

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana sebagian pihak yang bekerja sama untuk mengembangkan semua kompetensi pada diri siswa sesuai dengan kodratnya sebagai tujuan pendidikan (Undang-Undang Republik Indonesia, no.20,. Tahun 2003). Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk mengembangkan potensi dirinya. Pencapaian tujuan pendidikan ditunjukkan melalui perkembangan setiap diri siswa sesuai dengan kodratnya yang meliputi minat, bakat, dan potensi masing-masing. Kodrat siswa dapat dipahami oleh guru yang selalu dekat dengan mereka dan selalu mencari apa yang mereka butuhkan. Dalam perspektif kontemporer, setiap orang adalah guru, termasuk guru di sekolah, orang tua, dan masyarakat yang menjadi teladan bagi setiap diri peserta didik dalam berperilaku. Sebagai akibatnya, ini akan menjadi tantangan guru dalam mengajar akan semakin kompleks.

Saat ini peserta didik lebih membutuhkan guru yang dapat mengajar dengan metode yang menyenangkan, kreatif, dan tidak membosankan. Khususnya pada tingkat sekolah dasar, peserta didik membutuhkan guru yang memiliki kemampuan berinovasi yang tinggi yakni memberikan pembelajaran di kelas dengan bervariasi metode, model, pendekatan, strategi, motivasi, improvisasi, media pembelajaran serta evaluasi. Seperti pada kelas rendah, guru harus dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan

agar dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Misalnya, pendidikan matematika yang merupakan bagian integral dari kehidupan sehari-hari, menuntut peserta didik untuk menguasai keterampilan dasar berhitung. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar yang penting dalam pembelajaran matematika, karena akan menjadi pondasi bagi kemampuan matematika lainnya (Wandini & Banurea, 2019). Namun pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berhitungnya. Oleh karena itu, guru matematika harus menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan tidak membosankan sehingga peserta didik dapat memahami materi matematika secara efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 233 Palembang ditemukan permasalahan di lapangan yakni dalam pembelajaran matematika sebagian siswa kurang memahami bagaimana cara menghitung penjumlahan dan pengurangan terutama dalam nilai belasan, hal ini dapat dilihat dari bagaimana siswa menjawab soal penjumlahan dan pengurangan yang diberikan oleh guru tersebut, dimana KKM (kriteria ketuntasan minimum) nilai matematika yaitu 70, Hasil dari soal tersebut menunjukkan bahwa dari 26 siswa kelas 1.a terdapat 10 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Hal tersebut disebabkan karena proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih belum optimal. Berikut faktor penyebab rendahnya pemahaman berhitung siswa pada mata pelajaran matematika yakni pembelajaran matematika yang berlangsung

cenderung *teacher centered* dimana guru sebagai pusat pembelajaran yaitu guru hanya memberikan penjelasan mengenai materi di papan tulis, tanya jawab, dan latihan soal. Penyebab selanjutnya yaitu guru kurang kreatif, guru masih menggunakan media pembelajaran seadanya yang terdapat di sekolah tersebut, hal itu membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan bagi siswa. Jika hal tersebut dibiarkan secara terus menerus maka akan berdampak pada penurunan kualitas pembelajaran serta tidak tercapainya tujuan pembelajaran matematika.

Maka dari itu untuk dapat melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-20 di kelas 1 sekolah dasar, peneliti akan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media pembelajaran *Counting Box* agar dapat merangsang otak siswa dan menarik mereka untuk lebih aktif dan giat lagi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan berhitung mereka.

Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu pembelajaran yang mengajak siswa secara langsung berpikir kritis tentang konsep yang dipelajarinya. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) mempunyai sintak pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mengerjakan suatu hal melalui sebuah permasalahan yang kaitannya erat dengan dengan kehidupan sehari-hari (Nurbaya, 2021). Hal tersebut Sejalan dengan penelitian dilakukan oleh (Ariyani & Kristin, 2021) Menjelaskan hasil analisis yakni bahwa model pembelajaran *problem based learning* mampu

meningkatkan hasil belajar siswa dari yang terendah 8,9% mengalami peningkatan menjadi 83,3% diperoleh rata-rata peningkatan sebesar 30%. Hal itu menunjukkan bahwa model PBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD. Selanjutnya penelitian oleh (Hayati, 2023) menyatakan bahwa hasil analisis data Uji t independen menunjukkan perbedaan rata-rata yang signifikan antara kedua kelompok dengan thitung sebesar 2,035 dan nilai signifikansi 0,047 ($p < 0,05$). Jadi disimpulkan dari hasil tersebut bahwa pendekatan pembelajaran matematika berbasis masalah melalui *problem based learning* efektif meningkatkan kemampuan berhitung perkalian dan pembagian siswa.

Dalam proses pembelajaran di kelas memerlukan bantuan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa kelas rendah, yakni peneliti akan menggunakan media *counting box*. Di mana media *Counting Box* merupakan salah satu media atau alat peraga berbasis permainan yang dapat dijadikan sebagai inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran matematika (Kristianti, 2021). Terbukti pada penelitian oleh (Santoso, Dkk, 2022) menyatakan bahwa hasil analisis terdapat peningkatan hasil belajar dan signifikan pada penggunaan media *counting box* pada mata pelajaran matematika, dimana pada pemberian tes awal (*pretest*) diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 50,34. Kemudian pemberian pada tes akhir (*posttest*) diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 91,72 dengan demikian disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *counting box* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 1 SD.

Jadi dari hasil penelitian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh model *problem based learning* berbantuan media *counting box* terhadap kemampuan berhitung siswa pada mata pelajaran matematika”**.

1.2. Masalah Penelitian

1.2.1. Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan permasalahan, peneliti membatasi masalah yakni :

- a. Model dan Media Pembelajaran yang digunakan yaitu model *problem based learning* dan media *counting box*.
- b. Materi yang diajarkan yaitu materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-20.
- c. Subjeknya yaitu peserta didik kelas 1 SD Negeri 233 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

1.2.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian yakni Apakah ada pengaruh model *problem based learning* (PBL) dengan berbantuan media *counting box* pada kemampuan berhitung siswa dalam mata pelajaran matematika, khususnya dalam materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 sekolah dasar?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh model *problem based learning* dengan berbantuan media *counting box* terhadap kemampuan berhitung siswa dalam mata pelajaran matematika,

khususnya dalam materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 Sekolah Dasar.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian sebagai berikut :

1) Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dalam mengembangkan teori pembelajaran penemuan matematika siswa Sekolah Dasar.

2) Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah siswa kelas I dapat belajar meningkatkan berpikir kritis dan tanggap dalam memecahkan masalah serta dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan adanya perasaan senang untuk belajar matematika

b. Bagi Guru

Dapat memberikan manfaat sebagai masukan dalam memilih model dan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang baik dimasa yang akan datang.

c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan atau masukan untuk dapat menyelenggarakan proses pembelajaran serta dapat dijadikan pedoman dalam meningkatkan proses pembelajaram disekolah.

d. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu menambah wawasan serta pengalaman bagi peneliti karena melakukan penelitian tersebut serta dapat dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya.