BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Geometri adalah cabang ilmu matematika mengenai bangun, bentuk dan ukuran benda-benda dan dapat menginspirasi siswa untuk berefleksi matematis dan *problem solving* dalam kehidupan sehari-hari (Fauzi & Arisetyawan, 2020). Tujuan pembelajaran geometri adalah agar siswa dapat mengembangkan rasa percaya diri terkait kemampuan matematika mereka, menjadi pemecah masalah yang efektif, berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa matematika, serta berpikir secara logis dalam konteks matematika. Melalui pemahaman geometri, siswa diajarkan untuk memperhatikan dan mengenali pola dalam bentuk-bentuk, memisahkan objek berdasarkan ukuran dan bentuk, serta memahami hubungan ruang antar objek-objek itu (Hadiyanto, 2020).

Kemampuan spesial ini bermanfaat dalam matematika dan kehidupan sehari-hari. Belajar geometri membantu siswa untuk memahami bentuk artistik matematika, serta meningkatkan kemampuan penggunaan logika untuk berpikir rasional dalam membuktikan dugaan-dugaan yang dianggap memiliki nilai kebenaran. Tujuan pengajaran geometri Selain itu, pengajaran geometri di sekolah dasar berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Ini disebabkan oleh keinginan siswa untuk melihat pola, membuat generalisasi, dan membuat kesimpulan berdasarkan fakta geometris. Siswa

diajak untuk memecahkan masalah geometri dengan pemikiran logis dan analitis Faradisa & Saputro, 2019 (dalam Nia Aprilia dkk., 2024). Proses ini membantu siswa melatih keterampilan berpikir kritis yang penting dalam pemecahan masalah di berbagai bidang kehidupan Lubis dkk, (dalam Nia Aprilia dkk., 2024). Usaha dalam peningkatan hasil belajar adalah aspek yang sangat penting bagi seorang guru, guna mengevaluasi tingkat pemahaman yang siswa tangkap dari Materi pembelajaran yang sudah dipelajari. Hasil dari kegiatan belajar diperoleh setelah proses pembelajaran berlangsung, yang menjadi pengalaman edukasi dan menghasilkan perubahan yang cukup permanen. Pengertian ini mengacu pada rendahnya pencapaian akademik siswa yang disebabkan oleh kurangnya keefektifan dalam proses pembelajaran yang dilalui siswa.

Hal ini mendorong para guru untuk melakukan perubahan agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan diterima oleh siswa, sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka serta mengalami perubahan pola pikir yang positif.Hasil pembelajaran diharapkan dapat dicapai melalui pengalaman belajar, sementara cara berpikir akan memengaruhi perilaku dan sikap sebagai dasar awal dalam beraksi (Purwaningsih, 2023). Pada aktivitas pembelajaran, *student centered* harus menjadi fokus guru.

Proses pengajaran memiliki inti yang harus dicapai yaitu adalah pembelajaran dicapai oleh siswa. Ketika siswa menyelesaikan proses pembelajaran, pencapaian sasaran pembelajaran sesuai dengan hasil. Jika hasil belajar siswa memumpuni maka tujuan pembelajaran tercapai, jika hasil belajar

siswa tidak memumpuni maka tujuan pembelajaran tidak tercapai (Deni Andria & M. Chaerul Rizky, 2024). Tujuan pembelajaran matematika melingkupi aspek penting, yaitu 1) kemampuan siswa untuk memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep secara lisan, dan menerapkan konsep atau algoritma secara fleksibel, efisien, 1) Akurat dan tepat dalam menyelesaikan masalah; 2) Penggunaan logika terkait sifat, pola, dan manipulasi matematika untuk membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan ide dan pernyataan matematika; 3) Kemampuan menyelesaikan masalah yang meliputi pemahaman terhadap masalah, perancangan model matematika, penyelesaian model, dan interpretasi solusi yang telah diperoleh; 4) Kemampuan untuk menjelaskan Mengemukakan ide secara lisan dengan memanfaatkan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas suatu situasi atau permasalahan; 5) Sikap menghargai manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari, yang mencakup rasa ingin tahu, perhatian, serta kesenangan dalam mempelajari matematika, bersama dengan sikap yang tekun dan percaya diri dalam menyelesaikan permasalahan.

Dalam proses pembelajaran matematika, siswa diharapkan mampu membaca, menulis, berdiskusi, dan mempresentasikan masalah. Siswa harus memiliki kemampuan berkonsentrasi agar bisa menyelesaikan masalah pada mata pelajaran matematika. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat lebih berkonsentrasi dan mengomunikasikan masalah yang belum terpecahkan, pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi akademis mereka. Tujuan pembelajaran setiap siswa berbeda-beda dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti

kemampuan masing-masing siswa, minat siswa, cara belajar siswa, dan juga lingkungan tempat mereka belajar. Misalnya, ada siswa yang cepat paham dan langsung bisa menerapkan materi, sementara yang lain butuh waktu lebih lama atau butuh penjelasan lebih mendalam. Faktor-faktor seperti dukungan orang tua, suasana kelas, dan cara guru mengajar juga berperan besar dalam membentuk hasil belajar siswa. Perbedaan-perbedaan ini disebabkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhi, seperti faktor yang berasal dari lingkungan luar siswa. Faktor-faktor tersebut berperan dalam perkembangan sekolah dan sarana yang ada di sekolah, termasuk pembelajaran di lingkungan, pembelajaran di alam, lingkungan rumah, dan lingkungan sosial. Sedangkan menurut Lestari & Pranata (2018) menyatakan bahwa jaring-jaring didapat dengan cara memotong atau membelah suatu bangun ruang sesuai dengan garis rusuknya.

Menurut penafsiran ini, Jaring-jaring kubus adalah pola bangun geometris yang, ketika sisi-sisinya disatukan, akan membentuk kubus; begitu pula jaring-jaring kuboid adalah pola bangun geometris yang, jika sisi-sisinya disatukan, akan membentuk kuboid; dan seterusnya. Geometri lain yang termasuk dalam kelompok ini adalah limas, prisma, silinder, kerucut, dan bola. Oleh sebab itu, untuk memastikan siswa dapat menguasai kemampuan-kemampuan ini dengan baik, guru perlu berinovasi dalam cara mengajarnya. Pemahaman terhadap jaring-jaring bangun ruang adalah fundamental dalam pengembangan intuisi keruangan siswa. Berdasarkan hasil studi dokumentasi dan wawancara dengan guru kelas V di SDN Pulerejo 02 Kabupaten Madiun

yang dilakukan pada tanggal 25 April 2025 menunjukkan bahwa hasil belajar dari siswa kelas V dalam konteks belajar matematika materi jaring-jaring bangun ruang masih rendah, bahkan dari jumlah siswa sebanyak 6 siswa, 50% Siswa belum memenuhi standar Kompetensi Kriteria Tuntas Minimal (KKTM) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75. Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam kurangnya reaksi siswa, kurangnya kompetisi siswa, dan proses pembelajaran dalam menjawab setiap pertanyaan dari guru sehingga pembelajaran terasa kurang interaktif, media ajar yang digunakan hanya seadanya sehingga menyebabkan kurang termotivasinya siswa dalam memahami materi jaring- jaring bangun ruang. Penurunan hasil dari belajar siswa dalam mata pelajaran matematika ini mungkin karena adanya kekurangan dalam penggunaan media ajar konkret dan kontekstual yang dapat menarik perhatian siswa, serta dominasi proses kegiatan pendidikan yang dipimpin oleh guru. Banyak siswa yang mendapat nilai buruk dan memerlukan perbaikan atau peningkatan karena kecenderungan mereka untuk bersikap lebih pasif selama sesi belajar. Guru harus memilih dan menerapkan model dalam kegiatan belajar yang tepat untuk mendukung proses pengajaran dan pembelajaran di mata pelajaran matematika.

Hal ini dapat membantu siswa mudah memahami materi dan berhasil menyelesaikan masalah matematika, terutama yang berkaitan dengan materi struktur spasial. Substansi formasi spasial adalah bagian penting dari geometri dalam mata pelajaran matematika di kelas 5 SD. Materi ini mencakup pemahaman siswa mengenai identifikasi karakteristik, elemen, dan

perhitungan volume dari berbagai jenis bangun ruang. Bangun ruang, yang juga disebut bangun tiga dimensi, diartikan sebagai bentuk yang memiliki volume dan dibatasi oleh permukaan-permukaan. Menurut Batubara dkk (2024) Contoh bangun geometri mencakup kubus, balok, limas persegi, prisma segitiga, tabung, kerucut, dan bola. Dimana setiap bangun ruang tersebut memiliki rumus yang berbeda untuk luas permukaan dan volumenya. Pemahaman siswa terhadap materi ini sangat penting karena bangun ruang sering digunakan dalam menjalani hidup keseharian dan dalam banyak bidang ilmu pengetahuan. Para siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika disebabkan oleh metode pembelajaran yang tidak cukup fokus pada kebutuhan mereka. Menurut Magdalena & Surya, t.t (2017), pendidikan matematika sebagian besar berpusat pada guru, dengan banyak pendidik yang lebih berfokus pada penyampaian konten daripada mengembangkan kapasitas siswa untuk menggunakan pengetahuan dan pengalaman mereka sendiri untuk mempelajari kembali ide dan struktur matematika.

Oleh sebab itu, sangat krusial untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, terutama dalam pelajaran geometri, guna meningkatkan pemahaman terhadap materi. Kurangnya keterlibatan ini sering menyebabkan kinerja siswa yang buruk dalam matematika Untuk meningkatkan hasil belajar, perlu diterapkan model pengajaran yang merangsang keterlibatan aktif siswa sepanjang proses pembelajaran. Pendekatan interaktif dan inovatif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dan menerapkan konsep secara

langsung, menjadikan pengalaman belajar menyenangkan dan efektif. Model seperti itu tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep matematika yang lebih baik tetapi juga membantu dalam pengembangan pemikiran kritis dan kemampuan memecahkan masalah pada siswa, yang keduanya diperlukan untuk penguasaan matematika. Salah satu model yang dipilih dalam kegiatan belajar untuk diharapkan mampu menjadikan hasil dari belajar siswa meningkat dalam materi bangun ruang adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model (PBL) merupakan model yang didalamanya terdapat pendekatan yang memusatkan dalam pemecahan masalah, mendorong mereka untuk menggunakan pemikiran kritis, dan menyelesaikan masalah. Secara khusus, penerapan PBL dapat membantu siswa kelas V SD dalam mengatasi tantangan matematika yang berkaitan dengan bentuk geometris. Pendekatan ini sesuai dengan pendapat Murdilah & Farhurohman, t.t. (2025) PBL merupakan metode pengajaran yang fokus pada pencarian solusi bagi masalah nyata yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, agar proses berpikir siswa dapat berlangsung dengan efektif. PBL memberi peluang kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran mereka dengan mengaitkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan informasi baru yang diperoleh.

Pemanfaatan model (PBL) perlu disertai dengan penggunaan media pembelajaran nyata agar siswa dapat lebih mudah mencapai tujuannya, yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V mengenai bahan bangunan di SDN Pulerejo 02 dengan penekanan khusus pada bahan jaring. Untuk mencapai tujuan itu, kami akan menggunakan model Pembelajaran Berbasis

Masalah (PBL), dengan memanfaatkan media nyata sebagai sarana dalam proses pengajaran. Yang dimaksud dengan "media konkrit" adalah penggunaan bahan-bahan yang nyata atau benda-benda nyata dalam proses pembelajaran. Menekankan eksplorasi dan pengalaman langsung, pendekatan PBL bertujuan membantu siswa mencapai hasil belajar yang diharapkan secara efektif. Menurut Feryana (dalam Khasanah, 2023) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa setelah pengalaman pendidikan mereka menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran telah terpenuhi. Peningkatan hasil belajar memerlukan penggunaan model dan media pembelajaran dalam pengajaran dan kegiatan pembelajaran karena model-model ini memungkinkan guru untuk membangun lingkungan belajar yang memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut (Noviar & Hastuti, 2015) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) yang menggunakan pendekatan ilmiah telah terbukti secara signifikan meningkatkan pencapaian belajar siswa dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotor.

Metode ini tidak hanya membantu dalam mencapai tujuan akademik, tetapi juga memberdayakan siswa dengan mengikutsertakan mereka secara aktif dalam proses belajar. Saat siswa berinteraksi dengan materi yang konkret, mereka menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep yang diajarkan. Hattie menegaskan pentingnya bagi guru untuk membangun lingkungan belajar yang mendorong kolaborasi dan eksplorasi di antara para siswa. Pada tahap ini, siswa telah memperoleh kemampuan untuk berpikir dengan logis dan mengaplikasikan berbagai prinsip logika. Namun,

keterampilan ini sangat berkaitan dengan benda-benda yang nyata. tahap ini, siswa menggunakan kemampuan berpikir logis mereka dengan tetap terhubung pada objek yang dapat mereka tangkap melalui panca indra, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Berdasarkan teori tersebut, penelitian ini menggunakan media konkret untuk mendukung penerapan model PBL. Media pembelajaran memiliki tujuan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran (Nurrita, 2018) . Penelitian ini berfokus pada Papan Tarik Jaring Geometri (PTJG) sebagai alat pembelajaran inovatif yang dirancang berpusat pada siswa. Tujuannya adalah untuk mendorong partisipasi aktif di kalangan siswa selama pembelajaran, mendorong keterlibatan daripada kepasifan. Papan Tarik Jaring Geometri dapat diintegrasikan dengan permainan, menjadikan pendidikan menarik dan partisipatif. Hal ini memungkinkan siswa untuk berkembang dari memahami jaringan geometri hingga membangun bentuk spasial dalam tiga dimensi. Meningkatkan pemahaman dan kinerja akademis anak-anak menggunakan bahan konstruksi spasial, khususnya yang berkaitan dengan perkembangan kognitif mereka, merupakan tujuan utama dari penelitian ini.

Selanjutnya, penelitian ini menilai seberapa efektif Papan Tarik Jaring Geometri sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran yang berbasis masalah (PBL), yang secara khusus bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam matematika. Penggunaan sumber daya nyata seperti Papan Tarik Jaring Geometri dalam PBL memungkinkan siswa untuk terlibat dan mengeksplorasi konsep bentuk spasial secara langsung, sehingga

memupuk pemahaman materi yang lebih mendalam dan bertahan lama. Sementara itu, teori pembelajaran multimodal berpendapat bahwa melibatkan berbagai jenis media seperti visual, auditori, dan kinestetik dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa. Teori ini menyarankan bahwa memasukkan media nyata ke dalam proses pembelajaran memungkinkan siswa untuk menghubungkan informasi baru dengan pengalaman mereka yang ada, sebuah strategi yang sangat efektif dalam lingkungan pembelajaran berbasis masalah (PBL). Menurut Kusuma & Utami 2017 (dalam Umardiyah dkk., 2023) Mereka menekankan Bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif tidak hanya dapat meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga mampu memperbaiki pemahaman terhadap konsep-konsep yang bersifat abstrak. Contohnya, pemanfaatan alat seperti Geometry Net Pull Board dapat menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan menyenangkan, yang pada akhirnya akan meningkatkan motivasi siswa. Hal ini membawa kita pada pentingnya mengidentifikasi dan mengatasi potensi tantangan dalam proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini yakni:

1. Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Kubus dan Balok Dengan Menggunakan Model PBL (*Problem Based Learning)* Dengan Berbantuan Media Papan Tarik Jaring (PTJG) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata

Pelajaran Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang di SDN Pulerejo 02 ?

2. Apakah Penerapan Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning)* dengan Berbantuan Media Papan Tarik Jaring (PTJG) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Kubus dan Balok ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Kubus dan Balok Dengan Menggunakan Model PBL (*Problem Based Learning)* dengan Berbantuan Media Papan Tarik Jaring (PTJG) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang di SDN Pulerejo 02.
2. Untuk Mengetahui Apakah Penerapan Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning)* Dengan Berbantuan Media Papan Tarik Jaring (PTJG) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Kubus dan Balok.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka kegunaan dari hasil penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Sebagai masukan untuk pendidik dalam melakukan proses belajar mengajar supaya menerapkan model pembelajaran PBL menggunakan media papan tempeluntuk meningkatkan kognitif siswa pada materi jaring-

jaring bangun ruang di Kelas V SDN Pulerejo 02.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik:

Untuk meningkatkan hasil belajar selama proses pendidikan, mencegah peserta didik menjadi mudah bosan dan jenuh di kelas.

b. Bagi Guru:

Sebagai bahan pertimbangan bagi seorang guru untuk dapat menerapkan model pembelajaran PBL menggunakan media papan Tarik jaring Geometri untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi jaring-jaring bangun ruang.

c. Bagi Penulis:

Studi ini dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan tentang efektivitas media konkret dan paradigma PBL dalam pengajaran matematika. Temuan studi ini juga dapat digunakan untuk mengeksplorasi strategi pengajaran lain yang lebih efektif serta menjadi panduan bagi penelitian mendalam mengenai metode pengajaran kreatif. Penelitian ini bertujuan meningkatkan praktik pendidikan dan memberikan bukti empiris tentang metode pengajaran yang efektif, dengan menyoroti pentingnya memahami kesulitan siswa dalam berhitung serta cara terbaik mendukung pembelajaran matematika. Mawaddah & Maryanti (dalam Putri dkk., 2024).

Kesimpulannya yaitu Kegunaan penelitian ini mencakup manfaat yang luas bagi siswa, guru, sekolah, dan penelitian selanjutnya.

Dengan fokus pada peningkatan motivasi dan hasil belajar, serta peningkatan kualitas pengajaran, penelitian ini berpotensi memberikan dampak positif yang signifikan dalam konteks pendidikan. Pendapat para ahli memperkuat pentingnya penelitian dalam mendukung pengembangan praktik pendidikan yang lebih baik.

E. Definisi Istilah

Untuk memudahkan penafsiran, perlu disampaikan kata-kata yang berhubungan dengan penelitian ini, khususnya::

1. Model PBL

   Model PBL (Pembelajaran Berbasis Proyek) merupakan suatu metode pembelajaran yang menerapkan pendekatan kontekstual, di mana fokus pembelajaran terletak pada pelaksanaan proyek yang nyata atau kompleks. Dalam metode ini, siswa tidak hanya mendapatkan informasi atau teori dengan cara yang pasif, tetapi mereka terlibat langsung dalam proses belajar melalui penyelesaian proyek yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) mendorong siswa untuk meningkatkan berbagai kemampuan, seperti kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, bekerja sama, dan berkomunikasi.

   Sintaks Model PBL (Project Based Learning) merupakan suatu

metode pengajaran yang mengadopsi pendekatan berbasis proyek, di mana para siswa secara aktif terlibat dalam menyelesaikan tugas atau permasalahan yang nyata, guna mengasah keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan komunikasi.

2. Media Papan Tarik Jaring Geometri (PTJG)

Media PTJG merupakan media konkret dimana bisa dipakai untuk proses belajar geometri terkhusus pada bangun ruang. Media PTJG ini merupakan papan datar yang diatasnya terdapat jaring-jaring bangun ruang yang dapat ditarik dengan sebuah benang dan ketika ditarik jaring-jaring tersebut dapat membentuk sebuah bangun ruang. Media PTJG ini terbuat dari kertas lipat yang digunting dengan pola jaring jaring bangun ruang dan dilengkapi dengan tali atau benang yang digunakan untuk menarik jaring- jaring agar berbentuk bangun ruang dan jaring-jaring bangun ruang tersebut ditempelkan pada papan yaitu sterofoam. Media ini memiliki banyak manfaat, yaitu mendorong siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan sumber belajar mereka, memberikan rangsangan dan menumbuhkan persepsi yang sama. Sehingga diharapkan dengan media PTJG ini dapat membantu siswa melihat secara langsung apa yang dipelajari dan memahami dengan baik sehingga siswa mampu mencapai indikator pembelajaran yang ada. Dalam konteks geometri, media seperti Papan Tarik Jaring Geometri (PTJG) membantu siswa memahami konsep abstrak dengan cara yang lebih nyata, sehingga mereka dapat mengaitkan teori dengan praktik. Dengan menggunakan media konkret, siswa dapat

lebih mudah memahami konsep bangun ruang yang bersifat tiga dimensi.

3. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika merupakan indikator pencapaian peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran matematika. Hasil ini mencerminkan pemahaman siswa terhadap konsep, kemampuan menyelesaikan soal, serta penerapan materi dalam konteks yang relevan. Selain itu, hasil belajar juga menunjukkan tingkat penguasaan siswa terhadap kompetensi yang ditargetkan dalam pembelajaran, seperti kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis dalam menghadapi permasalahan matematika. Penelitian ini Fokus pada ranah kognitif dipilih karena tujuan utama dari pembelajaran matematika adalah memberikan pemahaman konseptual yang kuat, sehingga siswa mampu menyelesaikan masalah matematika secara mandiri dan logis. Selain itu, hasil belajar kognitif juga menjadi dasar dalam menilai efektivitas model pembelajaran yang digunakan. Dalam hal ini, model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Papan Tarik Jaring Geometri (PTJG) digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.

F. Identifikasi masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Siswa yang Rendah:

Siswa kelas V di SDN Pulerejo 02 Kabupaten Madiun menunjukkan hasil belajar yang rendah dalam materi jaring-jaring bangun ruang, dengan 50% dari enam siswa belum mencapai Kompetensi Kriteria Tuntas Minimal (KKTM) yang ditetapkan.

2. Kurangnya Keaktifan Siswa:

   Proses pembelajaran kurang interaktif, di mana siswa menunjukkan kurangnya keaktifan dan daya saing dalam belajar, yang berdampak negatif pada pemahaman konsep geometri.

3. Dominasi Pengajaran oleh Guru:

   Pembelajaran sering kali berfokus pada pengajaran dari guru, sehingga siswa menjadi lebih pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar.

4. Penggunaan Media Ajar yang Tidak Memadai:

   Media ajar yang digunakan selama pembelajaran tidak cukup menarik dan beragam, sehingga mengurangi motivasi siswa untuk memahami materi.

5. Penggunaan Model Pembelajaran yang Kurang Efektif: Untuk meningkatkan hasil belajar matematika, metode pengajaran yang digunakan saat ini belum cukup memfasilitasi pemecahan masalah dan keterlibatan aktif siswa.

G. Indikator Keberhasilan Tindakan

Berikut ini adalah ukuran efektivitas tindakan dalam penelitian ini:

1. Penggunaan model pembelajaran PBL menggunakan media papan Tarik jaring geometri dikatakan berhasil apabila tes akhir siklus dalam proses pembelajaran adanya peningkatan sebanyak 80 % dari 6 siswa.
2. Hasil belajar kognitif siswa dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran hasil dari setiap siklus meningkat dengan adanya model pembelajaran PBL menggunakan media papan tempel. Penggunaan model

pembelajaran PBL dikatakan berhasil apabila hasil belajar kognitif siswa meningkat dari setiap siklus dalam mata pelajaran matematika.