

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi antara guru dengan peserta didik yang berlangsung. Pembelajaran merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks dan sistematis, dalam peristiwa tersebut terjadi interaksi guru dan peserta didik dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang menjadi kebiasaan peserta didik yang bersangkutan. Kegiatan belajar yang berkualitas sebenarnya bergantung pada motivasi peserta didik dan kreativitas guru yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut (Kusuma, 2021).

Pada pendidikan sekolah dasar, saat ini sering kali Matematika dianggap sulit, membosankan, dan menakutkan sehingga seringkali peserta didik menghindarinya (Aledya, 2019). Seperti pengalaman ketika guru mengajarkan materi bangun datar, peserta didik mengetahui berbagai jenis bangun datar hanya dari contoh yang diberikan. Jika guru menyajikan gambar yang sedikit berbeda, siswa tidak akan mampu mengenali sifat-sifat bangun datar. Salah satu penyebab peserta didik gagal memahami konsep pada materi yang diberikan adalah karena mereka fokus pada situasi belajarnya saat ini (Dewi & Suniasih, 2022).

Menurut Ummu (2018) kesulitan belajar yang dialami peserta didik antara lain: (1) kesulitan membedakan angka, simbol-simbol, dan bangun ruang; (2) dalam ukuran kecil menulis angka; (3) kemampuan berpikir abstrak yang masih lemah; (4) masih lemah dalam kemampuan mengidentifikasi serta memanfaatkan algoritma dalam memecahkan soal matematika. Oleh karena itu, menurut Rahmah & Abadi, (2020) menyatakan bahwa kesulitan belajar ditandai bahwa peserta didik kurang menguasai konsep dan tidak memahami simbol-simbol matematika.

Harahap dkk., (2023) memberikan pendapat bahwa setiap ide dapat dipahami sepenuhnya jika awalnya diberikan kepada Peserta didik dalam bentuk konkret. Geometri dua dimensi apa pun yang garis batasnya lurus atau melengkung dianggap datar. Luas dan keliling suatu benda datar hanyalah panjang dan lebarnya. Pandiangan dkk., (2018) mengemukakan pendapatnya bahwa hasil belajar merupakan hasil akhir yang diraih oleh peserta didik saat kegiatan belajar Matematika berlangsung. Mutu pendidikan dan hasil yang diperoleh siswa di sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan model pembelajaran yang beragam. Hasil belajar siswa meningkat dan prestasi akademiknya meningkat bila mereka mencurahkan lebih banyak waktu dan tenaga untuk kegiatan belajar, yang dipermudah dengan media dan model pembelajaran yang tepat.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Utami dkk. (2023), penggunaan media *geoboard* dengan metodologi pembelajaran PBL dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut Putri dkk. (2023), siswa kelas IV SDN 02 Podorejo dapat memanfaatkan penggunaan media *Geoboard* dan model *Problem Based Learning* untuk mempelajari luas dan keliling bangunan datar secara matematika. Hal ini akan meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar mereka.

Model pembelajaran yang berpotensi meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik adalah pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (Lestari dkk. 2020). Karena mendorong peserta didik untuk memahami apa yang telah mereka ketahui dan membangun pengetahuan mereka sendiri tentang kehidupan sosial dan dunia di sekitar mereka, *Problem Based Learning* (PBL) adalah model yang berguna untuk mengajarkan peserta didik bagaimana proses berpikir (Novianti dkk., 2020). Siswa dapat meningkatkan pemahaman dan kemahirannya dalam mengatasi masalah melalui penggunaan pembelajaran berbasis masalah. Menurut Hosan (2014) "Model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa terhadap masalah autentik sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, menumbuhkan perkembangan keterampilan dan inkuiri yang lebih tinggi, menjadikan peserta didik mandiri dan inkuiri, mendidik peserta didik dan meningkatkan rasa percaya diri sendiri". Proses *Problem Based Learning* atau disebut juga pembelajaran

berbasis masalah membuat peserta didik memiliki kebebasan di dalam menyampaikan adanya sebuah investigasi yang dilaksanakan di luar atau di dalam kelas. Pendidik memberikan contoh sederhana tentang bagaimana menyelesaikan tugas dengan sukses dalam membantu peserta didik mengembangkan rencana pemecahan masalahnya.

Selain itu model pembelajaran juga dapat menggunakan media pembelajaran. Meskipun sekolah dasar memiliki akses terhadap banyak sumber belajar, tidak semua pendekatan dan media pembelajaran dapat diterapkan atau diterima untuk semua mata pelajaran. Materi pembelajaran yang sesuai dengan paradigma pembelajaran yang dipilih dikenal dengan media *geoboard*. Menurut Harahap dkk., (2023) *geoboard* atau juga dikenal sebagai “papan berpaku”, adalah benda yang dibuat dari papan bentuk bujur sangkar dan persegi panjang yang setiap sisi papan memiliki paku yang ditancapkan setengah masuk dan setengahnya tetap timbul. Media *Geoboard* membantu peserta didik dalam menyelesaikan konsep geometri seperti konsep keliling, konsep luas, menentukan dan perhitungan luas sebuah bangun datar.

Berdasarkan observasi awal yang di lakukan di SDN Magetan 1 pada peserta didik kelas IV menunjukkan bahwa beberapa peserta didik yang belum mengerti konsep materi bangun datar disebabkan karena kurangnya model pembelajaran yang tepat dan media pembelajaran yang menarik. berdasarkan grafik daya serap peserta di sekolah sebesar 80%, akan tetapi peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi terlebih pada bangun

datar. Apabila permasalahan tersebut tidak segera diselesaikan, mengakibatkan kurangnya minat peserta didik untuk mempelajari materi.

Berdasarkan penjelasan dari uraian di atas, untuk mengetahui bagaimana hasil belajar Matematika siswa di pengaruh oleh model *Problem Based Learning* berbantuan media *geoboard* merupakan tujuan dari penelitian ini. Hasil penelitian tersebut dapat membantu guru meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi bangun datar dengan menerapkan inovasi terbaru, yang membuat proses pembelajaran lebih aktif dan interaktif.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan hal-hal di atas, berikut adalah beberapa kendala permasalahan yang ada dalam penelitian ini:

1. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model *Problem Based Learning*.
2. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media *geoboard*.
3. Hasil belajar Matematika siswa kelas IV materi bangun datar pada ranah kognitif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut: Apakah *Problem Based Learning* dengan penggunaan media *geoboard* berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *geoboard* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD.

E. Kegunaan Penelitian

Setiap orang yang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, baik siswa, instruktur, pengelola sekolah, dan lokasi penelitian, berharap hasilnya dapat bermanfaat. Keuntungannya tercantum di bawah ini:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini berpotensi mendukung hipotesis bahwa penggunaan media *Geoboard* yang dipadukan dengan gaya belajar *Problem Based Learning* dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Diharapkan hasil penelitian ini akan memberi pengetahuan baru kepada gurutentang cara meningkatkan hasil belajar matematika melalui media *geoboard* dan dijadikan bahan referensi dalam pengembangan pendidikan dan meningkatkan penguasaan pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil belajar matematika dapat ditingkatkan dengan bantuan penelitian ini dengan meningkatkan kapasitas siswa dalam pemecahan masalah secara kreatif, berpikir kritis, dan berpikir inovatif melalui pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian mampu menjadi validasi untuk kepala sekolah dalam menilai kinerja guru yang sudah direncanakan di SD.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Model *Problem Based Learning*

Model Problem Based Learning adalah model Pembelajaran yang menghadirkan permasalahan pada peserta didik secara nyata sehingga mendorong peserta didik aktif belajar dan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah melalui tahap-tahap Penggunaan model pembelajaran yang menghadirkan permasalahan kepada siswa sejak awal sehingga menciptakan proses pencarian informasi yang berpusat pada siswa untuk membantu dalam menguasai materi bangun datar.

2. Media *Geoboard*

Media geoboard atau bisa disebut juga dengan papan berpaku adalah media pembelajaran yang membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman mengenai materi bangun datar yang dibuat semenarik mungkin

agar peserta didik lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Media geoboard merupakan alat bantu yang berupa papan berbentuk persegi dengan paku di setiap sudutnya, setengah dipalu dan setengah lagi dibiarkan ditinggikan, digunakan untuk mempermudah peserta didik memahami gambaran bangun datar yang jelas, nyata, dan realistis.

3. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif merupakan hasil akhir yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran matematika ditandai dengan skala nilai yang mencakup huruf, simbol, atau angka, dan hal tersebut menjadi tolak ukur sebagai indikator seberapa berhasil dan baiknya peserta didik dalam memahami konsep yang diajarkan dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar. Indikator hasil belajar ada tiga kategori: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tolak ukur yang akan digunakan pada proses pembelajaran melalui penilaian aspek pada ranah kognitif. Ranah kognitif tidak hanya berkaitan pada kemampuan dan keterampilan intelektual, tetapi juga memori dan pengetahuan.