

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Proses pembelajaran yang sistematis dan terstruktur untuk mengembangkan potensi individu. Dalam upaya membangun karakter, pengetahuan, dan keterampilan individu. Seperti proses transformasi nilai-nilai dan pengetahuan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan dasar yang diberikan pada usia 6-12 tahun. Pendidikan dasar Fokus pada pengembangan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, dan karakter. Maka mempersiapkan siswa untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat berikutnya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022,p.86).

Menurut Hasbi, (2021:2) Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan yang dilaksanakan oleh program pendidikan sebagai dasar untuk mempersiapkan siswa untuk mendapat ataupun tidak dapat ke jenjang lembaga pendidikan yang lebih tinggi. Pendidikan di sekolah dasar mempunyai kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan pada pendidikan selanjutnya, oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan optimal. Tujuannya untuk menjadikan siswanya memiliki karakter yang unggul (Fardiansyah, 2022 p.99). Beberapa mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar seperti pembelajaran Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dan Matematika.

Matematika adalah mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh semua siswa disetiap jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Menurut Handayani, Imswatama dan Agustiani, (2021:31) Matematika perlu diberikan kepada siswa sejak jenjang sekolah dasar untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, sistematis, dan kemampuan bekerja sama secara efektif. Siswa beranggapan bahwa matematika terlalu rumit dan terlalu banyak menghafal rumus, sehingga siswa kurang berminat dan kurang antusias dalam belajar matematika. sebagai mata pelajaran yang berkaitan dengan konsep-konsep yang abstrak, maka dalam penyajian materi harus dapat disampaikan lebih menarik, agar dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Menurut Saputra, (2019:56). Siswa pada tingkat SD masih memerlukan suasana belajar yang menyenangkan untuk menumbuhkan kreatifitas dan peran aktif mereka saat proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Septiana, (2019:87) tujuan dari pembelajaran matematika bagi siswa agar siswa dapat memahami berbagai konsep matematika dan dapat menjelaskan keterkaitan antar konsep matematika itu sendiri. Sehingga dapat mengaplikasikan konsep tersebut dalam pemecahan masalah dengan tepat sehingga mampu menafsirkan dan mengkomunikasikannya kedalam bahasa yang mudah dipahami dan menanamkan kepadasiswauntukberpikir kreatif

Berdasarkan observasi di kelas II SD Negeri 58 Palembang permasalahan yang peneliti temukan yaitu pada proses pembelajaran siswa pada materi perkalian dalam pembelajaran matematika siswa kurang paham sehingga hasil belajar siswa pun rendah. Ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya yang sangat berpengaruh kurangnya pemahaman materi perkalian, pada saat proses pembelajaran dikelas diketahui ada beberapa peserta didik yang sulit fokus saat sedang melaksanakan pembelajaran tersebut, sehingga peserta didik kurang semangat dalam proses pembelajaran. Diketahui bahwa nilai KKM yang harus diperoleh siswa dikelas II pada mata pelajaran matematika sekurang-kurangnya 75. Data dari hasil ulangan harian kelas II tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa dari 24 siswa, terdapat 1 siswa yang mendapat nilai 87, sebanyak 1 siswa yang mendapat nilai 86, sebanyak 1 siswa yang mendapatkan nilai 85, sebanyak 1 siswa yang mendapat nilai 84, sebanyak 2 siswa yang mendapat nilai 81, sebanyak 1 siswa mendapat nilai 80, sebanyak 1 siswa yang mendapat nilai 76, sebanyak 3 siswa mendapat nilai 75, sebanyak 1 siswa yang mendapat nilai 74, sebanyak 4 siswa yang mendapat nilai 73, sebanyak 4 siswa yang mendapat nilai 72, sebanyak 4 siswa yang mendapat nilai 70.

Kesimpulan dari data ulangan siswa tersebut hanya 11 siswa yang dapat mencapai KKM, sedangkan siswa yang mendapat nilai dibawah KKM 58 siswa pada materi perkalian. Untuk itu pentingnya peran media pembelajaran dalam materi matematika dengan harapan dapat memotivasi minat siswa dalam proses belajar ada banyak contoh media-media yang dapat di pergunakan dalam materi matematika salah satunya yaitu Media monika yang akan dikembangkan memilih

materi perkalian dikarenakan perhitungan dalam menjawab soal pada materi perkalian dapat dilakukan dalam waktu yang relatif singkat dan dalam permainan monika ini sangat berkaitan dengan konsep perkalian karena terdapat jual, beli, diskon dan lain-lain. Prihatiningsih (2021:264) yang mengatakan bahwa permainan monika merupakan bentuk sistem ekonomi, tawar menawar, jual dan beli sesuai dengan salah satu materi dalam mata pelajaran matematika. siswa agar dapat memikat terwujudnya proses pembelajaran untuk juga guru kurang menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian dan minat siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa adalah model Problem Based Learning. pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning) yakni sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. PBL (Pembelajaran berbasis masalah) ialah salah satu pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan memecahkan masalah, dan keterampilan intelektualnya (Sulistiyani, 2019). Menurut Toharudin (2021), berpendapat bahwa model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) suatu pembelajaran atau pelatihan yang memiliki karakteristik penggunaan masalah sebagai konteks individu atau seseorang dalam mempelajari keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta memperoleh pengetahuan (Faqiroh, 2020, p 55). Model pembelajaran PBL awalnya dari prosesi belajar kepada memahami problematika, disini sebuah problematika diberi saat awal belajar (Kurniyawati et al., 2019, p 10). Ketika belajar dengan model PBL, siswa menghadapi problematika diawal pembelajarannya

sehingga melalui kegiatan memecahkan masalah tersebut siswa belajar lebih banyak keterampilan dasar Masalah yang diberikan haruslah bersifat otentik, menantang, kompleks dan tak terduga (Zakaria et al., 2019, p 136). Pada langkah pembelajaran dengan PBL, guru bertindak sebagai fasilitator dan memberikan beberapa pertanyaan untuk memicu siswa menggunakan kemampuan penalaran serta pengalaman mereka untuk memecahkan permasalahan yang diberikan (Elvis Napitupulu et al 2019, p 85). Dengan demikian langkah pada pembelajaran PBL berkaitan untuk meningkatkan kemampuan menalar terkait matematika pada siswa.

Salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih interaktif, seperti permainan monopoli yang dapat mengaitkan konsep aritmatika dengan kegiatan jual beli. Selain itu, model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) juga dapat diterapkan untuk merangsang keterampilan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah siswa. Dengan pendekatan yang lebih kreatif dan kontekstual, siswa diharapkan dapat lebih aktif dan termotivasi dalam belajar matematika, serta mampu memahami dan mengaplikasikan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Peran guru sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dalam proses pembelajaran juga sangat penting untuk mencapai tujuan ini.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dan didukung dengan penelitian terdahulu yang relevan, maka peneliti menganggap perlu untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Penerapan metode PBL Menggunakan Media Monika Terhadap Pemahaman Materi Perkalian Dikelas II SDN 58**

Palembang”

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Secara umum proses pembelajaran dikelas masih kurang paham materi perkalian sehingga hasil belajar rendah.
2. Dalam proses pembelajaran kurang fokus sehingga kesulitan dalam pemahaman materi perkalian.
3. Peserta didik kurang semangat dalam proses pembelajaran materi perkalian sehingga tidak mencapai KKM.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Batasan masalah yang dilakukan pada penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah Penerapan metode PBL Menggunakan Media Monika Terhadap Pemahaman Materi Perkalian.
2. Pembelajaran perkalian yang melibatkan interaksi komunikasi antara pendidik dan peserta didik.
3. Objek penelitian yang digunakan adalah SD N 58 Palembang.

1.2.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh Penerapan metode PBL Menggunakan Media Monika Terhadap Materi Perkalian Dikelas II SD N 58 Palembang?

1.2.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah ada tidaknya pengaruh Penerapan metode PBL Menggunakan Media Monika Terhadap Pemahaman Materi Perkalian Di kelas II SD Negeri 58 Palembang.

4. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan diharapkan memberikan manfaat adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1.4 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai referensi dan masukan sebagai pengembangan ilmu, khususnya di bidang Pendidikan pada terutama pada jurusan Pendidikan guru sekolah dasar.

1.4.1 Manfaat praktis

Manfaat penelitian praktis ini bagi siswa, guru, sekolah, dan penelitiannya sebagai berikut :

1.4.1.1 Bagi Siswa

Diharapkan siswa akan lebih tertarik dan berminat dengan pembelajaran media monika (monopoli arimatika) yang diajarkan.

1.4.1.2 Bagi Guru

Dapat Menjadi referensi guru SD dalam penerapan materi perkalian pada mata pelajaran Matematika melalui media pembelajaran yang dikembangkan.

1.4.1.2 Bagi Sekolah

Dapat dijadikan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif dan kreatif serta sebagai panduan untuk meningkatkan semangat belajar siswa di SD Negeri 58 Palembang

1.4.1.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat bermanfaat atau dijadikan referensi atau acuan bagi penelitian selanjutnya.