

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pengetahuan, sikap, dan keterampilan adalah semua aspek kualitas seseorang yang ingin ditingkatkan oleh pendidikan agar seseorang dapat bermanfaat bagi keluarga, masyarakat, negara, dan dirinya sendiri. Peranan pendidikan sangatlah penting, terutama dalam memajukan kualitas masyarakat, pembinaan kemampuan untuk menumbuhkan budi pekerti, menambah informasi dan keahlian yang difokuskan untuk diterapkan siswa pada aktivitasnya sehari-hari.

Berdasarkan Permendikbud RI Nomor 16 Tahun 2022 pasal 2 tentang standar proses pada Pendidikan anak usia dini, jenjang Pendidikan dasar dan jenjang Pendidikan menengah disebutkan bahwa standar proses digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mengembangkan potensi, prakarsa, kemampuan, dan kemandirian siswa secara optimal, yang meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian proses pembelajaran.

Pembelajaran abad 21 merupakan suatu peralihan pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan menuntun sekolah untuk mengubah pendekatan pembelajaran dari *teacher centred* menjadi *student centered*. Hal ini sesuai dengan tuntutan masa depan dimana siswa harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Kecakapan abad 21 yang harus dimiliki siswa di antaranya kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaborasi dan komunikasi yang efektif.

Matematika merupakan pembelajaran yang bisa membantu siswa dalam mengembangkan kemampuannya untuk bernalar, berdiskusi, dan berpartisipasi

dalam pemecahan masalah umum. Menurut Yurniwati (2019: 8) “Selain mengembangkan kemampuan berhitung matematika juga dapat menumbuhkan *soft skill* seperti penemuan konsep, pengolahan informasi, dan komunikasi gagasan secara verbal dan tertulis dengan memanfaatkan simbol, bagan, dan gambar.” Matematika tidak dapat dipelajari hanya dengan menghafal rumus dan mentransfer informasi sebanyak mungkin tanpa pengalaman yang mengesankan. Hal ini disebabkan sifat abstrak dari materi pelajaran dalam matematika, yang membuat siswa sulit untuk memahaminya.

Berdasarkan observasi yang di laksanakan di kelas VI SDN 78/I Teluk Ketapang pada tanggal 10 Januari 2023, peneliti menemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah tersebut masih belum maksimal dimana penyampaian materi masih berorientasi pada guru. Saat pembelajaran berlangsung guru hanya menuliskan dan menjelaskan materi di papan tulis kemudian memberikan latihan soal tanpa melakukan kegiatan diskusi dan kerjasama kelompok. Saat guru bertanya hanya 3 siswa saja yang aktif menjawab dan menanggapi selebihnya hanya diam dan mendengarkan penjelasan guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VI SDN 78/I Teluk Ketapang, beliau mengatakan bahwa pelajaran matematika memang tidak diminati oleh siswa, karena pada umumnya siswa sangat sulit memahami konsep matematika yang bersifat abstrak sehingga siswa kurang berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan. Standar ketuntasan minimal matematika sekolah tersebut adalah 75. Adapun analisis ketuntasan hasil belajar matematika siswa yang diperoleh dari nilai ujian tengah semester hanya 9 siswa yang nilai nya mencapai KKM, hal ini berarti hanya 36 % siswa yang mampu menguasai kompetensi

matematika dari 25 siswa yang ada. Ini mengindikasikan masih banyak siswa yang belum menguasai pembelajaran matematika dan merupakan suatu keadaan yang harus segera diatasi.

Berdasarkan masalah tersebut, maka harus didesain model dan media pelajaran yang efektif, menyenangkan, serta melibatkan siswa untuk beraktivitas dan aktif pada kegiatan pembelajaran matematika. *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga memotivasi siswa agar bekerja sama dalam melakukan pemecahan masalah dan membangkitkan semangat mereka dalam belajar (Kemendikbud, 2014: 39). Sejalan dengan hal tersebut (Vera & Wardani, 2018) menyatakan model *Problem based learning* merupakan strategi pengajaran yang memanfaatkan masalah untuk membantu siswa belajar dan menggunakan informasi baru. Menurut penelitian yang dilaksanakan oleh Yenni (2017) dan Fitriana (2014), penggunaan model pembelajaran *problem based learning* bisa membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa dalam memecahkan suatu permasalahan.

Dalam menyajikan materi, tidak cukup hanya dengan menggunakan model pembelajaran saja tetapi harus disertai dengan media yang bisa meningkatkan pemahaman dan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Pada beberapa penelitian media visual digunakan dalam mendukung penerapan model *Problem based learning* (Azizah, 2015, Sastrawan et al 2014, dan Dewi 2013). Media *puzzle* adalah media visual yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung penerapan model *Problem based learning*. *Puzzle* merupakan sebuah permainan di mana anda harus menyatukan tulisan atau gambar untuk membuat kalimat atau gambar tertentu. Menurut Dewi (2013), media *puzzle* memiliki beberapa manfaat,

antara lain dapat mengatasi kendala ruang dan waktu, menambah minat siswa untuk belajar, melatih daya ingat, meningkatkan kreativitas, serta melatih kecerdasan dalam pemecahan masalah. Menurut Lestari (2014), media *puzzle* mampu membantu anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif, koordinasi tangan dan mata, keterampilan motorik halus, serta aktivitas otak.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka akan dilaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan model *problem based learning* berbantuan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang di kelas VI sekolah dasar”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang di kelas VI Sekolah Dasar melalui penerapan model *problem based learning* berbantuan media *puzzle*?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang di kelas VI Sekolah Dasar melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Teoritis**

Hal ini diyakini akan memperluas pemahaman dan menjadi sumber bagi guru dalam penggunaan model *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang di kelas VI sekolah dasar.

### 1.4.2 Praktis

#### a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi para guru dan lembaga pendidikan dalam meningkatkan standar pengajaran.

#### b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat memperluas pengetahuan guru, terutama yang berhubungan dengan penggunaan model pembelajaran *problem based learning* sebagai panduan untuk melaksanakan pelajaran yang lebih beragam.

#### c. Bagi Siswa

Diharapkan dapat membantu siswa memahami matematika dengan lebih baik dan memudahkan mereka belajar dalam lingkungan belajar yang menyenangkan.

#### d. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menjadi sumber bagi para peneliti yang juga calon guru sekolah dasar guna mempersiapkan mereka untuk tugas-tugas di masa depan dan menjadi sumber untuk penelitian lebih lanjut.