

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dasarnya setiap insan memiliki kepentingan masing-masing untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Salah satu kebutuhan manusia adalah kebutuhan akan pendidikan. Pendidikan diartikan sebagai suatu upaya yang dilakukan oleh manusia untuk menumbuhkan potensi yang ada pada dirinya, baik secara fisik dan mental yang sesuai dengan norma ada di masyarakat dan kebudayaan (Anwar, 2023, hal. 19-20). Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang dapat menghasilkan pengetahuan yang bermanfaat dan menghasilkan keterampilan yang dapat menunjang kehidupan siswa dimasa yang akan datang. keterampilan siswa ini dapat digunakan untuk menjawab tantangan kehidupan nyata sehingga pembelajaran yang didapat disekolah dapat diterapkan di lingkungan masyarakat.

Keterampilan yang harus dikuasai siswa pada abad 21 ini diantaranya adalah berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah, kreatifitas dan inovasi (Mardhiyah, 2021, hal. 29). Keterampilan ini mendorong siswa untuk dapat mengembangkan segala aspek potensi yang ada pada dirinya. Dengan begitu pembelajaran yang didapat bisa lebih bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang bermakna erat hubungannya dengan belajar penemuan, dimana siswalah yang berperan aktif dalam kegiatan mencari pengetahuan di kelas. Guru hanya sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan juga bimbingan ketika siswa mengalami kesulitan belajar, dalam artian pusat pembelajaran terletak pada siswa (Marmaini, 2021, hal. 31).

Akan tetapi dalam proses belajar mengajar yang ada masih banyak siswa yang belum dapat menuntaskan nilainya pada beberapa pelajaran, salah satunya pelajaran matematika. Kerumitan saat belajar matematika memicu hasil belajar yang kurang baik pada beberapa siswa, sehingga muncul anggapan bahwa matematika pembelajaran yang sulit dan menakutkan. Hal ini dapat timbul karena siswa mendapat pengalaman yang buruk sewaktu belajar (Darmadi, 2021, hal. 120). Fenomena ini dapat diatasi dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan media papan pintar.

Adapun beberapa penelitian sebelumnya mengenai “Implementasi Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika” hasil dari penelitian ini adalah minat siswa kelas III SDN Roto 2, Krucil Terhadap Matematika Mengalami peningkatan yang awalnya 70% menjadi 90% (Andini Nur F, 2023, hal. 65-69) . Penelitian dengan menggunakan model yang sama tentang “Penggunaan Model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan Kemampuan Pemahaman KPK dan FPB siswa sekolah dasar kelas V. Hasil penelitian membuktikan bahwa terjadi 44% peningkatan dengan menggunakan model PBL (Yasaroh & Samsudin, 2022, hal. 3274).

Dari penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Andini maka keterbaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan media yang berbeda, teknik pengumpulan data, dan juga hasil belajar yang di teliti juga berbeda. Pada penelitian ini akan menggunakan media papan pintar pecahan yang telah dikonsep

oleh peneliti dan juga mengumpulkan data peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes serta mengukur hasil belajar dalam ranah kognitif.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SDN 95 Palembang hasil belajar matematika siswa kelas II pada ranah kognitif masih belum baik. Dapat dilihat dari nilai UAS siswa sebanyak 22 siswa 10 orang dinyatakan tidak tuntas, jika dipresentasikan maka sebanyak 45% siswa kelas II masih belum mendapat nilai di atas KKM. Masalah yang lain muncul ketika proses belajar mengajar berlangsung siswa tidak tertarik dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan ketika ditanya siswa belum memiliki keterampilan dalam menyampaikan pendapat.

Dari analisis hasil observasi maka perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah ada. Maka dari itu peneliti menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media papan pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami konsep pecahan. Penggunaan model dan media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu dalam menyampaikan materi dengan baik. Hal ini sesuai dengan dengan beberapa penelitian yang telah ada sebelumnya.

Peneliti menggunakan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan. Model ini dipilih oleh peneliti karena dalam model pembelajaran PBL akan terjadi pembelajaran yang bermakna. Siswa yang belajar memecahkan sebuah masalah, maka mereka akan menerapkan pengetahuan yang telah didapat kedalam kehidupan sehari-hari (Lubis, 2020, hal. 129). Selain itu peneliti juga menggunakan media

pembelajaran papan pintar untuk membantu memberikan pemahaman terhadap konsep pecahan kepada siswa. Karena siswa pada tahap pra-operasional konkrit masih menggunakan intuisi, maka sulit untuk mereka jika harus menerka-nerka bentuk dari bilangan pecahan. Media pembelajaran papan pintar berfungsi sebagai media nyata yang dapat dilihat langsung oleh siswa sehingga memudahkan bagi mereka untuk mengetahui konsep bilangan pecahan.

Pengaruh model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas IV SDN 5 Bangkleyan Blora terbukti positif. Hasil uji t menunjukkan bahwa t hitung sebesar 10,500 lebih besar dari t tabel sebesar 2,042 mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan dari model PBL terhadap hasil belajar siswa. Meskipun penelitian ini dan penelitian lain sama-sama menggunakan PBL dan menerapkannya pada materi pecahan, terdapat perbedaan dalam penggunaan media saat mengajar. Pada penelitian ini menggunakan media papan pintar, sedangkan pada penelitian sebelumnya tidak menggunakan media pembelajaran khusus. Selain itu materi yang diajarkan pada kelas IV sedangkan pada penelitian ini materi serupa diterapkan pada siswa kelas II.

Penerapan model PBL untuk meningkatkan hasil belajar matematikapada materi pecahan siswa kelas VII SMP islam kota ternate terbukti efektif. Data menunjukkan bahwa pada semester 1 50% pada semester 2 menjadi 88%. Meskipun kedua penelitian ini menggunakan model PBL dan mengambil materi yang sama, yaitu pecahan, terdapat beberapa perbedaan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, sedangkan pada penelitian sebelumnya

menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Selain itu, dalam penelitian ini menggunakan media khusus dalam proses pembelajaran, sementara peneliti sebelumnya tidak menggunakan media khusus. Perbedaannya terletak pada tingkat penelitian subjek penelitian, penelitian ini dilakukan pada tingkat sekolah dasar sementara pada penelitian sebelumnya pada tingkat SMP.

Peningkatan hasil belajar matematika menggunakan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media puzzle pecahan pada kelas IIC di SDN Sarirejo terbukti efektif. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar matematika setelah penerapan model PBL dengan media puzzle pecahan. Meskipun kedua penelitian ini sama-sama menggunakan model PBL dan mengambil materi yang sama yaitu mengenal pecahan tetapi menggunakan metodologi. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Perbedaan lainnya adalah bahwa penelitian sebelumnya tidak menggunakan media khusus, sedangkan penelitian ini menggunakan papan pintar sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk membahas mengenai
“ Pengaruh Model PBL Berbantuan Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 95 Palembang”

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

- 1) Masih banyak nilai siswa di bawah KKM
- 2) Siswa kurang bersemangat dalam belajar
- 3) Siswa masih belum memiliki keterampilan menyampaikan pendapat

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah pada model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media pembelajaran papan pintar pada materi mengenal pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 95 Palembang.

1.2.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model PBL berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 95 Palembang.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model PBL berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 95 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah pengetahuan untuk kajian peneliti yang akan datang terkhusus mengenai model *problem based*

learning berbantuan media papan pintar berkaitan dengan materi yang dipelajari.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Guru

Sebagai penerapan model pembelajaran dan media baru dikelas yang dapat digunakan sebagai opsi dalam pembelajaran kedepannya.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran serta hubungannya dengan kehidupan sehari-hari.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam mencapai visi dan misi sekolah.

1.4.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya jika membahas topik yang sama.