BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kemajuan suatu negara. Pendidikan adalah cerminan suatu bangsa, dan kualitas pendidikan sering kali menjadi indikator utama untuk menilai kemajuan bangsa tersebut. Melalui pendidikan, setiap individu diharapkan dapat mengembangkan potensinya secara maksimal, baik dari segi intelektual, emosional, maupun sosial

Pendidikan Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menekankan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang bermutu dan mengembangkan potensinya. Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan, membentuk watak, dan membangun peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya sebatas pengajaran, melainkan juga merupakan proses esensial untuk menggali dan meningkatkan potensi manusia agar menjadi individu yang berkualitas.

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam jenjang pendidikan. Pada tingkat ini, berbagai mata pelajaran perlu dikuasai oleh siswa, salah satunya adalah matematika. Matematika, yang berasal dari bahasa Yunani *Mathematikos* (ilmu pasti), merupakan disiplin ilmu yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk memecahkan masalah sederhana maupun kompleks. Matematika mempermudah berbagai aktivitas sehari-hari, seperti jual-beli, menabung, mengatur jadwal, dan mengukur berbagai hal (Ulya et al dalam Damayanti, 2024: 1).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa di tingkat pendidikan dasar menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan, yang berdampak negatif terhadap motivasi belajar mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat Supriatna & Zulkarnaen (dalam Supriatna, 2020:

192) yang mengatakan bahwa dalam beberapa kasus terdapat peserta didik yang merasa takut dan sulit dengan pelajaran matematika, sehingga peserta didik tersebut berusaha menghindari pelajaran matematika. Masalah ini tidak hanya terjadi di satu sekolah, tetapi menjadi fenomena umum di banyak sekolah dasar di Indonesia.

Salah satunya pada UPT SD Negeri 060973 Asam Kumbang, saat peneliti melakukan observasi pada 4 September 2024, mengungkapkan beberapa masalah dalam pembelajaran matematika. Diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V pada matapelajaran matematika masi rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa kelas lima mata pelajaran matematika.

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Harian Kelas V pada mata pelajaran Matematika UPT SDN 060973 T.A 2024

Kelas	Banyak siswa	KKTP	Siswa yang tuntas		Siswa yang tidak tuntas		jumlah
			jumlah	persen	jumlah	persen	
VA	27	70	12	44,4%	15	55,6%	100%
VB	25	70	8	32%	17	68%	100%
VC	25	70	5	20%	20	80%	100%

Berdasarkan tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V rendah. Kelas VA berjumlah 27 siswa dengan perolehan yang lulus KKTP 12 siswa dengan persentase 44,4%, sedangkan yang tidak lulus KKTP sebanyak 15 siswa dengan persentase 55,6%. Begitu juga kelas VB berjumlah 25 siswa dengan perolehan yang lulus KKTP hanya 8 siswa dengan persentase 32%, sedangkan siswa yang tidak lolos KKTP sebanyak 17 siswa dengan persentase 68%. Begitu juga dengan kelas VC berjumlah 25 siswa dengan perolehan yang lulus KKTP hanya 5 siswa dengan persentase 20%, sedangkan siswa yang tidak lolos KKTP sebanyak 20 siswa dengan persentase 80%. Menandakan ketidak mampuan siswa dalam mata pelajaran matematika. Faktor penyebab hasil belajar matematika yang kurang maksimal terjadi karena ketidak mampuan siswa dalam menyerap suatu informasi dari pembelajaran, sehingga menimbulkan kejenuhan terhadap siswa

yang hanya mengandalkan buku dan metode tradisional. Selain itu, siswa sering merasa tertekan dengan suasana kelas yang kaku dan tidak menarik, yang membuat mereka cenderung tidak percaya diri dalam mengikuti pelajaran matematika.

Sehingga dalam mengatasi masalah ini, diperlukan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu model pembelajaran yang efektif adalah *Problem Based Learning* (PBL). PBL berfokus pada siswa dengan menghadapkan mereka pada masalah nyata yang harus dipecahkan, mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Pemberian masalah berupa soal atau benda yang harus mereka pecahkan bersama dengan rekan setimnya. sehingga mereka lebih aktif dalam bersosialisasi dan belajar didalam kelas. Menurut Hermuttaqien, dkk (2023: 22) PBL terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dengan mendorong mereka untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam memecahkan masalah.

Selain itu, untuk membuat pembelajaran matematika lebih menyenangkan, metode bermain dapat diterapkan sebagai strategi pengajaran. Metode bermain menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dan terlibat dalam pembelajaran. Menggabungkan metode bermain dalam PBL, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep matematika yang abstrak, seperti pecahan, karena belajar dalam suasana yang tidak membosankan dan lebih interaktif.

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan metode bermain terhadap hasil belajar matematika pecahan siswa kelas V di SD Negeri 060973 Asam Kumbang**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasi beberapa masalah utama seperti berikut ini:

1. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan.
2. Kesulitan siswa dalam memahami konsep pecahan yang disebabkan oleh pendekatan pengajaran yang terlalu tradisional dan kurang interaktif.
3. Hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika yang masih tergolong rendah

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar permasalahan menjadi lebih efektif dan efisien. Hal yang dibatasi dalam masalah ini adalah “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Metode Bermain Terhadap Hasil Belajar Matematika Pecahan Siswa Kelas V UPT SD Negeri 060973 Asam Kumbang”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian yang akan dilaksanakan adalah

1. Bagaimana hasil belajar matematika pecahan tanpa menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan metode bermain pada mata pelajaran matematika pecahan siswa kelas V UPT SD Negeri 060973 Asam Kumbang?
2. Bagaimana hasil belajar matematika pecahan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan metode bermain pada mata pelajaran matematika pecahan siswa kelas V UPT SD Negeri 060973 Asam Kumbang?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan metode bermain terhadap hasil belajar matematika pecahan siswa kelas V UPT SD Negeri 060973 Asam Kumbang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan umum penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika tanpa menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan metode bermain pada mata pelajaran matematika pecahan siswa kelas V UPT SD Negeri 060973 Asam Kumbang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan metode bermain pada mata pelajaran matematika pecahan siswa kelas V UPT SD Negeri 060973 Asam Kumbang.
3. Untuk mengetahui pengaruh signifikan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan metode bermain terhadap hasil belajar matematika pecahan siswa kelas V UPT SD Negeri 060973 Asam Kumbang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dan pembelajaran matematika. Dengan menggabungkan model *Problem Based Learning* (PBL) dan metode bermain, penelitian ini memberikan wawasan baru mengenai pendekatan pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi pecahan. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkaya kajian literatur tentang penggunaan metode pembelajaran interaktif dan inovatif dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika melalui metode pembelajaran yang lebih intraktif dan menyenangkan. Serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru tentang model dan metode pembelajaran sehingga mampu menambah kemampuan guru dalam memilih dan menggabungkan model dan metode pengajaran.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pembelajaran disekolah yang berkaitan.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dan mengkorelasikan penggunaan model *problem based learning* berbantuan metode bermain ketingkat pendidikan yang berbeda. Hal ini dapat memberikan pemahaman lebih luas tentang efektivitas model *problem based learning* berbantuan metode bermain.