

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses intraksi antara peserta didik dan guru yang sedang melakukan kegiatan belajar secara langsung, agar peserta didik dapat membangun sikap, pengetahuan dan keterampilan. Isnu Hidayat (2019: 15) menyatakan:

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang oleh pendidik dengan memanfaatkan media dan lingkungan belajar sekitarnya. Didalamnya terdapat interaksi antara pendidik dan peserta didik. dan interaksi tersebut, peserta didik di harapkan mampu menangkap informasi baru dengan akal dan rasa (hati) disekitarnya dengan baik .

Lufri dkk (2020: 3) menjelaskan bahwa:

Strategi pembelajaran yakni (1) bagaimana guru mengajar, mendidik dan melatih secara cepat, (2) bagaimana guru memotivasi peserta didik supaya belajar dan mengembangkan kopetensinya secara maksimal (3) bagaimana siswa memiliki akhlak mulia (4) faktor-faktor apa saja yang harus diperhatikan untuk mencapai keberhasilan belajar peserta didik (5) bagaimana guru bisa menjadi teladan dalam berperilaku dan (6) bagaimana seharusnya peran guru dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pembelajaran dan dapatnya prolehan ilmu pengetahuan .

Untuk pembelajaran yang efektif bagi mata pelajaran matematika sangat penting untuk dipelajari karena matematika adalah nilai yang ditentukan nyata atau benar keadaannya yang tidak bisa diubah. Rahmati, Siti Fatimahtun Zahara, Syahira (2022: 1) menyatakan “matematika merupakan ilmu yang berhubungan dengan struktur yang abstrak serta matematika juga merupakan kumpulan angka-angka, symbol dan rumus”. Ridwan Abdullah Sani (2021: 129) menyatakan “karateristik pembelajaran matematika yaitu (a) matematika

merupakan kegiatan penelusuran pola dan hubungan (b) matematika adalah kreativitas yang memerlukan imajinasi, intuisi, dan penemuan (c) matematika adalah kegiatan penyelesaian masalah (problem solving)".

Dalam pembelajaran matematika siswa selalu saja mengeluh, dilihat pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa kebanyakan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga mempengaruhi kemampuan belajar siswa. Untuk meningkatkan kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS mata pelajaran matematika sangat penting untuk diterapkan agar lebih efektif. Untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif pelunya menggunakan alat peraga, dengan adanya alat peraga matematika akan mendukung proses pembelajaran dan akan memudahkan pendidik dalam mengajar. Hal ini didukung oleh Rahmatia, Siti Zahra, dan Syahira (2022: 216) menyatakan:

Dengan bantuan alat peraga diharapkan dalam proses menyampaikan materi matematika khususnya matematika di SD dapat dipahami dengan baik oleh siswa, karena siswa dalam tahap pada operasi konkrit yang belum bisa menangkap informasi yang sifatnya abstrak. Dengan demikian dapat menumbuhkan minat siswa terhadap matematika yang selama ini kurang diminati siswa dan dapat juga membantu siswa belajar aktif dan mandiri serta dapat mendorong guru untuk selalu menghasilkan karya yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan benda-benda yang ada disekitar mereka.

Berdasarkan informasi Kepala Sekolah UPT SD Ngeri 067246 Medan kelas IV, diperoleh bahwa model pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi dan belum maksimal, penggunaan model pembelajaran berbasis masalah belum maksimal dan penggunaan media yang kurang maksimal. Kemudian dari guru kelas diperoleh informasi bahwa (1) siswa tidak menyukai pembelajaran matematika, (2) motivasi belajar siswa masih kurang, (3) siswa kesulitan menyelesaikan soal HOTS matematika khususnya dalam menentukan KPK dan FPB. Hal ini didukung hasil penelitian Een Unainah, dkk. (2020:281) yang menyatakan:

Penyebab siswa melakukan kesalahan dalam menyelesaikan KPK dan FPB adalah subjek tidak menguasai konsep kelipatan, konsep faktor, algoritma mencari KPK, algoritma mencari FPB, membedakan bilangan prima dan bukan bilangan prima, sedangkan kesalahan lainnya adalah akibat subjek kurang teliti dan lupa. Dan terdapat beberapa penyelesaian agar siswa lebih memahami konsep soal FPB dan KPK dengan penggunaan papan mus. Dengan itu anak senang dengan pembelajaran dan akan lebih dapat menyerap pembelajarannya.

Kurang maksimalnya kemampuan siswa menyelesaikan soal berbasis HOTS disajikan pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Data Hasil Ujian kelas IV UPT SD N 067246 Medan

Kelas	KKM	Nilai > 70	%	Nilai <70	%	Jumlah	%
IV-A	70	21	75	7	25	21	100
IV-B	70	23	82,14	5	17,86	26	100
Σ		44		12		47	

Sumber Data : (Wali Kelas IV UPT SD N 067246 MEDAN)

Berdasarkan Tabel 1.1 menunjukkan bahwa untuk kelas IV-A dari 21, terdapat 21 (75%) siswa mendapat nilai > 70 dan 7 (25%) siswa mendapat nilai <70. Kemudian untuk kelas IV-B dari 26, terdapat 23 (82,14%) siswa mendapat nilai ≥ 70 dan 5 (17, 83%) siswa mendapat nilai <70. Hal ini mendeskripsikan kemampuan siswa kelas IV UPT SD Negeri 067246 Medan, belum maksimal dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan KPK dan FPB soal HOST belum maksimal.

Berdasarkan masalah di atas, perlu diterapkan model pembelajaran untuk menambah kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS dan kemampuan belajar siswa semakin maksimal yang dapat membangun semangat siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas. Agar dapat dilihat kemampuan belajar siswa

meningkat dan dapat dikatakan seorang guru itu berhasil. Hal ini dapat diterapkan satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang mendorong siswa belajar mandiri dalam menyelesaikan suatu masalah. Menjadikan siswa sebagai peran utama yang aktif dan guru membantu siswa lebih kreatif dalam keteampilan mengarahkan diri dalam proses pembelajaran. Sofyan Susanto (2020: 58) menyatakan:

Model pembelajaran berbasis masalah menjadi sebuah penekatan pembekajaan yang berusaha menerapkan masalah yang terjadi dalam dunia nyata sebagai sebuah konteks bagi para siswa dalam melatih bagaimana dalam cara berfikir kritis dan mendapatkan keterampilan dalam memecahkan masalah, serta tak terlupakan untuk mendapatkan pengetahuan sekaligus konsep yang penting dari materi yang dibicarakan.

Selain perlunya menggunakan model pembelajaran, perlu juga menggunakan media, untuk menambah efektivitas belajar. Dalam media tersebut dapat digunakan media papan musisi (papan multifungsi) yang merupakan sebuah media pembelajaran yang berisikan sebuah angka 1 hingga 50. Media papan musisi sangat berperan untuk pembelajaran KPK dan FPB karena memudahkan siswa menemukan hasil KPK dan FPB. Een Unainah dan Anisa Oktavia (2020: 277) menyatakan:

Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) merupakan salah satu materi penting yang wajib dikuasai siswa di jenjang SD yang diajarkan sejak kelas IV. Namun berdasarkan pengamatan masih banyak siswa belum dapat memecahkan soal KPK dan FPB. Salah satu hal terpenting dalam menyelesaikan permasalahan matematika adalah penguasaan konsep matematika. Penggunaan media papan musisi pada model pembelajaran berbasis masalah pada materi KPK dan FPB diharapkan selain mampu meningkatkan kemampuan siswa, dapat juga menambahkan minat belajar siswa dan motivasi untuk belajar matematika.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul, Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Media Papan

Musi Terhadap Kemampuan Siswa Menyelesaikan Soal HOTS Dalam Menentukan KPK dan FPB di Kelas IV UPT SD Negeri 067246 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi dan belum maksimal.
2. Penggunaan model pembelajaran berbasis masalah belum maksimal.
3. Penggunaan media yang kurang maksimal.
4. Siswa tidak menyukai pembelajaran matematika.
5. Motivasi belajar siswa masih kurang.
6. Siswa kesulitan menyelesaikan soal HOTS dalam menentukan KPK dan FPB.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pada penelitian ini masalah dibatasi pada penggunaan model pembelajaran berbasis masalah, media papan musisi, dan kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS dalam menentukan KPK dan FPB dua bilangan dan 3 bilangan di kelas IV UPT Negeri 067246 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana deskripsi kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS dalam menentukan KPK dan FPB yang diajar menggunakan pembelajaran berbasis

masalah dengan media papan musi di kelas IV UPT SD Negeri 067246 Medan Tahun Ajaran 2023/2024?

2. Bagaimana deskripsi kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS dalam menentukan KPK dan FPB yang diajar menggunakan pembelajaran berbasis masalah tanpa media papan musi di kelas IV UPT SD Negeri 067246 Medan Tahun Ajaran 2023/2024?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan pembelajaran berbasis masalah dengan media papan musi terhadap kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS dalam menentukan KPK dan FPB di Kelas IV UPT SD Negeri 067246 Medan Tahun Ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian yaitu :

1. Untuk mengetahui deskripsi kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS dalam menentukan KPK dan FPB yang diajar menggunakan pembelajaran berbasis masalah dengan media papan musi di kelas IV UPT SD Negeri 067246 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui deskripsi kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS dalam menentukan KPK dan FPB yang diajar menggunakan pembelajaran berbasis masalah tanpa media papan musi di kelas IV UPT SD Negeri 067246 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pembelajaran berbasis masalah dengan media papan musi terhadap kemampuan siswa menyelesaikan soal HOTS dalam menentukan KPK dan FPB di Kelas IV UPT SD Negeri 067246 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan pegangan untuk mengembangkan kembali materi KPK dan FPB dengan model pembelajaran berbasis masalah agar siswa lebih tertarik dalam pembelajaran.
2. Bagi siswa, pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media papan musisi dapat menambahkan minat belajar siswa.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan referensi dan pengetahuan untuk terjun langsung ke dunia pendidikan.

