

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses kolaboratif dinamis antara pengajar sebagai penyedia bahan ajar dengan siswa sebagai peserta didik. Keaktifan siswa sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang merancang lingkungan belajar untuk menumbuhkan interaksi antara pemberi informasi (guru) dan penerima informasi (siswa). Keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat siswa, serta melatih siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah.

Menurut Sudjana (Rizqia dkk, 2023:1) Keaktifan siswa ditunjukkan dengan cara mereka mengerjakan tugas pembelajaran, terlibat didalam aktivitas yang membahas pemecahan masalah dan bila dibutuhkan meminta klarifikasi dari pendidik atau pengawas. Tujuan dari partisipasi siswa yakni ikut serta berpartisipasi dalam kegiatan pemecahan soal dan menggali klarifikasi dari guru. Setiap siswa memiliki motif dalam bertindak, di mana mereka membawa kompetensi dan aspirasi masing-masing. Proses pembelajaran selalu melibatkan kehadiran orang lain. Setiap metode pembelajaran memiliki elemen keaktifan, di mana siswa diharapkan terlibat dan responsif. Siswa dapat aktif dalam berbagai cara, seperti berinteraksi dengan guru, terlibat dalam percakapan dengan guru atau rekan sebaya, mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, dan mengatasi tantangan yang diajukan oleh pendidik. Menurut Wibowo (Busa, 2023: 115) mengatakan bahwa keaktifan siswa sejalan dengan rencana belajar yang

dirumuskan guru. Hal ini dapat dicapai melalui kegiatan individu atau kegiatan kelompok.

Maharani & Kristin (2017:4) mengemukakan bahwa "pendidik dan peserta didik". merupakan individu yang ikut serta dalam kegiatan sekolah. Komunikasi yang efektif antara siswa dan guru akan menguntungkan kedua partisipan yang aktif. Menurut Rusman (Barkah, 2021: 2), siswa memperlihatkan keterlibatan mereka di setiap kelas secara konsisten, baik melalui keterlibatan aktif, pelatihan keterampilan, membaca, atau metode lain, atau dengan keaktifan secara fisik dalam penyelesaian masalah sambil menerapkan kemampuan, wawasan, dan konsep mereka. Tujuan dari kegiatan ini yakni untuk mengoptimalkan potensi setiap siswa, memungkinkan semua untuk memperoleh hasil pembelajaran yang selaras dengan sifat individu mereka.

Matematika merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah atas. Pembelajaran matematika sekolah dasar memiliki fungsi dalam pembentukan kemampuan dasar matematika siswa. Partisipasi keaktifan siswa selama proses pembelajaran merupakan faktor penting yang mempengaruhi pemahaman dan penguasaan konsep matematika.

Keaktifan belajar matematika sangat diperlukan untuk terciptanya pembelajaran yang interaktif, aktif dan hasil belajar yang maksimal. Menurut Savriani (2020:2) "Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana dengan sedemikian rupa, sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan". Keaktifan belajar

ditandai oleh adanya keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosi maupun fisik”.

Adanya keterlibatan siswa secara aktif mampu menambah pemahamannya tentang materi yang sudah dipelajari, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam. Proses pembelajaran yang baik dapat mengurangi kemungkinan kesalahan dan kegagalan dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Ada lima indikator keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yakni: 1) siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru, 2) siswa berdiskusi dengan kelompok, 3) siswa menjawab pertanyaan guru terkait materi pembelajaran, 4) siswa mengeluarkan pendapatnya, 5) siswa bertanya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV SDN 182/I Hutan Lindung, menunjukkan bahwa siswa di kelas mengalami masalah, khususnya kurangnya partisipasi aktif saat pembelajaran matematika. Hasil pengamatan yang telah dilakukan menggunakan indikator diperoleh bahwa ada 4 dari 19 orang siswa yang tergolong aktif saat pembelajaran matematika. Hal ini ketika observasi dilakukan sesuai dengan indikator belajar seperti pada (1) siswa mengerjakan tugas yang diberikan. Sewaktu proses pembelajaran matematika berlangsung, didapat hanya 5 dari 19 orang siswa yang mengerjakan tugasnya. (2) siswa berdiskusi dengan kelompok. Di temukan 3 siswa dalam kelompok yang aktif berdiskusi, sedangkan siswa lainnya lebih banyak mengobrol, bermain, dan tidak aktif dalam berdiskusi. (3) siswa menjawab pertanyaan guru terkait materi pembelajaran. Selama mengerjakan tugas, hanya 3 siswa yang mencari solusi dalam menyelesaikan masalah dari sumber lain. (4) siswa mengeluarkan pendapatnya. hanya 3 orang siswa yang berani mengeluarkan pendapatnya.

Sedangkan siswa lain tidak ada keberanian untuk mengeluarkan pendapatnya. (5) siswa bertanya. Selama proses pembelajaran, hanya 4 orang siswa yang aktif dan siswa hanya diam dan menyimak.

Pembelajaran yang kurang kreatif cenderung mengakibatkan siswa menjadi kurang terlibat dan lebih pasif sepanjang kegiatan pembelajaran, baik secara kelompok maupun individu, yang pada akhirnya turut menyebabkan rendahnya semangat siswa dalam belajar. Fitrianty Adirestuty (2017) menegaskan bahwa untuk membangkitkan rasa ingin tahu, kegembiraan, minat, dan semangat pada siswanya untuk melaksanakan proses pembelajaran, guru harus memikirkan bagaimana cara menarik perhatian pada dirinya dan menunjang motivasi belajarnya di kelas. Berdasarkan penelitian Fitrianty Adirestuty (2017), kreativitas guru berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa.

Penyebab lainnya adalah karena komunikasi pembelajaran hanya terjadi satu arah, siswa lebih banyak mendengarkan guru ketika sedang mengajarkan sesuatu dan tahapan pembelajaran hanya mengacu pada isi yang terdapat dalam buku paket. Peserta didik belajar lebih banyak secara mandiri dibandingkan bekerja dalam kelompok. Selain itu, peserta didik tidak mendengarkan dengan baik ketika temannya mengutarakan pendapatnya karena kebanyakan siswa kurang percaya diri untuk bercerita di depan kelas. Pada sesi tanya jawab, terjadi komunikasi yang kurang baik antara siswa dan guru mengenai pemberian *feedback*, siswa hanya diam jika guru memberikan waktu bagi siswa untuk bertanya tentang pemahaman materi.

Sebagai upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi masalah diatas, seorang guru diharapkan memiliki keterampilan dalam menciptakan suasana belajar di kelas agar dapat menarik minat siswa dan inovatif. Selain itu, dilakukan kegiatan diskusi yang mengajak siswa untuk terlibat dalam sebuah kelompok dengan teman-temannya, agar bisa membangkitkan minat siswa pada materi pembelajaran yang mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu model pembelajaran mendorong partisipasi aktif mereka selama proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif belajar dan inovatif.

Menurut Octavia (2020:16) model pembelajaran bermanfaat untuk siswa dikarenakan model pembelajaran mampu mendukung siswa mengenal materi dan membangkitkan minat mereka, dan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran, sehingga membangkitkan semangat pendidikan siswa. Dengan digunakan model pembelajaran harus dapat mengubah pembelajaran di kelas dengan membuat kegiatan pembelajaran yang lebih dinamis dan menghibur. Hal ini tentu mendukung siswa dalam memahami materi dan mencapai tujuan pembelajarannya.

Model *Problem Based Learning* adalah model yang berguna untuk meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran kreatif yang memberikan kesempatan belajar aktif kepada siswa dan mampu digunakan untuk mengembangkan beragam kompetensi sosial yang diperlukan siswa. Menurut Fristadi dan Bharata (Ria Ningsih Putri dkk, 2024), landasan awal pembelajaran *Problem Based Learning*

merupakan untuk membangun kondisi belajar yang memotivasi aktivitas yang menarik dan memposisikan siswa sebagai peserta utama dalam pembelajaran mereka sendiri, sehingga memupuk kapasitas mereka untuk berpikir mandiri, mengapresiasi aktivitas yang sedang berlangsung, dan pada akhirnya menumbuhkan rasa percaya diri.

Menurut Bungle (Aisyah dkk, 2022), model *Problem Based Learning* adalah model pengajaran yang mempunyai ciri khas jika dibandingkan dengan pendekatan pengajaran lainnya. Pembelajaran berbasis masalah fokus pada siswa, artinya siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Firmansyah (Mega Nirmala dkk, 2024: 12297) Pembelajaran berbasis masalah ialah model yang membagikan bagi siswa untuk mengeksplorasi pengetahuannya secara mendalam, memotivasi mereka untuk belajar, mengkonstruksi pengetahuannya, dan mengintegrasikan lingkungan belajar di kelas dengan dunia nyata. -pengalaman dunia. Siswa tidak semata-mata memperhatikan, mencatat, dan menghafal informasi dari guru, tetapi berpikir, menyelidiki, mengorganisir, dan mengkomunikasikan data sepanjang kegiatan pengajaran.

Pada model *Problem Based Learning*, terdapat tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pembelajaran. Menurut Suherti dan Rohimah (Ardianto, 2024) ada 5 tahap dari model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut: 1) Mengorientasikan siswa pada masalah, 2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar, 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada tahapan tersebut, terdapat keaktifan belajar siswa pada setiap tahapan model *Problem Based Learning*.

Peran guru pada model *Problem Based Learning* yakni menghadirkan berbagai masalah autentik, yang mengharuskan siswa aktif dalam menyelesaikan tantangan tersebut. Setelah permasalahan diidentifikasi, langkah berikutnya adalah merumuskan isu, dan kemudian menyelesaikan masalah, siswa akan bertukar informasi untuk menyusun solusi terhadap permasalahan tersebut. Sumber informasi bukan sekadar datang dari guru saja melainkan dapat juga dari siswa lain. Sumber pengetahuan informasi tidak selalu bersumber dari guru, tetapi juga dapat membantu siswa lain.

Model pembelajaran berbasis masalah juga mendorong guru untuk menciptakan tugas atau tantangan yang merangsang dan relevan bagi siswa, memungkinkan guru secara bebas mengadopsi berbagai model pembelajaran, termasuk forum kelompok, penyelidikan sendiri, dan percobaan terbimbing, membolehkan guru mendesain berbagai model pembelajaran. kegiatan dengan gaya belajar siswa dan kebutuhan individu. Hasilnya, pembelajaran berbasis masalah tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, melainkan pula memberikan kemampuan pada guru dalam menggali konsep-konsep baru, menumbuhkan pengalaman belajar yang menarik dan menciptakan model pengajaran yang inovatif.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Implementasi Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Kelas IV SDN 182/I Hutan Lindung”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti menetapkan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana Implementasi Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Kelas IV SDN 182/I Hutan Lindung?
- b. Bagaimana keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi bilangan cacah setelah menggunakan model *Problem Based Learning* di kelas IV SDN 182/I Hutan Lindung?

1.3 Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui Implementasi Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Kelas IV SDN 182/I Hutan Lindung
- b. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi bilangan cacah setelah menggunakan model *Problem Based Learning* di kelas IV SDN 182/I Hutan Lindung

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan informasi mengenai implementasi model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika materi bilangan cacah di kelas IV di sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi sekolah sebagai bahan referensi bagi guru lainnya untuk menciptakan inovasi pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* di sekolah dasar untuk meningkatkan keaktifan siswa
- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan, informasi, dan pengetahuan untuk penerapan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar
- c. Bagi peneliti, bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman dan wawasan mengenai pemanfaatan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keaktifan siswa, khususnya kelas IV Sekolah Dasar