

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan. Definisi Pendidikan dalam arti luas, Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (long life education). Sementara itu pengertian pendidikan dalam artian Sempit, Pendidikan merupakan upaya hasil yang diusahakan di lembaga terhadap peserta didik yang di serahkan padanya untuk memiliki kompetensi yang baik serta kesadaran penuh terhadap hubungan dan permasalahan sosial siswa. Definisi pendidikan berdasarkan pendekatan ilmiah ialah Pendidikan yang dipandang berdasarkan satu disiplin ilmu tertentu, misalnya menurut psikologi, sosiologi, politik, ekonomi, antropologi, dan lainnya. Berdasarkan pendekatan sistem Pendidikan merupakan usaha suatu kebulatan yang terdiri atas beberapa unsur yang saling berkaitan menurut fungsional dalam rangka meraih maksud.

Pendidikan (mentransformasi input menjadi output). maksud Pendidikan ialah menuntun seluruh kodrat yang terdapat pada anak-anak, supaya mereka bisa meraih keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya baik sebagai manusia ataupun sebagai warga masyarakat (Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, Ratna Sari Dewi, 2022, p. 7914)

Matematika adalah suatu ilmu pendidikan yang diberikan dan dipelajari semenjak dari tingkat pendidikan sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi (Asna, 2022, p. 2720) . Dalam pembelajaran matematika kita diajarkan rumus matematika berhitung dapat dimulai dari penambahan, pengurangan, serta perkalian, selain itu terdapat juga permasalahan bangun ruang, susunan, bahkan juga pergantian dari bilangan, dipelajari pengetahuan matematika pembelajaran disekolah dasar merupakan upaya peserta didik agar terbiasa dengan pembelajaran berhitung, salah satu materi yang ada didalam matematika sekolah dasar yaitu pengumpulan data dan penyajian data.

Matematika merupakan ilmu yang selalu berkembang sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia akan teknologi. Oleh sebab itu matematika merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan disetiap jenjang dan jenis pendidikan, sesuai dengan tingkatan kebutuhan setiap jenjang dan jenis pendidikan. Di Indonesia, matematika merupakan salah satu mata pelajaran utama di jenjang pendidikan dasar, sampai dengan pendidikan menengah atas. Hal ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan/keahlian berpikir tingkat tinggi, higher order thinking skill (HOTS). Hal ini menyebabkan matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang ditakuti oleh sebagian peserta

didik, yang menjadikan sebagian pendidik dan peserta didik merubah haluan tujuan pembelajaran matematika, dari mencapai HOTS menjadi hanya lulus UN (AL Khawarizmi, 2017, p. 21)

Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah memecahkan masalah matematika yang meliputi kemampuan memahami masalah, menyusun model penyelesaian, menyelesaikan model, dan memberi solusi yang tepat. (Yayan Sofyan, 2021, p. 129)

Berdasarkan hasil observasi penelitian awal yang dilakukan di SD Negeri 35 Palembang siswa perlu diajarkan berulang-ulang pada materi yang sedang diajarkan sehingga siswa tidak termotivasi untuk menerima pembelajaran. Hal ini terjadi karena model pembelajaran, media pembelajaran atau cara pengajaran yang dilakukan tidak efisien terhadap hasil belajar siswa, dan siswa juga kurang memahami konsep pada materi pembelajaran yang sedang berlangsung, tidak memahami materi sehingga kurang dalam menguasai materi. Berdampak pada mata pelajaran Matematika yang menunjukkan bahwa dari jumlah 23 orang siswa kelas V terdapat 11 orang yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Maka guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih model dan media pembelajran yang akan digunakan agar siswa tidak cepat bosan atau jenuh pada pembelajaran yang sedang berlangsung.

Dalam penelitian ini peneliti memiliki keterlibatan langsung dengan berperan sebagai guru IPA khususnya berada di dalam kelas V pada materi ekosistem. Dalam penelitian ini menggunakan media interaktif quizizz dimana siswa tidak merasa bosan dan jenuh. Pembelajaran dengan menggunakan media

pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kekreatifan serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran (Saluky, 2016, p. 45).

Berdasarkan hasil pembelajaran tersebut maka penggunaan model pembelajaran PBL sudah tuntas, karena secara keseluruhan dari jumlah siswa sudah mampu menyelesaikan soal-soal, mencapai indikator dan tujuan pembelajaran pada materi jenis-jenis pekerjaan. Hasil ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan Wardani (2018). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model PBL sangat berpengaruh untuk peningkatan hasil belajar siswa pada materi keragaman sosial budaya berdasarkan penampakan alam.

Siswa secara kritis akan mengidentifikasi informasi dan strategi yang relevan serta melakukan penyelidikan untuk memecahkan masalah sehingga siswa akan mendapatkan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan memecahkan masalah. Kelebihan model pembelajaran PBL diantaranya adalah pemecahan masalah dalam model PBL cukup bagus untuk memahami materi pembelajaran, pemecahan masalah berlangsung selama proses pembelajaran dapat menantang kemampuan siswa, model PBL dapat meningkatkan aktivitas selama proses pembelajaran, model PBL dapat membantu proses transfer siswa untuk memahami masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari, model PBL dapat membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuannya dan membantu siswa untuk bertanggungjawab dalam proses pembelajarannya masing-masing, model PBL dapat membantu siswa untuk memahami hakikat

belajar sebagai cara berfikir dan bukan hanya untuk sekedar mengerti pembelajaran yang disampaikan oleh guru, model PBL dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, model PBL memungkinkan aplikasi dalam dunia nyata, dan model PBL dapat merangsang siswa untuk belajar secara berkelanjutan (Asriningtyas et al. Yulianti & Gunawan, 2019).

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran sedang berlangsung. Dengan kata lain, pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antar peserta didik dalam rangka perubahan sikap (Suherman, 2022, p. 11)

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang termuat dari kurikulum 2013. Yang mana model pembelajaran ini mengorientasikan siswa pada masalah, kemudian siswa dirganisasikan untuk belajar dari masalah yang akan diselesaikan, membimbing penyelidikan masalah baik secara individu dan kelompok, mengembangkan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Ailanda dan Widyastuti, 2021, p. 1121)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media pembelajaran akan memudahkan proses belajar mengajar. Media yang menarik dan suasana kelas yang menyenangkan tentu akan dapat menumbuhkan motivasi

belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan pun harus memenuhi kriteria agar dapat menarik perhatian siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru perlu pembaruan untuk lebih meningkatkan motivasi belajar siswa seperti menggunakan media pembelajaran berbasis permainan dan teknologi untuk menjawab tantangan pada era revolusi industri seperti saat ini. Menanggapi hal tersebut, media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran berbasis permainan dan teknologi yaitu *Quizizz* (Solikah, 2023, p. 33)

Kemendikbud tahun 2013 menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Melalui pembelajaran *Problem Based Learning*, siswa belajar dihadapkan pada permasalahan yang didasarkan pada pengalaman nyata. Pada model ini guru berfungsi sebagai fasilitator serta mediator bagi siswa.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media pembelajaran akan memudahkan proses belajar mengajar. Media yang menarik dan suasana kelas yang menyenangkan tentu akan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan pun harus memenuhi kriteria agar dapat menarik perhatian siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru perlu pembaruan untuk lebih meningkatkan motivasi belajar siswa seperti menggunakan media pembelajaran berbasis permainan dan teknologi untuk menjawab tantangan pada era revolusi industri seperti saat ini. Menanggapi hal tersebut, media pembelajaran

interaktif yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran berbasis permainan dan teknologi yaitu *Quizizz* (Solikah, 2023, p. 33).

Penelitian yang mendukung pada topik permasalahan ini, penelitian yang dilakukan oleh (Wardani, Suyitno, & Wijayanti, 2019) dari penelitian tersebut diketahui bahwa model pembelajaran Project Based Learning efektif terhadap hasil belajar matematika siswa. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Sari & Hardini, 2020) Berdasarkan dari hasil analisis yang telah dilakukan mengenai model pembelajaran Problem Based Learning dapat disimpulkan jika model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada sekolah dasar.

Penjelasan diatas menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Bilangan Desimal Dan Bilangan Bulat Kelas V SD Negeri 35 Palembang.**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang Masalah yang ada didalam penelitian ini permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Adanya kesulitan dan kurangnya termotivasi siswa kelas V di SD Negeri 35 Palembang dalam pembelajaran karena penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat sehingga anak bosan dan harus diajarkan berulang-ulang.

2. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.
3. Media bantu yang digunakan hanya buku.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini memfokuskan kepada:

- a. Hasil belajar siswa melalui penilaian secara tes.
- b. Pembelajaran berbantuan *quizizz* secara online karena peserta didik kelas tinggi boleh membawa handphone ke sekolah.

1.2.3 Rumusan masalah

Berdasarkan pembatas lingkup masalah, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yakni adalah: “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa materi bilangan desimal dan bilangan bulat kelas V SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan meningkatkan pengaruh dari Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 35 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan teori pembelajaran Matematika siswa SD.

1.4.2 Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa dan guru serta sekolah dan peneliti. Manfaat Praktis diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*(PBL) berbantuan *Quizizz* siswa mampu memperoleh pengalaman lebih baik.

2. Bagi guru

Dapat mengimplementasikan model pembelajaran ini dalam proses pembelajaran serta memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

3. Bagi sekolah

Menambah literatur dipustaka agar meningkatkan mutu dan kualitas yang ada disekolah.

4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman serta wawasan kepada penulis selanjutnya sebagai referensi untuk lanjutan tentang melihat pengaruh dari Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa materi bilangan desimal dan bilangan bulat.