

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika adalah ilmu dasar yang berperan penting dalam segala aktivitas yang dilakukan oleh manusia. Karena matematika sudah dipelajari oleh manusia sejak kecil hingga tumbuh dewasa untuk membantu dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Seperti yang diungkapkan oleh (Anwar, 2018). Hal ini matematika sebagai akarnya ilmu pengetahuan yang menekankan tuntunan kemampuan matematik yang tidak hanya sekedar kemampuan berhitung. Dengan pola pikir dan penalaran manusia., sehingga matematika dapat memberikan sebuah penyelesaian masalah yang dihadapi manusia dalam kehidupannya.

Keberhasilan siswa dalam memperluas pola pikir dan pengetahuan matematikanya yang tidak hanya sekedar berhitung saja, maka pada dunia pendidikan di ciptakan sebuah pembelajaran matematika yang merupakan tahap belajar dimana siswa dan guru melakukan sebuah aktivitas untuk menyelesaikan sebuah permasalahan matematika serta meningkatkan pengetahuan dari hasil belajar siswa (Noptario & Prastowo, 2022). Dengan hal itu, guru dapat merubah pemikiran siswa serta menghasilkan kondisi belajar yang menyenangkan dan memberikan sebuah model pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran

matematikan serta untuk membuat siswa merasa bahwa pelajaran matematika merupakan pembelajaran yang tidak rumit dan mengasyikan maka hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Kenyataan yang terjadi diberbagai sekolah bahwa pentingnya pembelajaran matematika kurang diimbangi dengan daya serap siswa pada materi, sehingga hasil belajar matematika siswa masih belum optimal (Riswandha & Sumardi, 2020). Maka, guru dituntut untuk lebih kreatif lagi dalam proses belajar mengajar agar dalam proses pembelajaran tercipta suasana menyenangkan kepada siswa yang akhirnya dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Meliyanti et al., 2018). Kemampuan tersebut berguna untuk peserta didik dalam memperluas dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada saat ini dan masa depan. (Nahdi, 2017).

Maka, penerapan proses pembelajaran guru dituntut memakai model pembelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik. Tidak hanya model pembelajaran saja, guru juga dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa bisa mengetahui materi yang sudah tersampaikan saat proses pembelajaran. Dampak dari proses pembelajaran berfokus pada guru yang diungkapkan oleh Maulani et al., (2021) membuat siswa menjadi bergantung kepada guru saat proses pembelajaran, serta menyebabkan kurangnya keaktifan siswa pada proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil pengamatan awal terhadap siswa kelas IV SDN 01 Namabangan Kidul, ketika pembelajaran berlangsung siswa sangat kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan soal-soal pembelajaran matematika. siswa juga enggan untuk mencari materi pembelajaran secara mandiri sehingga belum mencukupi kemampuan siswa dan keterbatasan waktu saat menyampaikan materi menjadi kurangnya keefektifan dalam proses belajar mengajar tidak hanya itu guru juga kurang memvariasi model pembelajaran, guru hanya menggunakan model pembelajaran yang monoton seperti model pembelajaran ceramah serta guru juga kurang akan ilmu teknologi sehingga kurang memodifikasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik siswa. Hal itu dapat dibuktikan pada hasil belajar yang diperoleh siswa serta masih ada siswa yang nilainya 70 dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Alternatif solusi pada permasalahan diatas supaya siswa lebih paham dan lebih memperhatikan materi matematika yang dijelaskan oleh guru dengan cara yang diungkapkan oleh Asari et al (2021) saat pembelajaran guru butuh meyakinkan kegiatan pembelajaran yang tepat dalam pelaksanaannya. Maka dalam pelaksanaannya guru perlu memberikan inovasi pembelajaran yang memusatkan pada siswa saat proses pembelajaran dan mengaitkan siswa belajar secara langsung dengan meberikan model dan bantuan penggunaan media pembelajaran. Seorang guru perlu memahami pemilihan dan penggunaan model pembelajaran. Dalam penentuan dan

penggunaan model pembelajaran yang cocok patut menyesuaikan kondisi siswa, materi bahan ajar, fasilitas media yang ada. Adapun model pembelajaran yang digunakan yaitu *problem based learning* (PBL) dan media pembelajaran yang digunakan yaitu *Articulate Storyline*. Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran akan menciptakan lingkungan belajar yang *alternative* dan menyenangkan. Serta dengan adanya pemanfaatan penggunaan model dan media pembelajaran, siswa akan termotivasi dan semangat saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa memahami dapat menyelesaikan soal-soal pembelajaran matematika dan hasil belajar siswa meningkat.

Maka T. Mayasari et al (2016) mengemukakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* berlandaskan teori pembelajaran yang sangat kreatif seperti konstruktivisme dan pembelajaran menurut pengalaman serta mengatur permasalahan yang menyangkutkan ketaatan ilmu untuk mencapai solusi yang saksama. Maka model pembelajaran *problem based learning* menjadi suatu cara yang dipakai guru dalam membantu siswa menyelesaikan permasalahan serta mampu menghadapi tantangan pada masa yang akan datang. Menurut Anjelina Putri et al (2018) model pembelajaran *problem based learning* yaitu model pembelajaran dalam penerapannya diawali dengan memaparkan tujuan pembelajaran serta mengajak siswa dalam kegiatan penyelesaian masalah, masalah itu akan

dirundingkan siswa dan disampaikan di akhir kegiatan. Guru juga membaantu peserta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran.

Tidak hanya penggunaan model pembelajaran saja, penggunaan media pembelajaran juga bisa menopang guru untuk memberikan materi ke siswa dengan mudah. Maka R. Agustina et al (2022) mengungkapkan bahwa media *articulate storyline* merupakan perangkat lunak yang dipakai untuk membuktikan dan menghasilkan media pembelajaran interaktif guna membangun pemahaman siswa pada materi pembelajaran. Menurut Anitasari & Utami (2022) media *articulate storyline* yaitu media pembelajaran interaktif yang bisa meringankan guru dalam penyampaian materi dan media ini mempunyai tampilan seperti *power point* tetapi ada keunggulan yang lebih baik dari pada *power point*.

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka peneliti bermaksud bahwa perlunya diadakan penelitian menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *articulate storyline* terhadap hasil belajar matematika kelas IV terutama pada materi luas bangun datar untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sudah ada peningkatan atau belum ada peningkatan.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas perlu adanya batasan masalah, maka bisa didefinisikan beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Peneliti membatasi permasalahan pada model pembelajaran *problem based learning* berbantu media articulate storyline terhadap hasil belajar kognitif siswa SD.
2. Mata pelajaran yang akan dibahas yaitu matematika dengan materi luas bangun datar.
3. Subyek penelitian pada siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *articulate storyline* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SDN 01 Nambangan Kidul.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan tujuan penelitian ini untuk menegtahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *articulate storyline* terhadap hasil belajar siswa SDN 01 Nambangan Kidul.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Mempermudah siswa ketika belajar matematika dengan memakai model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *articulate storyline*

2. Bagi Guru

Menunjang guru dalam menambah pengetahuan pada model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *articulate storyline* dan mempermudah guru pada mekanisme pembelajaran secara langsung menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *articulate storyline*

3. Bagi Sekolah

Sebagai sasaran informasi dan kajian untuk melandaskan penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *articulate storyline* saat kegiatan pembelajaran

4. Bagi Peneliti

Memberikan arahan dan pengetahuan untuk mengenal asosiasi kuantitatif seberapa tinggi pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *articulate storyline* terhadap hasil belajar siswa

5. Bagi Pembaca

Penelitian ini memberikan bahan informasi dan kajian terhadap pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *articulate storyline* guna sebagai gambaran bagi peneliti selanjutnya.

F. Definisi Operasional Variabel

1. PBL (*problem based learning*) merupakan suatu model pembelajaran yang menyertakan ketekunan siswa untuk berpikir kritis dan terampil saat menyelesaikan permasalahan.
2. *Articulate storyline* merupakan suatu media pembelajaran berbasis digital yang dapat membantu siswa dan guru dalam menunjang proses pembelajaran secara maksimal. *Articulate storyline* pada penelitian ini memuat materi tentang luas dan keliling bangun datar.
3. Hasil belajar siswa merupakan kemampuan siswa yang diperoleh setelah terjadinya proses pembelajaran yang dilaksanakan. Pada penelitian ini hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar matematika materi luas bangun datar.