

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangatlah penting bagi peserta didik, dengan Pendidikan peserta didik mampu menguasai pengetahuan dan keterampilan yang kelak akan berguna di masyarakat. peserta didik diharapkan mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilannya kelak untuk membangun bangsa, sehingga peserta didik tidak tertinggal oleh ilmu pengetahuan dan teknologi yang saat ini berkembang pesat sesuai tuntutan zaman. Pendidikan faktor utama dalam membentuk pribadi manusia. Karena Pendidikan merupakan sebuah proses bagi seseorang untuk mendapatkan pengetahuan, pengalaman dan tingkah laku yang membentuk baik atau buruknya pribadi seseorang (Kasnah & Damayani, 2019).

Pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang yang harus ditempuh karena pemahaman konsep yang tertanam di sekolah dasar akan berpengaruh kepada jenjang selanjutnya. Pendidikan akan berhasil jika guru di sekolah bertanggung jawab mencerdaskan anak bangsa, karena guru adalah panutan untuk membimbing dan memberikan pengaruh pada siswa. Peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan di lingkungan sekolah dengan mengikuti pembelajaran. Pelaksanaan Pendidikan erat kaitanya dengan belajar. (Solihati, dkk, 2019) belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadi perubahan

prilaku yang baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Dalam kurikulum Pendidikan dasar khususnya sekolah dasar memuat berbagai mata pelajaran yang salah satunya adalah mata pelajaran Matematika.

Menurut (UU RI, No. 20 Tahun 2003) tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan tertentu”. Berdasarkan peraturan menteri Pendidikan dan kebudayaan, No. 67 (2013, hal. 4) tujuan kurikulum 2013 adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika, tujuan pembelajaran matematika yaitu mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah yang terjadi di masyarakat maupun di sekolah, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, serta terampil dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun menimpa masyarakat (Susanto, 2019). Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran matematika masih sebatas tranfer ilmu dari guru. mata pelajaran matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang berbasis *textbook* yang dalam pengimplementasinya siswa seringkali ditugaskan untuk menulis materi yang ada pada buku pelajaran.

Pelajaran matematika dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dan kurang diminati siswa karena Sebagian besar materi dalam pelajaran matematika adalah materi hafalan. Pengajaran matematika di sekolah cenderung menitikberatkan pada penguasaan hafalan, proses pembelajaran yang masih terpusat pada guru dan kurangnya pemanfaatan sumber belajar yang ada, sehingga situasi pembelajaran membosankan peserta didik. Dalam pembelajaran di sekolah, banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran diantaranya: guru, siswa, kurikulum, lingkungan belajar dan sebagainya.

Dari hasil observasi pada senin, 12 Februari 2024 kepada wali kelas II SD Negeri 99 Palembang, diketahui bahwa terdapat beberapa kendala yang dapat menghambat berjalannya proses pembelajaran antara lain yaitu pada guru dan siswa. Dimana guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan pembelajaran secara konvensional. Seperti kurangnya penggunaan metode, model dan media pembelajaran sehingga saat proses pembelajaran siswa cenderung pasif. Karena metode yang sering digunakan oleh guru yaitu metode ceramah, diskusi kelompok dan tanya jawab, sehingga menyebabkan siswa kurang fokus pada saat pembelajaran. Sedangkan model dan media sangat jarang digunakan oleh guru saat pembelajaran berlangsung, beberapa faktor yang menghambat media pembelajaran jarang digunakan yaitu fasilitas sekolah yang kurang memadai, faktor ekonomi dan juga faktor usia. Media sangat rumit dibuat oleh guru apa lagi guru yang sudah senior sehingga akan menyebabkan mereka kesusahan.

Pada siswa terdapat beberapa kendala dalam proses belajar mengajar didalam kelas khususnya kelas II, kendala tersebut antara lain adalah kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika terutama pada materi operasi hitung perkalian, siswa cepat lupa dengan materi yang telah diajarkan serta seringnya matematika dianggap oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami materinya terutama pada materi operasi hitung perkalian, kurangnya keaktifan siswa dalam kelas pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Oleh karena itu, pembelajaran membuat siswa pandangannya tidak terfokus, mencoret-coret kertas dan mengobrol dengan temannya. Pada saat guru memberikan pertanyaan hanya beberapa siswa yang berusaha untuk menjawab. Siswa juga kurang memiliki rasa percaya diri dan keberanian untuk menjawab pertanyaan karena merasa takut jawabanya salah. Jika hal ini dibiarkan maka dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan kondusif saat pembelajaran berlangsung didalam kelas memungkinkan guru harus dapat mengubah atau mencari cara yang lebih menyenangkan disaat memberikan pembelajaran agar siswa lebih aktif dan tidak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran berlangsung misalnya dengan menggunakan model, media dan materi pembelajaran secara aktif dan menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan model *problem solving* dan media *multiply cards* di dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran adalah sarana fisik (alat bantu) untuk menyampaikan materi dan isi pembelajaran melalui video, film, foto, dll (Cahyani & dkk, 2020). Media pembelajaran membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada para siswa sehingga nantinya diharapkan hasil belajar siswa meningkat dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat mendukung model problem solving ini dalam pembelajaran salah satunya adalah *multiply cards*. *multiply cards* adalah media berupa kartu yang memuat materi operasi hitung meliputi menambah, mengalikan, dan membagikan (Dewi & Wiarta, 2021). Seperti yang diungkapkan oleh (Faujiah et al., 2022) *multiply card* merupakan media belajar yang bertujuan melatih fokus, sportivitas dan melatih kemampuan pemecahan masalah yang berbasis koneksi sehingga memudahkan siswa memahami yang dipelajari.

Model pembelajaran *problem solving* adalah salah satu model yang sering di gunakan dalam pembelajaran di satuan pendidikan sekolah dasar. Dengan menggunakan model *problem solving* dapat memberikan perubahan terhadap hasil belajar siswa serta mendapatkan informasi materi yang lebih luas dan akurat untuk di terapkan. Penggunaan *problem solving* didasarkan atas kelebihanannya yang menekankan pada pengembangan kemampuan menyelesaikan permasalahan yang melibatkan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari. *Problem solving* adalah suatu kegiatan pembelajaran yang melatih peserta didik tidak ketergantungan terhadap guru sehingga dapat

lebih mandiri dalam proses pembelajaran yang meliputi pemecahan masalah, mengidentifikasi serta mengevaluasi (Bahar Elvinawati, 2020).

Salah satu untuk mengatasi permasalahan diatas maka penelitian akan melakukan suatu penlitian yang berjudul “**Efektivitas model pembelajaran *problem solving* berbasis media *multiply cards* terhadap hasil belajar siswa kelas II SD**”

1.2 Masalah Penelitian :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah-masalah yang ditemukan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Kurangnya penggunaan media pada saat pembelajaran didalam kelas.
- b. Siswa kuarang memahami pembelajaran matematika materi oprasi hitung perkalian.
- c. Proses belajar mengajar di kelas guru hanya berpatokan pada buku/*textbook*, sehingga membuat peserta didik merasa bosan dalam belajar.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka penelitian membatasi penelitian sebagai berikut :

- a. Model pembelajaran *problem solving* berbasis media *multiply cards* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas II SD.

- b. Materi matematika untuk siswa kelas II semester ganjil yang digunakan dalam penelitian ini adalah operasi hitung perkalian.
- c. Siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II A dan II B SD Negeri 99 Palembang.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

Apakah model pembelajaran *problem solving* berbasis media *multiply cards* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas II SD ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini bertujuan sebaai berikut :

Untuk mengetahui model *problem solving* berbasis media *multiply cards* efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi operasi hitung perkalian kelas II SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitin ini adalah :

a) Bagi Peserta Didik

Dengan adanya media *multiply cards* pada pembelajaran matematika di kelas II ini bisa menciptakan suasana kelas yang menjadi aktif, menyenangkan, dan siswa tidak merasa bosan dalam belajar.

b) Bagi Pendidik

Sebagai bahan ajar guru pada saat mengajar di kelas sehingga lebih mempermudah guru dalam mengajar dalam kelas.

c) Bagi Sekolah

Dengan adanya media *multiply cards* ini dapat dijadikan sebuah referensi sekolah dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran tersebut di kelas.