

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dimana peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai kekuatan religious keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. (Redaksi, 2020). Pembelajaran merupakan sumber daya yang sangat penting bagi setiap orang, saat ini pendidikan merupakan pondasi dari sebuah negara atau bangsa yang berkualitas. Semua itu dilihat dari aspek psikomotorik, efektif, serta kognitif yang dimiliki individu dalam suatu kelompok atau masyarakat. Maka diperlukan pendidikan untuk menarik perhatian masyarakat agar ketiga aspek tersebut dapat kita kembangkan untuk mewujudkan kualits suatu bangsa dan negara.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2013, tujuan pendidikan adalah mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengalaman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi dan status demokrasi. Selain itu, pembelajaran juga dapat meningkatkan serta memberikan informasi dan pemahaman akan seluruh ilmu pengetahuan yang ada disetiap orang dan masyarakat. Salah satu ilmu pengetahuan yang dipelajari disekolah dasar adalah ilmu matematika atau pelajaran matematika.

Terkait dengan pembelajaran matematika, tidak semua siswa semua siswa bisa mengerti jika hanya terpaku pada buku pelajaran tanpa adanya implementasi di kehidupan sehari-hari. Jika hanya terpaku kepada buku pelajaran sangat tidak efektif untuk siswa yang malas membaca atau kegiatan literasi yang kurang. Selain itu anak usia sekolah dasar lebih membutuhkan benda konkrit dalam pembelajaran selain untuk meningkatkan semangat siswa juga dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan ketika program Kampus Mengajar (KM) di SDN Kebunan II dan Ketika KKN di SDN Banuaju Barat permasalahan yang terjadi pada pembelajaran matematika memiliki kesamaan dengan permasalahan yang terjadi di SDN Kebunagung II khususnya di kelas II, dimana keinginan siswa kelas II untuk mempelajari matematika sangatlah minim. Hal ini dilatar belakangi oleh beberapa hal yaitu pelajaran matematika yang membosankan sehingga minat siswa pada pelajaran matematika sangat minim. Selain itu, penggunaan metode ceramah pada saat kegiatan belajar mengajar (KBM) juga mempengaruhi keinginan siswa dalam pembelajaran matematika, sehingga, guru hendaknya membantu inovasi atau memeberikan cara baru dalam menyampaikan materi khususnya pelajaran matematika, salah satu solusi yang efesien dalam meningkatkan semangat belajar siswa pada pelajaran matematika yaitu menggunakan alat peraga atau yang lebih dikenal dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah berfungsi untuk merangsang proses berfikir peserta didik, media pembelajaran adalah salah satu penunjang pembelajaran, menggunakan media pembelajaran bisa membantu peserta didik dalam belajar dan bisa mempermudah pengajar untuk memberika materi. Menggunakan media

pembelajaran tak hanya mempermudah guru akan tetapi juga membantu siswa buat berfikir mengenai hal-hal nyata. Penggunaan media pembelajaran sengan penting dalam proses belajar mengajar khususnya sekolah dasar. Istilah media asal dari bahasa latin yaitu medius yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam proses pembelajaran, media sering kali diartikan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik yang berfungsi menangkap, mengolah, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran ialah salah satu cara untuk mengatasi segala macam masalah pengajaran, tidak hanya untuk mengatasi masalah, tetapi juga menjadi lingkungan belajar yang memberikan informasi yang komprehensif kepada siswa (Tafonao, 2018). Dalam penggunaan media itu dibutuhkan pilihan yang tepat untuk bekerja secara efektif. Sekolah juga merupakan lembaga pendidikan formal yang berperan penting dalam kepegawaian dan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM). Sekolah juga merupakan tempat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan memberikan kesempatan belajar yang dapat membantu proses belajar disekolah, seperti menyediakan alat atau media membaca, dan lingkungan yang nyaman.

Media pembelajaran khususnya stik gambar merupakan suatu Media visual sederhana untuk memudahkan belajar siswa, media stik gambar itu dapat memperlancar proses pembelajaran sekaligus menuju terciptanya tujuan pembelajaran. Seperti yang kita ketahui kebanyakan guru masih menggunakan metode ceramah dalam poses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Dalam hal itu dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar siswa. Hal semacam ini sebaiknya tidak perlu terjadi jika setiap pendidi atau guru telah mempunyai pengetahuan dan

keterampilan dalam penggunaan media pembelajara. Stik Gambar mengetahui bagaimana memperkuat kesan yang disampaikan dalam materi, sehingga materi lebih mudah diingat dan dipelajari.

Stik Gambar memiliki peran penting khususnya di SDN Kebunagung II dalam meningkatkan mutu pendidikan dan hasil belajar siswa, khususnya dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas, yaitu manusia yang mampu berfikir kritis, kreatif, logis, dan berinisiatif. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan ditempat penelitian, pada tanggal 28 November 2022 dengan guru kelas II Bapak Ali Basah, S.Pd di SDN Kebunagung II masalah yang ditemui yaitu tingkat pemahaman siswa terhadap muatan matematika materi penjumlahan dan pengurangan masih rendah dan metode pembelajaran yang digunakan guru lebih didominasi penggunaan metode ceramah dan demonstrasi dalam muatan matematika. Penggunaan media massa masih kurang memadai sehingga guru hanya dapat menggunakan buku teks sebagai bahan refrensi dalam dalam pembelajaran. Sedangkan belajar keadaan ini menyebabkan kurangnya pemahaman siswa dan kurangnya minat terhadap pelajaran matematika yang diberikan oleh guru. Sehingga hasil belajar tidak mencapai kesempurnaan yang diharapkan, yaitu rendahnya tingkat keberhasilan siswa di Kelas II SDN Kebunagung II khususnya pada muatan matematika.

Dalam konteks matematika, pemecahan masalah mendominasi mata pelajaran, sehingga model pembelajaran berbasis masalah (PBL) sangat tepat digunakan dalam pembelajaran matematika. Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan model pembelajaran pemecahan masalah yang mana siswa dituntut untuk mampu meemcahkan masalah tersebut secara kooperatif.

Berbantuan penggunaan model *problem based learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, melatih siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan secara sistematis, dan mendorong siswa untuk menjadi individu yang mandiri serta bertanggung jawab.

Hasil belajar, hasil akhir yang telah dicapai oleh siswa dalam kegiatan pembelajarannya yang dilaksanakan di sekolah melalui usaha sadar secara sistematis dan menghasilkan perubahan yang positif dan lebih baik. Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah perubahan perilakunya, misal dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan dan dari kurang pengertian menjadi pengertian (Kustian, 2021). Hasil belajar perlu di tingkatkan supaya tujuan pendidikan dapat tercapai sehingga terciptanya siswa yang berkompentensi baik dibidang kognitif, efektif dan psikomotorik, khususnya di SDN Kebunagung II. Hasil belajar siswa dapat diketahui melalui *pretest* dan *posttest*. *Pretest* adalah tes yang dilakukan oleh guru sebelum memulai pembelajaran atau sebelum menyampaikan materi yang akan diajarkan, dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi yang disajikan. Mengetahui keterampilan dasar tersebut memudahkan guru dalam menentukan model dan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran. Meskipun *posttest* adalah tes yang berlangsung setelah proses pembelajaran berakhir, dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran dan mengukur penguasaan kompetensi atau hasil belajar siswa dari materi yang diajarkan selama pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Stik Gambar Berbantuan Model

Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN Kebunagung II”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan masalah penelitian ini, yaitu Bagaimana Pengaruh Media Stik Gambar Berbantuan Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN Kebunagung II.

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Bagaimana Pengaruh Media Stik Gambar Berbantuan Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN Kebunagung II.

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian diatas maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua orang dan peneliti itu sendiri yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Dapat membantu peserta didik dalam belajar dengan menggunakan media stik gambar dan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) sebagai alternatif dalam pembelajaran matematika.
- b. Dapat membantu siswa mengembangkan pemikiran kritis, logis dan analitis serta mengembangkan semangat siswa dalam belajar matematika secara lebih aktif.

2. Bagi Guru

- a. Mampu meningkatkan pengetahuan guru dalam memilih lingkungan dan model pembelajaran yang tepat bagi siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dalam berpikir kritis, logis, dan analitis.
- b. Meningkatkan rasa tanggung jawabnya sebagai pendidik serta mampu meningkatkan kualitas pada dirinya.

3. Bagi Sekolah

Mengatasi masalah atau kesulitan yang dihadapi siswa untuk memaksimalkan kualitas sekolah dan hasil belajar.

4. Bagi Peneliti

untuk mencari solusi dalam permasalahan belajar peserta didik melalui media dan model pembelajaran yang dapat merangsang otak peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar matematika dan dapat bermanfaat sebagai pertimbangan dalam memilih media dan model pembelajaran yang akan diterapkan ketika menjadi guru kelak.

E. Definisi Oprasional Variabel

- a. Media Pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk membantu memperjelas topik yang akan disampaikan kepada siswa, mempermudah pemahaman siswa dan mendorong kemauan siswa untuk belajar, khususnya pada saat pembelajaran matematika.
- b. Stik Gambar adalah satu media visual yang sederhana yang dapat mempermudah cara belajar siswa, media stik gambar berfungsi untuk memperlancarkan proses pembelajaran sekaligus menuju tercapainya tujuan

pembelajaran media stik gambar juga dapat memperbaiki hasil belajar siswa khususnya pembelajaran matematika di SDN Kebunagun II.

- c. *Problem Based Learning* (PBL) adalah metode pembelajaran berbasis masalah (*problem-based*), yang mendorong siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi, berpikir kritis dan analitis, mampu menentukan sumber belajar yang tepat, siswa dapat memecahkan masalah sambil belajar, terutama konten matematika.
- d. Hasil Belajar adalah hasil akhir yang dicapai oleh siswa dalam kegiatan pendidikan di sekolah yang dilakukan dengan usaha sadar yang sistematis dan mengarah pada perubahan yang positif dan lebih baik, hasil belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* yang diberikan oleh guru khususnya mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di SDN Kebunagung II.