

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kekuatan (*education is power*) yang dapat menentukan keberhasilan atau produktivitas dalam bidang lain. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Anwar, Muhammad (2017, h. 123) yang mengutip simpulan dari Theodore Brameld bahwa pendidikan adalah produk dari masyarakat. Pendidikan membantu masyarakat menjadi manusia yang baik, berilmu dan mampu mengembangkan kedewasaan anak. Hampir semua yang kita pelajari adalah hasil dari hubungan kita dengan orang lain di rumah, di sekolah, di tempat bermain, di tempat kerja, dan sebagainya. Oleh karena itu, pendidikan sangat penting bagi kelangsungan hidup masyarakat dan kemajuan kehidupan.

Menurut Taufiq (2014:2) dalam modulnya pendidikan penting di sekolah dasar karena pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan manusia dalam segala aspek kepribadian dan kehidupannya. Pendidikan dasar merupakan suatu proses yang tidak hanya melatih kemampuan intelektual dasar dalam membaca, menulis dan berhitung, tetapi juga bertujuan untuk mengembangkan secara optimal kemampuan intelektual dasar dan sosial siswa, agar dapat melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah atau dapat melanjutkan di sekolah yang setara.

Proses pendidikan tidak pernah lepas dari pembelajaran di kelas dan kegiatan pendidikan. Pembelajaran merupakan interaksi edukatif antar siswa

dengan siswa didasarkan pada adanya tujuan berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Implementasinya terlihat jelas pada proses pembelajaran. Proses belajar dapat berlangsung pada berbagai tingkatan di sekolah dan jenisnya, salah satunya adalah pendidikan dasar. Pendidikan utama merupakan jenjang pendidikan formal paling dasar yang memiliki peran penting dalam keberlangsungan proses pendidikan selanjutnya.

Dalam penerapannya pada bidang pendidikan, Matematika merupakan ilmu dasar yang memungkinkan Anda berpikir logis, sistematis, kritis, dan bertindak cerdas, kreatif, dan inovatif (Rohmah, Siti Nur., 2021, h. 7). Maka dari itu matematika merupakan salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan proses berpikir siswa, karena matematika adalah salah satu mata pembelajaran yang harus dikuasai guru disekolah dasar selain dari mata pembelajaran IPA, IPS, Bahasa Indonesia, dan PPKn.

Dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika guru bisa menggunakan media dalam penerapannya. Secara khusus, tersedianya sumber belajar akan mendukung terciptanya lingkungan belajar yang menarik dan nyaman untuk peserta didik. Salah satu sumber pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran. Peranan media pembelajaran tersebut sangatlah penting untuk menunjang sebuah keberhasilan proses dan mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Media merupakan sarana pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Hal tersebut sesuai dengan simpulan (Mashuri, Sufri., 2019 h. 4) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang

digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan berfungsi sebagai penyalur pesan/informasi yang dapat merangsang pikiran, emosi, minat, dan perhatian siswa untuk belajar, dan interaksi komunikasi pendidikan antara guru dan siswa dapat berlangsung secara efektif.

Berdasarkan hasil belajar siswa kelas III SDN 229 Palembang pada saat Praktik Pengalaman Lapangan itu terdapat beberapa permasalahan, yaitu siswa kurang memahami suatu pembelajaran terkait materi satuan waktu, siswa kurang percaya diri terhadap kemampuan mereka saat menghadapi pembelajaran matematika pada materi satuan waktu, siswa kurang terampil dan kreatif dalam mengoperasikan objek atau alat yang digunakan seperti jam dinding pada materi satuan waktu. Hal ini terbukti dengan rata-rata nilai ujian siswa khususnya pada mata pelajaran matematika belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang seharusnya mencapai 70,00 namun nyatanya nilai rata-rata kelas hanya mencapai 48,51 pada semester ganjil, sedangkan pada semester genap nilai rata-rata kelas hanya mencapai 49,62. Permasalahan tersebut disebabkan oleh metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran itu kurang bervariasi, sehingga siswa kurang memahami, terampil, dan kurang percaya diri pada saat proses belajar. Oleh karena itu, dalam pemberian materi matematika membutuhkan alat dan model pembelajaran yang tepat dalam membantu siswa untuk memahami konsep matematika dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Albab, Royyana Ulyl., Dkk. (2021) berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan

Aplikasi Gagung Duran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa” menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan model PBL yang didukung aplikasi Gagung Duran lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selain itu terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung aplikasi Gagung Duran. Kemudian dengan pembelajaran menggunakan model PBL yang didukung aplikasi Gagung Duran dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi dan juga membuat mereka berani mencoba sesuatu.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Mardawati, Dkk. (2022) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Media Mobile Learning* Terhadap Kemampuan Kolaborasi Matematika Siswa Kelas IV SD” pada penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan kolaborasi siswa sekolah dasar kelas IV Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar memenuhi kriteria kerjasama rata-rata, terdapat perbedaan antara diantara siswa yang mempelajari model pembelajaran berbasis masalah yang didukung media mobile learning dan model pembelajaran *Discovery Learning* yang didukung media visual.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Mulyanto, Heri., Dkk. (2018) yang berjudul “*The Effect of Problem Based Learning Model on Student Mathematics Learning Outcomes Viewed from Critical Thinking*”

Skills” Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar matematika antara siswa yang mengikuti model Problem Based Learning dengan model konvensional siswa kelas V SD swasta di Wilayah Surakarta Tahun 2016/2017. Siswa yang mengikuti model *Problem Based Learning* mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti model konvensional (2) Terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar matematika antara siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi dan rendah siswa kelas V SD swasta di Wilayah Surakarta Tahun 2016/2017. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi mencapai hasil belajar yang lebih tinggi daripada siswa dengan kemampuan berpikir kritis rendah.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Permatasari, B, D., Dkk. (2018) yang berjudul “The influence of problem based learning towards social science learning outcomes viewed from learning interest” Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, Model Problem Based Learning (PBL) memiliki efektivitas yang jauh lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran konvensional yaitu *Direct Instruction* (DI) dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Model PBL ini dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan menantang bagi mahasiswa dalam ilmu sosial karena mahasiswa dapat membangun pengetahuannya sendiri dengan memecahkan masalah yang mirip dengan dunia nyata.

Maka dari itu peneliti menggunakan model PBL menggunakan media papan waktu pada saat proses pembelajaran. Alasan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media papan waktu dalam penelitian eksperimen ini adalah karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi terkait satuan waktu. Pemilihan model PBL menggunakan media papan waktu diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Model PBL merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai stimulus untuk mencari atau mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk memahami dan menemukan solusi, sehingga konteksnya memungkinkan siswa memahami konsep matematika (Sofyan, Herminarto., Dkk., 2017, h. 49). Papan waktu merupakan alat bantu belajar matematika berbahan styrofoam, berbentuk sebuah persegi panjang dan dibagian tengahnya terdapat sebuah lingkaran berbentuk jam yang memiliki tiga buah jarum jam yang terbuat dari stik es krim. Media tersebut digunakan untuk membantu siswa memahami konsep waktu dan perhitungannya. Model PBL menggunakan media papan waktu membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif dengan menyajikan materi berbasis permainan yang disajikan sedemikian rupa sehingga memotivasi siswa untuk belajar sambil bermain yang membuat siswa lebih antusias dalam pembelajarannya.

Berdasarkan berbagai faktor tersebut, peneliti akan melakukan penelitian lebih lanjut terhadap **“Pengaruh Model PBL Menggunakan Media Papan**

Waktu Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III SDN 229 Palembang”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka identifikasi permasalahannya sebagai berikut:

- a. Siswa kurang memahami suatu pembelajaran terkait materi satuan waktu, penyebabnya karena media yang digunakan kurang bervariasi.
- b. Siswa kurang percaya diri terhadap kemampuan mereka saat menghadapi pembelajaran matematika pada materi satuan waktu, penyebabnya karena metode yang digunakan hanya menggunakan metode ceramah, jadi siswa tidak terlibat pada proses pembelajaran.
- c. Siswa kurang terampil dan kreatif dalam mengoperasikan objek atau alat yang digunakan seperti jam dinding pada materi satuan waktu, penyebabnya karena pada saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan jam dinding sebagai media.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Agar kajian ini terfokus dan menyeluruh berdasarkan identifikasi masalah di atas dan tidak menjadikan ruang lingkungannya terlalu luas, maka penelitian

ini dibatasi untuk mengukur kemampuan siswa pada materi satuan waktu menggunakan model PBL dan media papan waktu.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah Terdapat Pengaruh Model PBL Menggunakan Media Papan Waktu Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Satuan Waktu Kelas III SDN 229 Palembang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model PBL yang didukung media papan waktu terhadap hasil belajar matematika pada materi satuan waktu kelas III SDN 229 Palembang berdasarkan rumusan masalah di atas.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjelaskan penggunaan model PBL yang didukung media papan waktu untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mata pelajaran matematika khususnya di sekolah dasar, di kalangan tenaga pengajar, serta meningkatkan mutu pendidikan melalui model dan media pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penerapan model pembelajaran PBL dengan dukungan media papan waktu dapat memudahkan pemahaman konsep matematika dan meningkatkan motivasi untuk lebih memahami konsep matematika, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Bagi guru, penambahan ilmu pengetahuan dapat meningkatkan mutu pengajaran dan memberikan berbagai kesempatan untuk meningkatkan profesionalismenya.
- c. Bagi pimpinan sekolah, berkontribusi terhadap kebijakan sekolah, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan pemahaman konsep matematika untuk mencapai hasil yang lebih baik di sekolah.

Bagi peneliti, menawarkan perspektif baru pembelajaran matematika dalam mengembangkan guru masa yang akan datang.