

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bagi sebagian masyarakat awam, istilah pendidikan sering diidentikkan dengan sekolah ,guru mengajar di kelas,atau satuan pendidikan formal. Secara akademik, istilah pendidikan berspektrum luas. Pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu pemeliharaan dan memberikan informasi tentang etika dan kecerdasan pikiran. Pendidikan adalah aktivitas semua potensi dasar manusia melalui interaksi antara manusia dewasa dengan yang belum dewasa. Pendidikan juga dapat didefinisikan sebagai proses elevasi yang dilakukan secara nondiskriminasi,dinamis,dan intensif menuju kedewasaan individu, dimana prosesnya dilakukan secara kontinyu dengan sifat yang dapat yang adaptif dan nirlimit atau tiada akhir.

Pendidikan secara formal dan institusional,sekolah dasar masuk pada kategori pendidikan dasar menurut Undang-undang (UU) No. 20 Tahun 2003 Pasal 17 ayat 1 dan 2 (Susanto 2019.p.69). Tentang Sistem pendidikan Nasional (Sisdiknas), disebutkan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Pendidikan jenjang sekolah dasar merupakan pendidikan awal bagi siswa sebagai pondasi untuk ke jenjang berikutnya, yaitu pendidikan yang dijalani oleh

peserta didik selama 6 tahun. Siswa sekolah dasar pada umumnya berusia 6 sampai 12 tahun. Pendidikan akan berjalan dengan baik apabila dalam proses pembelajaran guru dapat membuat peserta didik aktif saat mengikuti pelajaran. Pendidikan sekolah dasar membuat berbagai mata pelajaran, antara lain Agama, Pendidikan Jasmani, Bahasa Indonesia, Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), Ilmu Pengathuan Alam (IPA), dan Matematika.

Secara sederhana, belajar itu sendiri suatu aktivitas manusia yang sangat penting secara terus menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Melalui proses belajar, anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil. proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang relative menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional. Sementara Hamalik (susanto,2019,p.4-5) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*). Hamalik juga menegaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam (habit), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar disebabkan oleh pengalaman atau latihan.

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia, sebab penyelenggaraan pendidikan yang baik dan bermutu akan menghasilkan manusia-manusia tangguh bagi pembangunan nasional. Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran harus didukung dengan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Namun, akan di temukan berbagai masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran Matematika di SD.

Secara etimologi matematika berasal dari bahasa Inggris, *mathematics*, artinya ilmu hitung. Ahli matematika disebut *mathematician*. Matematika sangat erat kaitannya dengan ide,gagasan yang terstruktur,siombol-simbol abstrak. Matematika merupakan alat berpikir yang digunakan untuk memberikan pemahaman yang terstruktur, logis, sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan. Ovan (2019,p.8) juga mendukung pendapat ini dengan mengatakan bahwa matematika adalah ilmu yang menggunakan kemampuan berpikir logis dan sistematis.

Model *problem solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kaharuddin & Hajeniati (2020, p. 112) menyatakan metode Problem Solving merupakan pembelajaran yang didalamnya terdapat tujuan, langkah kegiatan, lingkungan dan pengelolaan pembelajaran di kelas. Model *problem solving* merupakan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa karena menggunakan masalah untuk dipecahkan. Metode pemecahan masalah adalah metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melatih anak menghadapi berbagai masalah, baik

secara individu maupun kolektif, yang dapat diselesaikan secara individu atau bersama-sama. *Educative games* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung penerapan model pembelajaran *problem solving*. *educative games* merupakan permainan yang dirancang untuk tujuan edukasi.

Berdasarkan pra observasi dan wawancara yang didapat dari guru kelas III mendapatkan informasi bahwanya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan pada mata pelajaran matematika kelas III SDN 69 Palembang. Hal ini dilihat dari hasil ulangan semester siswa dikelas III pada mata pelajaran matematika yang masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 54 % yaitu 24 siswa dari 44 siswa sedangkan siswa yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 46 % yaitu 20 siswa dari 44 siswa. di SD Negeri 69 Palembang. Rendahnya hasil belajar siswa diduga karena metode pembelajaran yang digunakan membuat peran guru lebih dominan sehingga siswa belum semua terlihat aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran belum maksimal dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis dan bertindak kreatif. Sehingga pembelajaran belum dapat dimaknai siswa untuk memecahkan masalah matematika secara realistis, dalam pembelajaran, siswa belum ditempatkan sebagai subjek belajar yang harus dibekali kemampuan bekerja sama, memiliki tanggung jawab akan tugasnya, serta kemampuan untuk menghargai orang lain. Kesulitan lain yang dihadapi siswa dalam mengerjakan soal matematika yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap

langkah penyelesaian soal. Siswa seringkali salah dalam menghitung suatu bentuk penjumlahan dan pengurangan serta perkalian dan pembagian. Mereka hanya menjumlah dan mengurang serta mengalikan dan membagikan angka-angka dalam soal, tanpa tahu mengapa bisa dijumlah ataupun dikurang. Hal ini terjadi karena kemampuan berpikir siswa kurang diperhatikan.

Berdasarkan permasalahan di atas, guru harus mampu merancang model pembelajaran yang membuat siswa aktif melatih kemampuan berpikirnya dan memecahkan masalah matematika secara realistis. Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan guru secara lebih bermakna. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan model *problem solving*.

Penerapan model *problem solving* diharapkan membuat siswa lebih terampil dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan soal matematika. Model *problem solving* juga dapat membantu pemahaman siswa karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa juga dapat melatih kemampuan menghitung berdasarkan konsep matematika yang benar ketika menyelesaikan soal karena siswa belajar berdasarkan proses yang sistematis. Selain itu, siswa difasilitasi untuk bekerja sama dalam kelompok serta menghargai pendapat orang lain pada saat pemecahan masalah, serta menumbuhkan motivasi/minat untuk belajar.

*Educative games* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung penerapan model pembelajaran *problem solving* yang dimana *educative games* adalah permainan yang dirancang untuk tujuan edukasi dan dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran secara lebih menyenangkan

dan bermakna. *Educative games* dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan siswa, menarik minat siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING* BERBASIS *EDUCATIVE GAMES* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR”**

## **1.2 Masalah Penelitian:**

### **1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah**

Batasan masalah yaitu masalah dari ruang lingkup atau upaya untuk membatasi suatu lingkup masalah yang lebih luas dan lebar dalam penelitian sehingga penelitian akan lebih terfokus. Dengan demikian, berdasarkan sekian banyak masalah yang dimunculkan dalam penelitian, batasan masalah yaitu :

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Problem solving* berbasis *educative games*.
2. Materi yang akan dibahas yaitu Tentang Pecahan.
3. Siswa yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 69 Palembang

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang akan dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini apakah terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Berbasis *educative games* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas III SD Negeri 69 Palembang?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving Berbasis educative games* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas III SD Negeri 69 Palembang.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Peneliti berharap penelitian ini bermanfaat untuk penelitian lainnya sebagai salah satu referensi dalam penelitian.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian diharapkan dapat memberikan banyak manfaat sebagai berikut:

##### **1. Bagi Guru**

Dapat menjadikan model *problem solving* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran dalam menyampaikan materi di kelas.

##### **2. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, memberikan pengalaman belajar menarik bagi siswa dan menumbuhkan minat belajar terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving*.

### 3. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat sebagai informasi pendidikan didalam melaksanakan proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat di jadikan acuan sebagai gambaran dalam peneltian selanjutnya dalam menggunakan model *problem solving* pada pembelajaran Matematika.