

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aset yang penting bagi kehidupan. Karena dengan adanya pendidikan, manusia mengetahui hal-hal yang belum diketahui atau mereka pahami sebelumnya, dengan melalui usaha sadar dari lingkungan sekitar, seperti lingkungan sekolah, lingkungan keluarga atau lingkungan lainnya. Hal itu membuat manusia menjadi lebih maju dan lebih baik. Pendidikan juga mampu melahirkan manusia yang kreatif, dan inovatif. Hal tersebut mampu menjadi landasan dalam membangun suatu negara dengan masyarakat yang berkualitas. Dalam artian dengan adanya pendidikan yang berkualitas dalam suatu negara, mampu memenuhi cita-cita bangsa untuk kehidupan yang lebih baik. Maka dari itu pendidikan dianggap sangat penting. Sehingga Pemerintah Indonesia memberikan hak kepada warganya yaitu hak untuk mendapatkan pendidikan. Sesuai dengan isi UUD pasal 31 ayat (1) yang berbunyi “setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”.

Pendidikan dalam lingkungan sekolah merupakan upaya yang dilakukan oleh guru atau pendidik secara sistematis guna mengembangkan kemampuan dan karakter peserta didik secara maksimal. Sejalan dengan Undang- Undang No. 20 tahun 2013 tentang sistem Pendidikan Nasional pada bab II pasal 3 yaitu menjelaskan fungsi dan tujuan pendidikan sebagai sarana dalam mengembangkan karakter sekaligus meningkatkan potensi peserta didik, menjadi manusia yang beriman, bertaqwa dan bermanfaat untuk masyarakat, bangsa dan negara. Upaya

dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya meningkatkan potensi peserta didik, maka diperlukan strategi, model atau fasilitas dalam menunjang proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses bertemunya pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan yang memungkinkan terciptanya suatu hubungan atau saling terhubung satu sama lain. Interaksi tersebut berkaitan erat dengan memberi dan menerima informasi (Nurfadhillah, 2021:5). Di dalam suatu pembelajaran peranan guru sangat penting dalam meningkatkan potensi siswa, karena guru berhadapan langsung dengan siswa, oleh sebab itu guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang tidak selalu monoton yaitu dengan menerapkan model-model pembelajaran yang bervariasi. Dalam pembelajaran terdapat beberapa mata pelajaran, salah satunya yaitu mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu atau mata pelajaran yang dipelajari dari SD sampai dengan Perguruan Tinggi. Bahkan matematika sangat penting untuk kehidupan sehari-hari, seperti proses jual- beli. Dalam pembelajaran, matematika juga merupakan mata pelajaran yang penting. Karena matematika dianggap sebagai induk dari seluruh cabang ilmu pengetahuan (Aditya, 2016: 166). Salah satu materi pelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya di kelas IV yaitu membahas tentang pecahan. Pecahan merupakan bilangan-bilangan yang banyak dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pecahan terdiri atas pembilang dan penyebut. Macam-macam bilangan pecahan yaitu pecahan biasa, pecahan murni, dan pecahan campuran atau pecahan tidak murni (Nurhidayati, 2018:4). Pelajaran matematika pada kelas tinggi (4, 5, dan 6) dalam penerapan Kurikulum 2013 mengalami perubahan atau adanya pemisahan dari buku tematik. Keputusan

pemisahan mata pelajaran matematika memiliki alasan, diantaranya yaitu matematika dalam buku tematik dianggap terlalu dangkal, karena siswa tidak dapat memahami matematika secara mendalam, serta matematika memiliki karakteristik yang berbeda dari mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu mata pelajaran matematika di kelas tinggi di SD/MI dipisahkan dan dapat berdiri sendiri (Kemendikbudristek, 2016:1-2).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 26 Juli 2022 dengan guru wali kelas IV SDN Gedang Sewu 1, hasil yang diperoleh bahwa guru menggunakan metode ceramah dan demonstrasi, untuk model pembelajaran menggunakan model jigsaw. Untuk media yang digunakan oleh guru yaitu disesuaikan dengan materi pelajaran. Namun terkadang juga tidak menggunakan media, tetapi berpedoman dengan buku. Serta untuk permasalahan yang dihadapi siswa kelas IV yaitu tetap sama nilai Matematika masih kurang dan hampir setengahnya masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Materi matematika yang sering dianggap sulit yaitu materi pecahan, karena siswa masih bingung dalam membedakan mana penyebut dan pembilang, sehingga untuk membandingkan dan mengurutkan pecahan biasa dari yang terkecil ke terbesar atau sebaliknya masih kesulitan. Serta pada tanggal 2 Agustus 2022 mencoba untuk menelaah kembali persoalan tersebut, yaitu dengan meminta bukti fisik atau meminta dokumen yang menunjukkan hasil belajar matematika siswa ke guru kelas IV.

Berdasarkan hasil dokumentasi tersebut terlihat bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Gedang Sewu 1, diketahui banyak atau setengahnya masih di bawah rata-rata. Hasil rata-rata nilai ulangan harian siswa 66,43 dari 53 siswa, serta 31 siswa masih di bawah KKM, dengan Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Dengan nilai terendah 40 sedangkan untuk nilai tertinggi 90.

Berdasarkan penjelasan dan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan, permasalahan yang ditemukan oleh peneliti yaitu kesulitan siswa dalam mempelajari matematika. Kesulitan belajar merupakan ketidakmampuan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru (Yeni, 2015:1). Sehingga kesulitan belajar ini berdampak pada hasil belajar matematika siswa Kelas IV SDN Gedang Sewu 1. Dalam proses pembelajaran guru menerapkan model pembelajaran jigsaw, model pembelajaran tersebut sudah kreatif, karena pembelajaran tidak berpusat pada guru. Namun ditinjau dari hasil belajar matematika yang diperoleh secara individu, 31 siswa dari jumlah keseluruhan yaitu 53 siswa masih dibawah KKM, dengan rata-rata nilai 66,43. Dengan nilai terendah 40, sedangkan untuk nilai tertinggi 90.

Dari studi pendahuluan tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dalam hal ini, peneliti memilih Model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai langkah belajar matematika di SDN Gedang Sewu 1. Model *Problem Based Learning* (PBL) mempunyai kelebihan yaitu pembelajaran difokuskan pada masalah kehidupan nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Karena permasalahan-permasalahan dikaitkan langsung dengan kehidupan nyata, serta dalam pengkondisian siswa dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi, akan membuat siswa mampu mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan (Ertikanto, 2016:53-54). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) atau model berbasis masalah ini telah sesuai dengan tujuan dari pembelajaran matematika

secara umum yaitu agar siswa dapat memecahkan suatu masalah yang berkaitan dengan matematika, sehingga terampil menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Panggabean, 2022:7).

Dengan demikian, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) mampu memberikan peranan pada hasil belajar matematika, atau sebagai jembatan guna mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan. Dengan menghadapkan siswa pada suatu masalah yang dikaitkan langsung pada kehidupan sehari-hari atau kehidupan nyata siswa, sejalan dengan penelitian yang dilakukan Tri Wulandari (2018) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Nanggulan. Permasalahan yang diangkat pada penelitian ini adalah kemampuan memecahkan masalah matematika masih rendah, sehingga berdampak pada hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Nanggulan rendah. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Nanggulan.

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian Tri Wulandari (2018) menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Nanggulan. Hal ini ditinjau dari harga *sig* (2-tailed) lebih kecil dari harga alpha, yaitu 0,000 ($0,000 < 0,05$) yang artinya ada perbedaan yang signifikan antara selisih skor *pre-test* dengan *post-test* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil uji t menunjukkan harga *sig. (2-tailed)* $< 0,05$ yaitu 0,000, $M = -10,786$, $SE = 1,369$, $t = -7,879$, $df = 40,040$. Uji besar pengaruh juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem*

Based Learning memberikan pengaruh yang dapat dikatakan dalam kategori $r = 0,9$ dengan presentase sebesar 81 %. Berdasarkan kriteria tersebut dapat diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri Nanggulan.

Penelitian yang kedua yang dilakukan Helena Bunga Daniarti Prastica (2018) dengan judul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Muatan Pelajaran Matematika Tentang Skala Di SDN Gambiranom. Permasalahan yang diangkat pada penelitian ini adalah penggunaan metode ceramah yang memberikan dampak terhadap hasil belajar matematika siswa. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Gambiranom.

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian Helena Bunga Daniarti Prastica (2018) bahwa model pembelajaran *problem based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD pada muatan pelajaran matematika tentang skala. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji statistik terhadap selisih nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol dan dan eksperimen menunjukkan nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,003 yang artinya $< 0,05$, maka H_0 diterima. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara selisih nilai *pre-test* ke *post-test* pada kelompok kontrol dan selisih nilai *pre-test* ke *post-test* kelompok eksperimen. Perhitungan peningkatan nilai *pre-test* ke *post-test* menggunakan mean, nilai *pre-test* ke *post-test* pada kelompok kontrol sebesar 137, 42 % dan pada kelompok eksperimen 160, 45 %. Sehingga model pembelajaran *problem based learning*

memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data besar pengaruh (*effect size*) dengan nilai $r = 0,8588$ dan presentase 73,75 %. Model pembelajaran *problem based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri Gambiranom.

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian terdahulu, bahwa penerapan model *problem based learning* dalam kegiatan pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Atas dasar itulah peneliti tertarik menjadikannya sebagai tugas akhir atau skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Gedang Sewu 1 Kabupaten Kediri”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah dalam penelitian ini dapat dinyatakan dalam rumusan masalah yaitu “Adakah pengaruh yang signifikan penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Gedang Sewu 1 Kabupaten Kediri?”

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Gedang Sewu 1 Kabupaten Kediri.

D. Manfaat Penelitian

Dalam suatu penelitian jelas mempunyai tujuan, dan setiap penelitian pasti mempunyai manfaat dan jenis kepentingan yang berbeda-beda. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Digunakan untuk bahan evaluasi dan acuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV.

2. Manfaat bagi Penulis

Untuk menambah ilmu pengetahuan mengenai “Pengaruh Model *Problem Based Learning (PBL)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Gedang Sewu 1 Kabupaten Kediri”, serta digunakan untuk memenuhi tugas proposal penelitian, skripsi, dan untuk arsip yang dapat digunakan di masa mendatang.

3. Manfaat bagi Siswa

Siswa dapat belajar dengan suasana baru saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Model *Problem Based Learning (PBL)*.

4. Manfaat bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

5. Manfaat bagi SDN Gedang Sewu 1

Digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada mata pelajaran matematika.

6. Manfaat bagi FIP Universitas Trunojoyo Madura

Sebagai bahan dokumentasi yang dapat digunakan untuk mahasiswa setelah penulis dan bahan referensi untuk mahasiswa setelah penulis. Serta dapat memajukan FIP Universitas Trunojoyo Madura dengan karya tulis mahasiswanya.

E. Batasan Penelitian

Mengingat masalah yang dihadapi, maka penelitian ini memiliki keterbatasan :

1. Penelitian dilakukan di SDN Gedang Sewu 1 yang berada di Desa Gedang Sewu , Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur.
2. Penelitian fokus dengan materi kelas IV SDN Gedang Sewu 1 semester 1 yaitu menentukan pembilang dan penyebut bilangan pecahan biasa, serta membandingkan dan mengurutkan bilangan pecahan biasa.
3. Namun dalam penelitian ini difokuskan pada hasil belajar aspek kognitif atau pengetahuan

F. Definisi Istilah

1. *Problem Based Learning (PBL)*

Model *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran berbasis masalah, karena model ini serupa dengan menghadapi masalah. Langkah-langkah dari Model *Problem Based Learning (PBL)* yaitu diawali dengan orientasi masalah pada siswa, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing pengalaman siswa baik secara individu atau kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis, dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika merupakan adanya perubahan sikap seseorang setelah mengikuti proses belajar matematika. Dengan indikator domain yaitu kognitif, psikomotor dan afektif. Namun dalam penelitian ini difokuskan pada hasil belajar aspek kognitif atau pengetahuan. Pada domain kognitif meliputi:

pengetahuan, pemahaman, penerapan, menemukan jawaban dari soal yang diberikan guru, serta melakukan interaksi dengan teman saat berdiskusi maupun melakukan tanya jawab dengan guru.

3. Pecahan

Pecahan merupakan bilangan-bilangan yang banyak dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pecahan terdiri atas pembilang dan penyebut. Macam-macam bilangan pecahan yaitu pecahan biasa, pecahan murni, pecahan campuran atau pecahan tidak murni. Namun pada penelitian ini difokuskan dalam menentukan pembilang dan penyebut pada pecahan, serta membandingkan dan mengurutkan bilangan pecahan biasa.