

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan dasar bagi sumber daya manusia. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang penting dalam menunjang pembangunan dan bagi keludupan manusia, karena pendidikan mendorong dan menentukan majumundurnya proses pembangunan dalam segala bidang. Maka pendidikan berupaya meningkatkan sumber daya manusia sehingga pendidikan mampu meningkatkan kualitas manusia dalam segala aspek keludupan. Oleh karena itu pendidikan berupaya untuk meningkatkan kepribadian manusia melalui potensi yang dimilikinya (Merdja & Pendi 2020).

Berdasarkan Undang-Undang No. 2 tahun 1985, tujuan pendidikan yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan juga untuk mengembangkan manusia seutuhnya. Maksud dari manusia seutuhnya yang disebutkan di dalam pasal 4 bisa dimaknai dengan manusia yang cerdas secara komprehensif. Hal itu sesuai dengan delapan tipe kecerdasan yang telah dirumuskan dalam Renstra Kementerian Pendidikan, yaitu: beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, budi pekerti yang luhur, keterampilan dan pengetahuan yang memadai, kesehatan jasmani dan rohani yang baik, serta kepribadian yang mantap, mandiri, dan juga mempunyai rasa tanggung jawab dalam urusan bermasyarakat dan berbangsa.

Pembelajaran Matematika di sekolah pada umumnya masih dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah bahkan hingga perguruan tinggi. Menurut Hartuti dalam Rahman (2018: 35) sifat matematika yang abstrak oleh karena itu, pelajaran Matematika dianggap pelajaran yang rumit dan susah.

Berdasarkan informasi dan wawancara yang didapat dari guru kelas IV UPT SDN 065011 Medan Selayang T.P 2024/2025, ditemukan permasalahan

pada pembelajaran Matematika yaitu, melihat suatu kenyataan dalam pelajaran Matematika di tingkat Sekolah Dasar, perkalian dan penjumlahan adalah materi yang ternyata cukup sulit untuk dipahami. Siswa cenderung bingung dalam mengalikan bilangan tersebut, apalagi untuk bilangan-bilangan yang lebih besar. Tanpa kalkulator siswa akan kesulitan dalam menghitung perkalian tersebut. Ditambah guru masih kurang menggunakan model yang sesuai dan jarang menggunakan media atau alat peraga, padahal media sangat membantu siswa menghitung perkalian bilangan. Oleh karena itu banyak yang belum maksimal dalam mengikuti pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Matematika Siswa Kelas IV

Kelas	Jumlah siswa	KKTP	Nilai	Jumlah siswa		Presentasi %	
				Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak tuntas
IV-A	25	70	>	9	16	36	64
IV-B	23		<	10	13	43,47	56,52

Sumber : Walikelas IV-A dan IV-B

Berdasarkan data hasil belajar siswa kelas IV-A dan IV-B UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang, masih banyak siswa yang mempunyai nilai ulangan harian Matematika yang tidak tuntas. Diketahui dari 48 siswa hanya 19 yang tuntas. Siswa akan dianggap tuntas apabila mencapai nilai diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran masih belum memuaskan karena terlihat masih banyak siswa yang menerima nilai dibawah KKTP.

Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu segera diselesaikan dengan adanya perubahan proses pembelajaran yang lebih inovatif dan kooperatif, salah satunya dengan mengadakan penelitian eksperimen dan inovasi sistem pembelajaran. Maka diterapkan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL). Berdasarkan hasil penelitian Teguh Adi *et al* (2020) bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) memberikan pengaruh yang positif kepada siswa. Hal tersebut dibuktikan

pada saat proses pembelajaran berlangsung di mana ketika peneliti mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) siswa belajar dengan sangat antusias dan bersemangat.

Model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) adalah interaksi antara stimulus dengan respon, yang merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Pembelajaran berdasarkan masalah merupakan model yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Model ini merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan ketrampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian, dan percaya diri (Murtono, 2017:213). Dengan bantuan media batang napier ini diharapkan dapat menarik minat siswa untuk belajar dan dapat membantu kesulitan siswa dalam mempelajari perkalian bilangan, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berkeinginan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem based learning* Berbantuan Media Batang Napier Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa kelas IV UPT SD NEGERI 065011 Medan Selayang T.P 2024/2025”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembelajaran Matematika di UPT SD NEGERI 065011 Medan Selayang ditemukan beberapa masalah pembelajaran sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Matematika
2. Masih ada siswa yang merasa kesulitan dalam mempelajari pelajaran matematika
3. Siswa kelas IV masih ada yang belum memahami perkalian pada pelajaran matematika
4. Siswa cenderung kesulitan dalam perkalian bilangan besar
5. Penerapan model pembelajaran kurang bervariasi

6. Kurangnya penggunaan media pembelajaran atau alat peraga
7. Dalam kegiatan belajar, guru masih menggunakan pembelajaran konvensional atau belum menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, melihat luasnya masalah yang akan diteliti, maka peneliti perlu membatasi pada satu permasalahan penelitian untuk memaksimalkan hasil penelitian. Maka peneliti membatasi masalah pada pengaruh Model Pembelajaran *Problem based learning* Berbantuan Media Batang Napier Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV UPT SDN 065011 Medan Selayang T.P 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem based learning* tanpa berbantuan Media Batang Napier pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV UPT SDN 065011 Medan Selayang T.P 2024/2025?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem based learning* berbantuan Media Batang Napier pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV UPT SDN 065011 Medan Selayang T.P 2024/2025?
3. Apakah ada pengaruh signifikan dalam penggunaan Model Pembelajaran *Problem based learning* berbantuan Media Batang Napier pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV UPT SDN 065011 Medan Selayang T.P 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem based learning* tanpa berbantuan Media Batang Napier pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV UPT SDN 065011 Medan Selayang T.P 2024/2025.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem based learning* berbantuan Media Batang Napier pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV UPT SDN 065011 Medan Selayang T.P 2024/2025.
3. Untuk mengetahui ada pengaruh signifikan dalam penggunaan Model Pembelajaran *Problem based learning* berbantuan Media Batang Napier pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV UPT SDN 065011 Medan Selayang T.P 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat :

1. Bagi Siswa
Dengan penerapan Model Pembelajaran *Problem based learning* dan Media Batang Napier dapat menumbuhkan sikap kritis, kreatif, serta mengembangkan kemampuan mereka dalam beradaptasi untuk belajar dengan situasi yang baru.
2. Bagi Guru
Dapat membantu guru menemukan strategi maupun model pembelajaran yang lebih efektif dan menarik perhatian siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
3. Bagi Sekolah
Penelitian ini dapat menjadi masukan, sarana dan prasarana baru bagi sekolah dalam rangka memperbaiki atau menambahkan kekurangan dari proses pembelajaran matematika, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan baik dalam penelitian pendidikan maupun penulisan karya ilmiah, serta menambah pemahaman sebagai masukan peneliti selanjutnya.

