

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Matematika merupakan pembelajaran yang banyak tidak disukai sama semua siswa, namun matematika memiliki peran penting dalam berbagai disiplin dan dapat memajukan daya pikir manusia. Dalam pembelajaran matematika diakui merupakan salah satu mata pembelajaran yang dipandang penting. Namun kurang minatnya siswa pada pembelajaran matematika, sehingga menurut siswa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit untuk dipahami sehingga cenderung membosankan. Hal ini disebabkan penggunaan bahan ajar yang belum optimal. Dengan keterbatasan pada teori serta hafalan dan pemberian tugas dalam proses pembelajaran seperti ini menimbulkan siswa cenderung cepat bosan, merasa jenuh dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran matematika di SD merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak dan hakikat matematika. Dalam pembelajaran siswa sekolah dasar terdapat pembelajaran matematika. Salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa yaitu materi yang berhubungan dengan keliling dan luas bangun datar. Bangun datar merupakan materi yang diajarkan pada siswa kelas 4. Bangun datar yang terdiri dari berbagai macam, yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, jajar genjang, layang-layang, belah ketupat, dan lingkaran (Wulandari, 2020). Pada materi bangun

datar terdapat indikator mengenai luas dari bangun datar. Indriani & Imanuel (2018) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika membiasakan kita untuk berfikir secara logis, kritis, kreatif, sistematis, dan analisis, serta mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, diperlukan ketelitian dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep matematika guna menyelesaikan berbagai persoalan yang tepat. Selain itu, siswa masih bingung dalam menghitung luas bangun datar sehingga dalam mengerjakan soal-soal siswa kurang begitu mantap dengan jawabannya. Kemudian masih terdapat beberapa siswa yang masih kesulitan dalam mengerjakan luas bangun datar.

Menurut Sari, (2020) hasil belajar adalah bukti keberhasilan siswa yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran. Sedangkan menurut Fernando, (2024) Hasil belajar merupakan hasil penilaian siswa yang didapatkan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas sehingga siswa mendapatkan penilaian berupa dalam pengetahuan, ketrampilan, sikap, pada diri siswa dengan adanya perubahan. Hasil belajar kognitif terdapat enam aspek yang terdiri dari ingatan atau pengetahuan, pemahaman, aplikasi, sintesis, dan evaluasi dalam pembelajaran (Anugraheni, 2017). Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran di kelas yang meliputi bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini menggunakan hasil belajar kognitif yang merujuk pada pengetahuan siswa atau kompetensi dasar serta indikator pada materi yang sudah diajarkan (Sari, 2023). Dapat disimpulkan bahwa hasil

belajar kognitif merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam merespon dan mengikuti pembelajaran di kelas. Peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari keaktifan belajar siswa dalam merespon dan mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Gunungsari Kabupaten Madiun ditemukan permasalahan pembelajaran matematika terkait rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada materi luas bangun datar. Berdasarkan hasil observasi di SDN Gunungsari Kabupaten Madiun, terdapat 18 siswa pada kelas IV SDN Gunungsari dapat dibuktikan dengan hasil ulangan harian dari 18 siswa pada kelas IV hanya 7 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sedangkan yang 11 siswa masih mendapatkan nilai dibawah KKM. Sehingga siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) siswa masih rendah tingkat hasil belajar kognitif dalam pembelajaran matematika materi luas bangun datar. Rendahnya hasil belajar kognitif siswa 4 ini disebabkan oleh beberapa faktor yang membuat siswa tidak fokus dan cepat bosan dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas yang kurang efektif sehingga siswa tidak dapat menghafal atau mengingat materi luas bangun datar yang sudah dijelaskan oleh guru dengan rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Sedangkan pembelajaran matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi siswa sekolah dasar, terutama dalam memahami materi seperti luas bangun datar. Pembelajaran yang berfokus pada hafalan rumus tanpa memahami konteks sering kali membuat siswa kesulitan dalam mengaplikasikan materi tersebut pada masalah nyata.

Berdasarkan hasil observasi juga menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar kognitif pada siswa kelas 4 SDN Gunungsari terdapat faktor penyebabnya yaitu siswa sulit menghafal rumus bangun datar, guru yang kurang efektif dalam menggunakan model pembelajaran, dalam mengajar guru masih menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi tersebut sehingga banyak siswa masih sulit dalam mengingat rumus bangun datar jika menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih mudah dalam mengingat rumus bangun datar. hal ini mengakibatkan siswa cepat bosan dalam pembelajaran sehingga berdampak hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SDN Gunungsari. Sehingga dalam pembelajaran di kelas siswa dapat meningkatkan hasil belajar kognitif maka guru menggunakan model dan media pembelajaran yang bisa untuk memecahkan masalah.

Dengan adanya masalah di atas guru memanfaatkan *model problem based learning (PBL)* dan *media flipbook*. Mareti, (2023) mengatakan bahwa *Model problem based learning (PBL)* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam belajar serta memecahkan masalah. Dalam aktivitas di kelas siswa diharapkan mengeluarkan pendapatnya atau pemikiran. *Model problem based learning (PBL)* dirancang untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dengan proses pembelajaran yang menuntut analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam *model problem based learning* siswa bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang disajikan, sehingga siswa aktif dalam pembelajaran dan memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu dalam menggunakan *model problem based learning (PBL)*

dapat melatih pemahaman siswa dalam materi luas bangun datar yang sudah disampaikan oleh guru. Fokus dalam *model problem based learning (PBL)* yang memiliki tujuan supaya siswa dapat menyelesaikan masalah, sehingga siswa dapat berlatih untuk berfikir kritis.

Pembelajaran akan lebih efektif jelas menerapkan media pembelajaran yang memancing untuk mendukung *model problem based learning (PBL)* diperlukan media yang interaktif yaitu flipbook. *Media flipbook* untuk menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa, sehingga materi dapat mudah dipahami dan dihafalkan oleh siswa. Menurut (Amanullah, 2020) *media flipbook* adalah media pembelajaran digital yang disusun sistematis berisi materi dalam bentuk tesk, gambar, vidio dan audio, serta dapat diakses kapanpun dan dimana saja oleh guru maupun siswa. *Media flipbook* merupakan media digital yang menampilkan secara visual dan dinamis. Dengan adanya *media flipbook*, siswa dapat melihat konsep luas bangun datar dan memahami langkah - langkah menghitung secara interaktif. Media ini sangat membantu dalam pembelajaran mandiri, yang sesuai dengan pendekatan problem based learning. *Flipbook* memberikan pengalam dalam belajar yang menarik dikarenakan terdapat elemen visual, teks, dan animasi. Dalam pembelajaran matematika, *flipbook* dapat membantu siswa memahami konsep dan simulasi langkah - langkah pemecahan masalah.

*Model problem based learning (PBL)* yang mempunyai kelebihan yaitu Menurut (Amanullah, 2020) mengemukakan kelebihan *model problem based learning (PBL)*, dapat membantu siswa memecahkan masalah secara

efektif melalui proses pembelajaran, serta mampu meningkatkan keaktifan siswa selama belajar dikelas. Sedangkan *media flipbook* juga mempunyai kelebihan yaitu menyajikan materi secara ringkas dan efisien, praktis dibawa, serta dapat digunakan diberbagai tempat. *Media flipbook* dikemas menggunakan tampilan kreatif, inovatif, sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat dan mempengaruhi hasil belajarnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan *Model Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan *Media Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Luas Bangun Datar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar” yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran matematika materi luas bangun datar menggunakan *model problem based learning (PBL)* berbantuan *media flipbook*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah adalah pengidentifikasi berbagai aspek permasalahan yang muncul pada judul maupun masalah yang sedang di selidiki. Dari judul tersebut, identifikasi masalah yang ditentukan sebagai berikut :

1. Siswa masih sulit menerima materi yang dijelaskan oleh guru.
2. Daya ingat yang masih lemah untuk mengingat rumus-rumus bangun datar.
3. Siswa di kelas tidak fokus dan cepat bosan dalam pembelajaran.

4. Daya minat belajar yang kurang dalam pembelajaran

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut : “Apakah penerapan *model problem based learning (PBL)* berbantuan *media flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 4 sekolah dasar pada materi luas bangun datar.”

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan *model problem based learning (PBL)* berbantuan *media flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 4 sekolah dasar pada materi luas bangun datar.

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti yang dilakukan ini adalah :

1. Bagi siswa
  - a. Dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan kemampuannya khususnya dalam materi tersebut.
  - b. Dapat membantu pemahaman pada siswa khususnya pada materi luas bangun datar.

2. Bagi guru

Diharapkan peneliti ini dapat membantu guru meningkatkan pemahaman materi luas bangun datar kelas 4 dengan menggunakan *model problem based learning (PBL)* berbantuan *media flipbook*.

3. Bagi sekolah

Diharapkan peneliti ini dapat membantu wawasan yang berharga untuk sekolah dalam menentukan pendekatan yang cocok dalam pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan pembelajaran di sekolah dasar.

4. Bagi peneliti

Diharapkan peneliti ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan yang lebih luas terkait penggunaan media pembelajaran.

## **F. Definisi Istilah / Definisi Operasional**

### **1. Hasil Belajar Kognitif**

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga merupakan suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Sedangkan dari sisi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Hasil belajar kognitif pencapaian tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan aspek intelektual seperti pengetahuan atau ingatan, pemahaan, aplikasi, manganalisis, sintesis, dan evaluasi.

### **2. Model Problem Based Learning (PBL)**

*Model Problem Based Learning (PBL)* adalah model pembelajaran yang berpusat pada masalah sebagai bahan utama untuk

pembelajaran siswa. Model ini bertujuan untuk mendorong siswa berfikir kritis untuk menemukan solusi dalam masalah, sehingga siswa dapat mendapatkan pengetahuan dari materi yang sudah diajarkan oleh guru.

### 3. **Media Flipbook**

*Media flipbook* adalah jenis media yang menggunakan animasi dalam pembuatan dari setumpuk kertas atau buku yang dapat bergerak. Sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi. *Flipbook* merupakan media yang dibuat secara terstruktur yang terdapat tulisan, gambar suara yang ditampilkan dalam format digital dengan unsur multimedia sehingga membuat pengguna lebih aktif.

### 4. **Materi Luas Bangun Datar**

Materi luas bangun datar merupakan bagian dari ilmu geometri yang diajarkan pada kelas empat sekolah dasar. Geometri di sekolah dasar yaitu bangun datar. Materi luas bangun datar merupakan materi yang membahas cara menghitung luas berbagai bentuk dua dimensi. Dalam materi ini terdapat beberapa istilah yaitu : bangun datar, luas, rumus luas, satuan luas, diameter, dan jari - jari, tinggi dan alas.