembagian pada T.A 2022/2023 masih tergolong rendah, dapat dilihat siswa yang mendapatkan nilai dibawah < 65 lebih banyak dari pada siswa yang medapat nilai ≥ 65 .

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru tersebut diperoleh beberapa permasalahan, bahwa pembelajaran di kelas belum menerapkan media atau alat peraga khusus yang dirancang sendiri oleh guru pada pembelajaran perkalian dan

pembagian. Peserta didik kesulitan menyerap materi yang disampaikan sehingga menganggap matematika itu sulit. Faktor lainnya disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*) dan bersifat satu arah yang menyebabkan kejenuhan.

Pendidik dapat mengimplementasikan inovasi dengan menerapkan berbagai sumber daya tersedia, termasuk penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam sistem pembelajaran karena memfasilitasi siswa dalam meraih tujuan pembelajaran dengan maksimal. Wahyuningtyas & Sulasmono (2020, h. 25) mengungkapkan pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat menghasilkan peningkatan hasil belajar karena melibatkan siswa secara kreatif dalam pengembangan kemampuan berpikir mereka, sehingga menyebabkan peningkatan yang signifikan dalam pencapaian pembelajaran siswa. Media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat memunculkan ketertarikan apabila dilibatkan secara kreatif sehingga merangsang pikiran, kemampuan dan keterampilan untuk memahami terhadap sesuatu yang kurang dipahami. Dalam penelitian pengembangan yang dilakukan Mardhotillah dkk. (2023, h. 416) dikatakan media pembelajaran berupa papan misteri mampu memperbaiki hasil belajar siswa pada materi operasi perkalian dan pembagian.

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada ketersediaan sumber daya, tetapi juga dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran yang sesuai dapat menghasilkan efek positif terhadap hasil belajar peserta didik. Basuki & Setiawan (2020, h. 145) menyatakan penerapan model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, sehingga mereka dapat mencapai pencapaian belajar yang optimal dan

efektif. Pentingnya adaptasi model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa adalah untuk mendorong keterlibatan aktif dan motivasi yang tinggi, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Ningsih dkk. (2023, h. 147) menyatakan penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap operasi perkalian dan pembagian. Dengan memperkenalkan materi dalam konteks yang relevan dan nyata bagi siswa, model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir mereka tetapi juga memotivasi untuk aktif belajar.

Model pembelajaran kontekstual memungkinkan guru untuk mengaitkan konsep-konsep yang diajarkan dengan situasi nyata dalam kehidupan siswa. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga melihat relevansi dan aplikasinya dalam konteks sehari-hari. Simeru dkk. (2023, h. 88-89) menyampaikan bahwa pembelajaran dengan model kontekstual dapat dilakukan dengan tujuh tahap yaitu: konstruktivisme, menemukan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian nyata.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, hasil belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran papan hitung perkalian dan pembagian dalam pembelajaran disertai dengan pemilihan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan demikian judul penelitian saya adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Patungkabi (Papan Hitung Perkalian Pembagian) Berbasis *Contextual Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD N 11 Siparmahan T.A 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, beberapa permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi khususnya materi perkalian dan pembagian.
3. Minimnya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi sehingga pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*) dan pembelajaran bersifat satu arah yang menyebabkan kejenuhan.
4. Hasil belajar matematika materi perkalian pembagian siswa tergolong rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, agar cakupan penelitian ini tidak terlalu luas maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran Patungkabi (Papan Hitung Perkalian Pembagian) berbasis *contextual learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD N 11 Siparmahan T.A 2023/2024 pada materi perkalian dan pembagian bilangan cacah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media Patungkabi (Papan Hitung Perkalian Pembagian) berbasis *contextual learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD N 11 Siparmahan T.A 2023/2024?

2. Bagaimana kelayakan media Patungkabi (Papan Hitung Perkalian Pembagian) berbasis *contextual learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD N 11 Siparmahan T.A 2023/2024?
3. Bagaimana keefektifan media Patungkabi (Papan Hitung Perkalian Pembagian) berbasis *contextual learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD N 11 Siparmahan T.A 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media Patungkabi (Papan Hitung Perkalian Pembagian) berbasis *contextual learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD N 11 Siparmahan T.A 2023/2024.
2. Mengetahui kelayakan media Patungkabi (Papan Hitung Perkalian Pembagian) berbasis *contextual learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD N 11 Siparmahan T.A 2023/2024.
3. Mengetahui keefektifan media Patungkabi (Papan Hitung Perkalian Pembagian) berbasis *contextual learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD N 11 Siparmahan T.A 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis yang memperkaya pengetahuan tentang cara penggunaan media pembelajaran

Patungkabi (Papan Hitung Perkalian Pembagian) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan berkontribusi dalam melengkapi fasilitas atau media pembelajaran yang masih kurang di SD Negeri 11 Siparmahan.

b. Bagi Guru

Diharapkan, media pembelajaran Patungkabi akan mendukung guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam topik perkalian dan pembagian.

c. Bagi Siswa

Media pembelajaran Patungkabi diharapkan dapat meningkatkan penguasaan siswa pada materi perkalian dan pembagian sekaligus memperbaiki hasil belajarnya.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan memperluas pengetahuan peneliti mengenai pengembangan dan penggunaan media pembelajaran Patungkabi pada pembelajaran perkalian dan pembagian.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai referensi atau bahan perbandingan bagi studi-studi yang relevan di masa depan.