

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika di SD merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak dan hakikat matematika. Untuk itu diperlukan adanya jembatan yang dapat menetralsir perbedaan atau pertentangan tersebut. Anak usia SD sedang mengalami perkembangan pada tingkat berpikirnya. Ini karena tahap berpikir mereka masih belum formal, malahan para siswa SD di kelas-kelas rendah bukan tidak mungkin sebagian dari mereka berpikirnya masih berada pada tahapan (pra konkret). Matematika bagi siswa SD berguna untuk kepentingan hidup pada lingkungannya, untuk mengembangkan pola pikirnya, dan untuk mempelajari ilmu-ilmu yang kemudian. Kegunaan atau manfaat matematika bagi para siswa SD adalah sesuatu yang jelas dan tidak perlu dipersoalkan lagi, lebih-lebih pada era pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini.

Pendidikan matematika berperan penting dalam pengembangan teknologi dan inovasi. Melalui pendidikan matematika yang baik, siswa akan mampu memahami konsep matematika yang diperlukan dalam pengembangan teknologi dan inovasi yang dibutuhkan di era ini. Pembelajaran matematika dengan Kurikulum Merdeka dapat membantu menghasilkan lulusan yang

memiliki keterampilan matematika yang lebih baik. Dengan mengembangkan kurikulum matematika yang lebih relevan dengan kebutuhan masyarakat dan lebih berorientasi pada penerapan matematika dalam kehidupan nyata, siswa akan lebih mudah memahami konsep matematika dan mengaplikasikannya dalam situasi nyata. Selain itu, pembelajaran matematika dengan Kurikulum Merdeka juga dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah. Dalam Kurikulum Merdeka, sekolah dapat mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif, sehingga siswa akan lebih mudah mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah matematika.

Model pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran, terutama hasil belajar siswa. Hal ini sependapat dengan Shobrina (2019), Menunjukkan bahwa dapat lebih efektif menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis kemampuan pemecahan masalah siswa. Selain itu, Model pembelajaran yang tepat dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adanya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar peserta didik dapat meningkat, selain itu peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan peserta didik mampu menemukan pengetahuannya sendiri melalui kegiatan belajar mengajar, sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih bermakna dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) efektif terhadap hasil belajar peserta didik, Menurut

Sa'diyah, dkk (2015). Tujuan dari penerapan model pembelajaran PBL adalah pembelajaran bervariasi yang tidak membosankan, menjadikan semangat peserta didik dalam pembelajaran, peserta didik aktif di kelas, peserta didik dapat percaya diri dengan pengetahuan yang dimilikinya, peserta didik diharapkan tidak lagi duduk diam mendengarkan penjelasan dari pendidik tanpa ada kejelasan mengerti tidaknya peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan penerapan model pembelajaran (*Problem Based Learning*) PBL ini dapat digunakan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Meningkatkan hasil belajar siswa bisa menggunakan model dan juga media pembelajaran karena dapat memberikan dampak positif serta meningkatkan kemauan siswa untuk belajar. Namun kenyataannya, dalam praktik di lapangan masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan hasil wawancara singkat dengan guru kelas IV SDN 02 Pandean di dapatkan informasi bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Hal tersebut dikarenakan guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif serta media yang kurang menarik dalam proses pembelajaran.

Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar adalah lemahnya penguasaan matematika yang disebabkan oleh berbagai faktor antara lain kesulitan siswa dalam memahami konsep matematika, kurangnya alat peraga matematika, dan kurangnya media penunjang pembelajaran. Guru kelas SD memiliki waktu yang terbatas, tidak hanya

untuk satu kelas, tetapi juga untuk beban mengajar hampir semua mata pelajaran. Oleh karena itu, guru yang mengajar banyak mata pelajaran harus menyiapkan multiple administratif yang terintegrasi yaitu rencana tahunan, rencana semester, silabus, peta dan rencana pelaksanaan pembelajaran (Indrawati dan Suardiman, 2013).

Game media travel adalah salah satu cara untuk mengatasi masalah ini. Dalam (Sagita, 2016) *Travel game* atau permainan berjalan adalah permainan yang terinspirasi dari artikel tahun 1976 dalam *The Mathematics Teacher* (Gilman, Rowe, & Hildenberger, 1976) berjudul “Permainan Kelas Matematika Sekolah Menengah”. Permainan ini menggunakan dadu dan kartu soal. Dadu berisi pertanyaan berdasarkan satu jenis karakter, sedangkan kartu pertanyaan berisi pertanyaan yang sifatnya lebih luas berdasarkan materi yang diberikan. Untuk memudahkan siswa dalam bermain, guru telah menyiapkan lembar jawaban dari setiap soal yang terdapat pada dadu dan kartu. Tidak semua peserta permainan memiliki lembar jawaban. Lembar jawaban dibagikan hanya kepada salah satu kontestan yang tidak ditugaskan ke masing-masing kelompok.

Media ini dirancang untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Media ini mampu membantu keaktifan peserta didik dalam mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan guru di sekolah. Selain itu media pembelajaran *travel game* juga dapat meningkatkan kerjasama antar peserta didik. Melalui media *travel game*

peserta didik bisa belajar sekaligus bermain sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan serta jenuh.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu pengaruh yang signifikan antara model *pembelajaran Problem Based Learning* (PBL) terhadap aktivitas dan hasil belajar tematik (Novianti, 2019). Handayani, R.H & Muhammadi (2020), Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN 35 Parak Karakah Kecamatan Padang Timur Kota Padang. Shobrina (2019), Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran PBL terhadap pemecahan masalah matematika siswa kelas III MI Darul Ulum Wates Ngaliyan tahun ajaran 2017/2018.

Berdasarkan observasi singkat yang dilakukan peneliti di kelas 4 SDN 02 Pandean Kota Madiun menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas tersebut kurang efektif, karena tidak menggunakan model dan media pembelajaran. Sehingga prestasi belajar dari beberapa siswa kurang meningkat.

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, penelitian ini berjudul “Efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Travel Game* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Siswa yang berpartisipasi adalah siswa SDN 02 Pandean Kota Madiun.
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL).
3. Materi matematika yang digunakan adalah materi pecahan
4. Media pembelajaran yang digunakan adalah media *Travel Game*

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Efektivitas Model PBL berbantuan Media *Travel Game* terhadap Prestasi Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar?”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektivitas Model PBL berbantuan Media *Travel Game* terhadap Prestasi Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar.

E. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Secara teoritis:

Hasil penelitian yaitu untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media

pembelajaran *travel game* terhadap prestasi belajar matematika pada siswa kelas IV di SDN 02 Pandean Kota Madiun.

2. Secara praktis:

a. Bagi kepala sekolah

Sebagai penambah wawasan bagi sekolah tentang efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media pembelajaran *travel game* terhadap prestasi belajar matematika pada siswa kelas IV di sekolah dasar.

b. Bagi guru

Sebagai masukan dan menambah pengetahuan bagi guru tentang efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media pembelajaran *travel game* terhadap prestasi belajar matematika pada siswa kelas IV di sekolah dasar.

c. Bagi siswa

- Membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis, logis, dan sistematis dalam memecahkan permasalahan pada pembelajaran matematika.
- Siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui diskusi melalui model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *travel game*.
- Meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Secara praktik untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan S1 di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta dapat menjadi acuan bagi guru

dan siswa tentang efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media pembelajaran *travel game* terhadap prestasi belajar matematika pada siswa kelas IV di SDN 02 Pandean Kota Madiun.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah bagaimana menemukan dan mengukur variabel-variabel dari masalah atau objek yang akan di dalam empiric.

Variabel-variabel penelitian antara lain:

a. Prestasi belajar matematika (Y)

Prestasi belajar matematika adalah nilai tes matematika pada materi pecahan.

b. Model PBL dengan Media Travel Game (X)

Model PBL dengan media travel game adalah pembelajaran yang lebih efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Melalui media travel game, peserta didik bisa belajar sekaligus bermain, sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan serta jenuh dalam pembelajaran di kelas.