

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar adalah prestasi yang diperoleh siswa melalui partisipasi aktif dengan lingkungan sekitarnya. Keberhasilan ini menentukan pencapaian siswa dalam proses pembelajaran, tercermin dari kemampuan mereka dalam memahami dan menguasai materi pelajaran yang diajarkan. Evaluasi hasil belajar siswa dapat dipandang dari beberapa dimensi kognitif, seperti kemampuan mereka dalam mengingat informasi (pengetahuan), memahami konsep, menerapkan pengetahuan dalam konteks yang berbeda, melakukan analisis, menyusun informasi secara kreatif, serta mengevaluasi informasi atau pendapat (Kodariyati *et al.*, 2016). Hasil belajar adalah indikator penting untuk menilai sejauh mana siswa memahami konsep-konsep pembelajaran dan bagaimana guru memahami materi. Hasil belajar ini dapat dilihat dalam perubahan sikap, sosial, dan emosional siswa. (Krismawati, 2019).

Metode lama pembelajaran matematika yang berpusat pada guru membuat siswa sulit memahami konsep matematika yang abstrak. Akibatnya, minat siswa terhadap matematika, khususnya, menurun (Farisi, 2017). Jika siswa tidak memahami materi yang disampaikan, hasil belajar menjadi kurang memuaskan dan tidak mencapai ketuntasan belajar (Kamarianto, *et al.*, 2017). Ini berarti bahwa guru dan sejumlah kecil siswa terlibat secara eksklusif dalam proses pembelajaran. Jika siswa tidak terlibat

dalam proses pembelajaran, mereka akan menjadi pasif, jenuh, dan bosan (Aslan, 2021). Pembelajaran tidak terjadi di luar kelas tanpa mendekati siswa ke dunia nyata. Sangat penting bagi orang tua untuk mendampingi anak dalam proses belajarnya. Jika orang tua terlibat dalam perkembangan hasil belajar anak, itu akan memberi mereka motivasi untuk terus belajar.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, proses pembelajaran matematika harus diubah karena tantangan yang dihadapi. Salah satu solusi yang disarankan adalah penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang menggunakan media *Scrapbook*. Model PBL menggunakan masalah-masalah dari dunia nyata untuk membantu siswa belajar lebih banyak tentang konsep dan pengetahuan matematika yang mereka pelajari (Bosica *et al.*, 2021) Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa belajar dengan lebih baik (Astuti *et al.*, 2018). Media ini juga bermanfaat untuk memberikan stimulus dan menyampaikan informasi kepada siswa (Iswanto' *et al.*, 2018)

Hasil observasi di SDN 01 Winongo dan beberapa tanya jawab pada guru kelas pada materi bangun datar, Masih terlihat kesulitan dalam memfualisasikan materi bangun datar, Karena kurangnya minat mereka untuk belajar materi tersebut. Sehingga hasil belajar peserta didik kelas III di SDN 01 WINONGO pada materi bangun datar masih rendah. Hal tersebut dikarenakan minimnya media dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa, dimana hasil belajar yang baik menunjukkan tercapainya suatu

indikator pembelajaran yang telah ditentukan. Pembelajaran numerasi memiliki aspek kemampuan numerasi yang harus dikuasai oleh siswa diantaranya dalam aspek mengukur dan membandingkan sesuatu, memahami bentuk bangun datar, menganalisis dan mengatur data, mengkuantifikasikan data. Berdasarkan observasi yang telah saya lakukan pada tanggal 28 Mei 2024 di SDN 01 Winongo pada kelas III dengan materi bangun datar. Indikator yang telah tercapai yaitu mengenal bentuk-bentuk bangun datar. Dengan pengalaman melihat benda-benda di sekitar mereka, Kemudian indikator yang belum dikuasai siswa yaitu mengetahui sifat-sifat bangun datar.

Dengan ini indikator yang belum tercapai harus segera di atasi karena mempengaruhi hasil belajar mereka. Wawancara dengan wali kelas yang juga mengajar matematika di kelas tersebut menunjukkan bahwa ada beberapa siswa yang sulit diarahkan dan sulit menerima pelajaran karena kurangnya minat, yang membuat mereka terlihat tidak memperhatikan. Hal ini mendorong siswa untuk berperilaku negatif selama pelajaran berlangsung. Selain itu, terlihat bahwa orang-orang di setiap kelompok menikmati bermain dan berbicara, dan setiap kelompok memiliki satu atau dua orang yang bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas kelompok. Menurut wali kelas, kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan soal matematika masih rendah. Akibatnya, peneliti mencoba menyelesaikan masalah ini dengan menggunakan model pembelajaran yang berbasis

masalah juga dikenal sebagai model pembelajaran berbasis masalah (PBL) (Rerung *et al.*, 2017).

Model pembelajaran berbasis masalah mendorong siswa untuk "belajar bagaimana belajar" dan bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang muncul dalam kehidupan nyata. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep atau materi yang diperlukan untuk menemukan solusi atas masalah yang dihadapi. (N. Zainal, 2022). Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah model pembelajaran yang berfokus pada memecahkan masalah yang meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Dalam kelas yang menerapkan PBL, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah nyata. Perbedaannya dengan pendekatan konvensional adalah bahwa masalah yang diberikan tidak hanya sebagai latihan setelah materi disajikan, melainkan sebagai tantangan yang membangkitkan rasa ingin tahu siswa untuk melakukan penyelidikan dan menemukan jawaban sendiri. Dalam PBL, siswa diberi kebebasan untuk menentukan langkah-langkah dan strategi yang mereka gunakan dalam menyelesaikan masalah. Mereka mungkin perlu mengumpulkan informasi, menganalisis data, dan mengajukan pertanyaan untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam. Selain itu, hasil dari investigasi mereka harus dikomunikasikan kepada anggota kelompok lainnya atau mungkin kepada kelas secara keseluruhan. Dengan cara ini, PBL tidak hanya mengajarkan

siswa untuk memahami konsep-konsep teoritis, tetapi juga melatih mereka dalam berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi efektif. Ini membantu mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia nyata di luar lingkungan sekolah, di mana mereka diharapkan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh. Dengan demikian, PBL tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang lebih berarti dan menarik, tetapi juga mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan dan diperlukan di masa depan. (Luh & Ekayani, 2021). Rendahnya hasil belajar saat menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning/PBL*), terutama pada materi kubus dan balok, bisa disebabkan oleh beberapa faktor yang perlu diperhatikan (Fauzia, 2018).

Menggunakan model PBL, siswa dapat memperoleh pengetahuan yang berkaitan dengan masalah dunia nyata dan keterampilan pemecahan masalah, yang akan berdampak positif pada hasil belajar mereka. (Luh & Ekayani, 2021). Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah untuk membantu siswa belajar dengan memecahkan masalah nyata, mengembangkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah, memahami peran orang dewasa, serta menjadi pembelajar mandiri. Dalam konteks ini, PBL dapat secara efektif dikolaborasikan dengan media pembelajaran *Scrapbook* untuk mendukung proses eksplorasi, penyelidikan, dan ekspresi kreatif siswa.

Scrapbook adalah gambar yang ditempelkan di atas kertas dengan cara yang kreatif. Menurut (Muktadir *et al.*, n.d.) *Scrapbook* adalah sebuah teknik yang menggabungkan cerita ke dalam buku dengan memasukkan gambar dan tulisan di setiap halamannya. Seiring waktu, konten dalam *Scrapbook* dapat dikreasikan dengan tambahan hiasan seperti pernak-pernik, desain gambar, atau teknik lipatan khusus sesuai dengan kreasi pembuatnya. Dengan demikian, *Scrapbook* dapat disimpulkan sebagai seni berbentuk buku yang berisi foto dan materi lainnya yang dihias secara kreatif. Dalam konteks pembelajaran, *Scrapbook* dapat dijadikan media yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Melalui *Scrapbook*, siswa dapat mengembangkan inovasi dan meningkatkan motivasi belajar mereka. *Scrapbooking* sebagai media pembelajaran juga membantu dalam mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Penilaian *Scrapbook* biasanya melibatkan tiga indikator utama: kesesuaian gambar yang digunakan, definisi gambar, dan kesesuaian antara kedua aspek tersebut. Dengan demikian, *Scrapbook* bukan hanya sebuah karya seni visual, tetapi juga dapat menjadi alat yang efektif dalam konteks pendidikan untuk memfasilitasi pemahaman konsep dan peningkatan kreativitas siswa. (Oktaviani, 2018).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media *Scrapbook* efektif digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar matematika materi kubus dan balok. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi

inspirasi untuk menerapkan model pembelajaran dan media pembelajarannya di sekolah dasar.

B. Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* yang dimaksud adalah model pembelajaran yang berbasis masalah yang dikaitkan pada materi yang akan dipelajari
2. Model yang digunakan adalah *Problem Based Learning* untuk kelas Eksperimen dan pembelajaran dengan model ceramah untuk kelas kontrol
3. Media yang digunakan adalah *Scrapbook*
4. Pembelajaran matematika difokuskan pada materi bangun datar
5. Subjek penelitian ini siswa III Sekolah Dasar Negeri
6. Hasil belajar yang dimaksud adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah kegiatan belajar berupa tes yang dilaksanakan setelah penerapan model *Problem Based Learning*.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, agar penelitian ini lebih terarah maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, apakah model pembelajaran *PBL* berbantuan media *Scrapbook* efektif terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar kelas III ?

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model *Problem Based Learning* berbantuan media *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa materi bangun datar kelas III.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, diantaranya:

1. Kegunaan teoritis

Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar, berikan pengetahuan tentang model pembelajaran dan media pembelajaran saat ini untuk membangun media ajar yang inovatif.

2. Kegunaan Praktis

Dalam hal praktis, penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah, dan peneliti selanjutnya jika digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis masalah dan media *Scrapbook*.

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan bantuan kepada siswa dalam peningkatan hasil belajar matematika dan numerasi siswa.

b. Bagi guru

Diharapkan hasil penelitian ini akan membantu guru menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran, serta

mengembangkan kemampuan guru untuk menciptakan sesuatu yang baru dalam proses belajar mengajar.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti dalam upaya meningkatkan hasil belajar dan kemampuan numerasi di sekolah. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian terkait masalah lain.

F. Definisi Operasional Variabal

Berdasarkan judul penelitian yang akan dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa penjelasan tentang judul peneitian tersebut yaitu:

1. Pembelajaran matematika

Matematika adalah ilmu yang berkaitan dengan bilangan dan ruang, besaran (kuantitas), hubungan (relasi), bentuk abstrak, dan deduktif.

2. Model PBL

Adalah model pembelajaran berbasis masalah yang membantu siswa menyelesaikan masalah matematika.

3. Media *Scrapbook*

Adalah media buku tempel yang dimana kita dapat menyimpan foto dengan dekorasi, benda-benda lainnya yang ingin dimasukkan ke dalamnya

4. Hasil Belajar

Adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami pengalaman pembelajara

