

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Model PBL pada mata pelajaran Matematika. Pada penelitian ini tergolong kedalam bentuk penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus ada empat tahapan penelitian yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Diperoleh perbedaan dalam model PBL dengan pembelajaran penemuan. Pembelajaran penemuan didasarkan pertanyaan-pertanyaan berbasis sains, dimana penyelidikan peserta didik didampingi oleh guru dan dibatasi masalah yang didasarkan terhadap peluang yang dipilih peserta didik, melakukan semua penyelidikan di dalam dan di luar sekolah untuk memecahkan masalah tersebut (Syawaly & Hayun, 2020).

Media pembelajaran ialah alat untuk membantu proses pembelajaran, pada akhirnya pembelajaran bisa tergapai secara efektif dan efisien.. Hasil belajar ialah hasil yang diberikan kepada peserta didik sesudah proses pembelajaran selesai yang berupa penilaian pengetahuan, sikap serta ketrampilan, dan perubahan tingkah laku. Media pembelajaran ialah satu dari sumber belajar bagi peserta didik untuk memperoleh sebuah informasi yang diberikan gur, yang bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik (Nurrita, 2018).

Peneliti memakai media *stick board* untuk melakukan penelitian. Media *Stick Board* merupakan media pembelajaran yang memakai papan dan beberapa stick yang sudah di hias dan diberi warna semenarik mungkin sesuai dengan karakteristik siswa untuk menghitung perkalian. Dengan memakai media *stick board* siswa akan lebih mudah untuk belajar perkalian.

Hasil belajar ialah seseorang berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya.. Hasil belajar berkaitan dengan perubahan pada diri peserta didik. Bentuk

perubahan melalui pembelajaran yang berupa pengetahuan, pemahaman sikap dan perilaku, serta ketrampilan dan kemampuan. Perubahan disini yang berhubungan dengan pertumbuhan atau perubahan hasil belajar peserta didik. perubahan yang terkait dengan pembelajaran relative dan bisa berkembang (I. Lestari, 2015). Selanjutnya, Winkel mengemukakan hasil belajar ialah sebuah kelebihan yang dimiliki seseorang dan seseorang melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan orang tersebut. Berlandaskan teori Bloom, tiga kategori ranah menghasilkan hasil belajar ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yakni: ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), sintesis (C5), dan penilaian (C6). Maka yang akan terjadi hasil belajar artinya kemampuan yang dimiliki peserta didik selesainya mengikuti proses pembelajaran yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Dari pengertian di atas maka bisa disimpulkan bahwasanya hasil belajar ialah hasil belajar peserta didik sesudah mengikuti proses belajar mengajar yang memakai nilai pengetahuan, perilaku, dan ketrampilan peserta didik untuk menghasilkan perubahan tingkah laku.

Matematika artinya bidang ilmu, yang meliputi studi perihal topik – topik mirip bilangan. Tidak ada konvensi umum ruang lingkup yang tepat dan status epistemologisnya. Sedangkan berlandaskan (Hutauruk, 2018) berperspektif matematika artinya pengetahuan yang ialah produk sosial dan budaya, yang dipakai sebagai alat berpikir dalam menyelesaikan masalah, yang mencakup seperangkat masalah, dan solusi.

Di SDN 03 Penggung ini ialah satu dari sekolah yang terletak di Nawangan, Pacitan. Berlandaskan observasi serta wawancara, banyak peserta didik yang gagal menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Siswa masih kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa tidak berani untuk bertanya tentang pelajaran atau materi yang dipelajari, siswa merasa takut jika pertanyaan yang diajukan menjadi suatu permasalahan

yang sederhana. Setiap diadakan diskusi kelompok hanya sebgayaan yang ikut berdiskusi dan sebagian siswa hanya mendengarkan dan tidak aktif dalam bertanya serta tidak mau mengeluarkan perspektif. Bahkan di saat guru menerangkan materi ada siswa yang bermain dan tidur.

Materi yang dipakai terlalu singkat, materi yang disampaikan sulit untuk dipahami siswa serta LKPD tidak ada perubahan tahun ke tahun. LKPD cenderung hanya kumpulan rumus pada akhirnya belum mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Soal yang diberikan tidak berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Soal eksklusif diberikan dalam bahasa matematika formal, dan siswa dituntut bekerja dengan memakai simbol dan representasi matematis. LKPD kurang memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi dan untuk re-invent (menemukan/menciptakan) matematika melalui praktik (*doing it*).

Berlandaskan hasil observasi dengan guru, terperoleh beberapa siswa yang nilainya tidak memenuhi KKM atau masih di bawah KKM mata pelajaran matematika, yakni 75. Hasil belajar terendah di kelas II tahun ajaran 2023/2024 di SDN 03 Penggung diperoleh pada saat observasi yakni 46,6%. Pada akhirnya perlu adanya solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut, agar peserta didik hasil belajarnya bisa meningkat.

Penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat, juga bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, Guru dituntut agar terus mengembangkan kemampuan dalam mengajar. Menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan dan menarik termasuk satu dari tugas pendidik agar siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan antusias. Pada pembelajaran konvensional pendidik hanya menjelaskan materi sesuai dengan yang ada di buku. Melakukan tanya jawab terhadap siswa serta menjelaskan materi dan mengajarkan soal di papan tulis tanpa adanya media pembelajaran dengan materi yang sudah diajarkan pendidik. Rasa jenuh dan bosan pada peserta didik bisa diakibatkan karena tanpa adanya media pembelajaran pada akhirnya

ketika diberi pertanyaan berkaitan dengan materi perkalian dan peserta didik masih banyak yang belum paham (Wahidah, 2022).

Kondisi di dalam kelas masih banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi dari pendidik. Beberapa siswa masih ada yang bermain sendiri pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Ini membuktikan pada mata pelajaran siswa tidak fokus. Untuk mengapai tingkat keberhasilan belajar guru dan siswa harus melakukan pembelajaran dengan baik. Ketergapaian KKM ataupun keberhasilan dalam proses pembelajaran tergantung dari partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar dan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran (Suhaemi & Sulfemi, 2019).

Dari hasil wawancara serta observasi yang dilangsungkan oleh peneliti pada peserta didik SDN 03 Penggung Kabupaten Pacitan khususnya kelas II pada mata pelajaran matematika materi perkalian peneliti memiliki solusi dalam menumbuhkan semangat belajar siswa dengan memakai model PBL berbantuan media *stick board*, maksudnya supaya siswa bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan peserta didik bisa lebih mudah memahami materi perkalian. Dengan model PBL berbantuan media *stick board* ini peserta didik akan lebih bersemangat yang akhirnya bisa meningkatkan hasil belajarnya. Berlandaskan uraian di atas peneliti tertarik mengangkat judul penelitian yakni **“Penggunaan Model PBL Berbantuan Media *Stick Board* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD”**.

B. Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang masalah di atas, diperoleh identifikasi masalah yakni:

1. LKPD cenderung seperti kumpulan rumus pada akhirnya belum maksimal untuk meningkatkan aktivitas siswa
2. Siswa memiliki sedikit kesempatan dalam berdiskusi, karena LKPD yang kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk *re-invent* melalui praktik *doing it*

3. Metode yang diterapkan guru kurang menarik
4. Peserta didik kurang pemahaman pada materi pembelajaran perkalian

C. Rumusan Masalah

Berlandaskan rumusan masalah yang ada, jadi permasalahan penelitian ini bisa dipaparkan yakni:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan memakai media *stick board* untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian siswa kelas II di SDN 03 Penggung?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran perkalian dengan memakai media *stick board* terhadap siswa kelas II SDN 03 Penggung?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika dengan penggunaan media *stick board* siswa kelas II di SDN 03 Penggung?

D. Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang sudah dijabarkan di atas, maka ditemukan tujuan dari penelitian yakni:

1. Untuk mengidentifikasi dan mengetahui perencanaan pembelajaran dengan memakai media *stick board* dalam pembelajaran perkalian matematika dan memahami sejauh mana keterlibatan siswa dalam mempengaruhi hasil belajar siswa kelas II SDN 03 Penggung.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran perkalian memakai media *stick board* terhadap siswa kelas II SDN 03 Penggung.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika pada materi perkalian dengan penggunaan media *stick board* siswa kelas II SDN 03 Penggung.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat dari segi teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sumber informasi dan ilmiah mengenai penelitian pendidikan maupun penelitian tindakan kelas dengan tema “Penggunaan Media *Stick Board* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 03 Penggung”
- b. Referensi bagi peneliti maupun tenaga pendidik sebagai pertimbangan dalam penggunaa media *stick board* untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan pengetahuan siswa tentang memahami matematika dengan media *stick board*.
- 2) Meningkatkan kemampuan pengetahuan materi siswa pada akhirnya siswa mampu mengerti semua pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

b. Bagi Guru

- 1) Bisa menyajikan materi pelajaran dengan media agar peserta didik tidak bosan dan siswa lebih mudah mencerna materi yang diberikan, dan kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik.
- 2) Dengan adanya strategi pembelajaran yang baru bisa mengembangkan aktivitas guru dalam kelas.

F. Definisi Istilah

Ada definisi istilah pada kegiatan penelitian pendidikan ini, diantaranya yakni :

1. Model PBL (*Problem Based Learning*)

PBL ialah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk berpikir aktif dan bisa memecahkan masalah. Alur kerja peserta didik tergantung pada masalah yang dihadapi. PBL memungkinkan peserta didik tidak hanya menjadi pendengar tetapi peserta didik dituntut untuk mengidentifikasi, menganalisis serta memecahkan suatu

masalah. PBL ialah suatu model pembelajaran yang melatih siswa untuk berfikir kritis dan terampil dalam memecahkan suatu masalah.

2. Media *Stick Board*

Media *stick board* ialah satu dari media yang bisa membantu siswa untuk menyelesaikan suatu masalah pada perkalian hanya dengan memakai berbagai stik. Media stik board mempunyai bentuk persegi. media stick board terbuat dari triples dan stiknya terbuat dari bamboo yang diberi warna bervariasi dengan semenarik mungkin.

Media *stick board* ini terdiri atas penjelasan tentang konsep operasi hitung. Materi yang disampaikan pada media *stick board* ini sederhana, karena tujuan dari stick board ini untuk membantu siswa menyelesaikan perkalian yang menghasilkan dua angka. Media *stick board* ini bisa dipakai siswa secara mandiri maupun oleh guru untuk menjelaskan materi aritmatika dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu media *stick board* didesain dengan sedemikian rupa, baik dari segi bentuk, warna, fungsi, maupun isi materi yang ada didalamnya.

3. Hasil Belajar Matematika

Pada penelitian ini hasil belajar mengacu pada kemampuan kognitif yang berupa kemampuan mengingat dan berfikir kritis. Hasil belajar Matematika sebelumnya dikatakan tidak lulus karena nilai dibawah KKM, sedangkan hasil belajar matematika bisa dinyatakan lulus apabila nilai sudah mengapai KKM. Dengan adanya bantuan Media *Stick Board* hasil belajar matematika siswa bisa meningkat.