

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. melalui pendidikan diharapkan bangsa ini dapat mengikuti perkembangan dalam bidang sains dan teknologi yang semakin berkembang di Indonesia, peningkatan mutu pendidikan selalu menjadi prioritas nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan menurut (Sugiyanto, 2023) menjelaskan tentang tantangan besar dari sisi kesiapan guru, terutama dalam kurikulum baru atau teknologi pembelajaran, peran guru harus berubah dari penyampai materi menjadi fasilitator pembelajaran aktif. Pemerintah melalui kurikulum yang berlaku menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*) guna mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah.

Sehubungan dengan hal tersebut menurut Marzano (2021) menjelaskan bahwa hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi ada juga efektif, lebih menekankan pentingnya keterlibatan emosional siswa dan juga pembentukan karakter sebagai bagian hasil belajar. bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika masih menjadi tantangan besar. antara lain yaitu kemampuan siswa dan kemampuan guru itu sendiri didalam melaksanakan proses belajar mengajar yang bermakna sesuai dengan tujuan pengajaran matematika (papan hitung pengurangan). Siswa sebagai objek pengajaran, yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

Saat proses observasi, di SDN 104241 Syahmad Lubuk Pakam, hasil belajar matematika khususnya pada kelas II masih belum optimal. Berdasarkan pengamatan awal dan informasi dari guru kelas, banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, masih bergantung pada penjelasan guru dan juga buku teks, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep operasi hitung, sehingga permasalahan muncul setiap kelompok dan kurang aktif selama berdiskusi, pertanyaan-pertanyaan yang diajukan siswa belum mengajukan pertanyaan, masih sebatas ingatan dan pemahaman

saja, sehingga pembelajaran masih menjadi pasif dan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan masih perlu dikembangkan agar siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model *Problem Based Learning* (PBL), yaitu model pembelajaran yang menekankan pemecahan masalah nyata sebagai dasar untuk membangun pengetahuan siswa. Menurut Rusman (2024:192-195) menjelaskan bahwa model pembelajaran inovatif yang akan menekankan keaktifan siswa dalam memecahkan masalah autentik untuk mengembangkan kompetensi siswa.

Hasil observasi dengan guru kelas II Ibu Rosdiana Siagian S.Pd, ditemukan permasalahan pada pembelajaran matematika yaitu hasil belajar matematika siswa belum optimal, siswa kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan dari guru, saat guru bertanya masih banyak juga siswa yang belum bisa menjawab, rendahnya pemahaman konsep matematika ini disebabkan oleh beberapa faktor, guru kurang menggunakan media pembelajaran dikarenakan kurangnya sarana pembelajaran di sekolah. Hal ini disajikan dari hasil persentase nilai semester pada tabel berikut:

**Tabel 1.1 Hasil Ujian Bulanan Matematika Siswa Kelas II SDN 104241 Syahmad Lubuk Pakam**

<b>KKTP</b>	<b>Nilai</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
<b>70</b>	<b>≤ 70</b>	<b>19</b>	<b>56%</b>	<b>Tidak tuntas</b>
	<b>&gt;70</b>	<b>15</b>	<b>44%</b>	<b>Tuntas</b>
	<b>Jumlah</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>	

**Sumber: Guru kelas II SDN 104241 Syahmad**

Berdasarkan data tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di SDN 104241 saat ujian bulanan siswa masih rendah dan belum tuntas secara klasikal. Hasil belajar ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih perlu ditingkatkan.

Mengatasi permasalahan tersebut guru mempunyai peran penting dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif belajar

memicu rasa ingin tahunya. siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari matematika papan hitung, selain guru menciptakan kondisi yang dapat mendorong siswa agar lebih aktif. guru dapat memilih penggunaan model pembelajaran yang sesuai agar lebih menarik. Adanya model *Problem Based Learning* (PBL) dapat mendorong siswa agar aktif dan fokus dalam pembelajaran, karena model *Problem Based Learning* (PBL) diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Maka dari itu pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL), dapat menambah minat siswa dalam belajar pelajaran matematika dan nilai ujian siswa dapat meningkat. Berdasarkan latar belakang tersebut, dalam peneliti ingin mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) pada pembelajaran matematika dikelas II SDN 10424 melalui penelitian dengan judul “pengaruh model *poblem based learning* (PBL) terhadap hasil belajar siswa dengan berbantuan media papan hitung pada mata pembelajaran matematika dikelas II SDN 104241 syahmad lubuk pakam TP 2025/2026”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas dapat diidentifikasi ada 4 masalah yang ditemukan sebagai berikut:

1. Pembelajaran kurang bervariasi pada mata pelajaran matematika.
2. Media pembelajaran jarang digunakan dalam pembelajaran matematika.
3. Hasil belajar belum maksimal dalam pembelajaran.
4. Kriteria pencapaian tujuan pembelajaran (KKTP) belum maksimal.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dibatasi masalah Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Berbantuan Media Papan Hitung Pada Mata Pelajaran Matematika Dikelas II SDN 104241 Syahmad Lubuk Pakam.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) dengan berbantuan media papan hitung pengurangan pada siswa kelas II SDN 104241 Syahmad Lubuk Pakam TP 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) tanpa berbantuan media papan hitung pengurangan pada siswa kelas II SDN 104241 Syahmad Lubuk Pakam TP 2025/2026?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) terhadap hasil belajar dengan berbantuan media papan hitung pengurangan pada siswa kelas II SDN 104241 Syahmad Lubuk Pakam TP 2025/2026?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diatas, dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) dengan berbantuan median papan hitung pengurangan pada siswa kelas II SDN 104241 Syahmad Lubuk Pakam TP 2025/2026
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) tanpa berbantuan media papan hitung pengurangan pada siswa kelas II SDN 104241 Syahmad Lubuk Pakam TP 2025/2026
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) terhadap hasil belajar siswa dengan berbantuan media papan hitung pengurangan pada siswa kelas II SDN 104241 Syahmad Lubuk Pakam TP 2025/2026.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat:

1. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model dan media pembelajaran yang efisien dan efektif serta menarik dalam pembelajaran matematika.
2. Bagi siswa, melalui penerapan model *problem based learning* (PBL) dengan media papan pengurangan, siswa diharapkan lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami konsep pengurangan sehingga hasil belajarnya maksimal.
3. Bagi peneliti, memperoleh wawasan tentang penggunaan model *problem based learning* (PBL) dan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan dasar untuk penelitian lebih lanjut mengenai penerapan model *problem based learning* (PBL) dengan media pembelajaran yang berbeda atau pada materi lain.

