

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah salah satu elemen penting dalam pembangunan bangsa yang memerlukan perhatian khusus, karena pendidikan akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan. sumber daya utama untuk menyelesaikan pembangunan. Pendidikan yang memiliki kemampuan untuk mendukung Pendidikan yang mampu memiliki dan memecahkan masalah pendidikannya. Pendidikan harus berfokus pada potensi moral dan kemampuan peserta didik. Ide pendidikan tersebut ketika seseorang harus memasuki kehidupan dimasyarakat dan dunia kerja, karena orang yang terlibat harus dapat menerapkan apa yang mereka pelajari di sekolah untuk menyelesaikan masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari saat baik saat ini maupun di masa depan. Hal tersebut selaras dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Pendidikan Nasional. Pasal menjelaskan bahwa pendidikan merupakan salah satu yang sengaja dirancang oleh pemerintah untuk mengembangkan potensi-potensi dalam diri seseorang. Pengembangan potensi tersebut bertujuan untuk membangun kepribadian seseorang yang kuat dalam hal spiritual, keagamaan, dan kontrol diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia dan kemampuan yang dibutuhkan untuk dirinya sendiri, komunitas, negara, dan negara. Oleh karena itu, pendidikan adalah salah satu yang paling penting dalam penciptaan negara yang maju(Yuli, n.d.).

Berbicara tentang pendidikan, dalam pembelajaran disekolah ada beberapa mata pelajaran yang diajarkan salah satunya pelajaran matematika. Matematika adalah ilmu yang berhubungan dengan logika, bentuk, sruktur, besaran, dan konsep satu sama lain secara berurutan (Lestari, 2021). Pelajaran Matematika menjadi sebuah mata pelajaran yang tidak mudah dipahami dalam satu kali proses belajar mengajar, padahal sangat penting bagi siswa sekolah dasar (Aliyyah Bilqis Ramadhianti<sup>1</sup>, Jazari<sup>2</sup>, 2020). Masih banyak siswa yang menganggap pelajaran matematika sulit dan membosankan, hal ini menjadikan siswa alasan kurangnya minat pada pembelajaran matematika. Pembelajaran Matematika juga termasuk pembelajaran yang abstrak, peserta didik memerlukan suatu alat bantu yang berupa media pembelajaran dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh peserta didik terutama peserta didik yang berada di kelas bawah contohnya pada kelas I. Pembelajaran yang menggunakan media yang tepat, akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Pemakaian media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan semangat, minat, motivasi dan hasil belajar siswa dalam mengikuti suatu pembelajaran, yang dimana dengan adanya media pembelajaran akan membantu peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal pada bulan oktober peneliti melihat berbagai permasalahan yang terjadi di kelas 1a dan 1b di SDN Marengan Daya I, pada materi penjumlahan dan pengurangan, siswa masih

kurang dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan, siswa masih beranggapan bahwa materi pengurangan dan penjumlahan sangat sulit di hafalkan. Siswa masih merasa takut pada pelajaran matematika, karena mereka beranggapan bahwa pelajaran matematika sangat sulit dan membosankan. Hal tersebut membuat para pengajar harus memilih media pembelajaran yang menarik agar siswa tertarik dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika khususnya materi penjumlahan dan pengurangan. Oleh karena itu diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi guna menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Untuk itu dapat diterapkan media pembelajaran dalam materi penjumlahan dan pengurangan dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran Tangga Pintar.

Media pembelajaran Tangga Pintar adalah sebuah media yang dibuat sedemikian rupa yang menyerupai tangga dan berbentuk tiga dimensi. Media tangga pintar juga mempunyai cara pengoprasian seperti menaiki setiap anak tangga berarti menambahkan jumlah dan menuruni setiap anak tangga akan mengurangi jumlah. Media tangga pintar juga termasuk media yang simpel dan menarik bagi siswa kelas dasar karena dilengkapi dengan warna-warna yang dapat menarik perhatian siswa. Menurut (Aliyyah Bilqis Ramadhianti<sup>1</sup>, Jazari<sup>2</sup>, 2020). Kehadiran media pembelajaran berperan sebagai media untuk memperkenalkan kepada siswa bentuk nyata dari objek tertentu atau berperan sebagai objek tiruan untuk mendukung penyampaian isi pelajaran. Media pembelajaran dapat

menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa (Lestari, 2021). Peneliti memodifikasi dan menyimpulkan berdasarkan pendapat para ahli diatas terkait media pembelajaran tangga pintar merupakan media pembelajaran matematika dengan menggunakan *hardboard* yang dimodifikasi menyerupai tangga dengan bentuk tiga dimensi. Dengan media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar, media sangatlah penting bagi dunia pendidikan, guru dapat menyesuaikan media pembelajaran sesuai dengan materi ajar yang akan di ajarkan. Sebagaimana dikemukakan oleh (Luh & Ekayani, 2021) dalam media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Oleh karena itu penggunaan media tangga pintar berperan penting dalam proses pembelajaran matematika. Dalam upaya memaksimalkan kemampuan belajar siswa maka perlu adanya bantuan model pembelajaran, dalam penelitian ini model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *problem based learning*.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* atau model pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata atau masalah yang ada di kehidupan sehari-hari sebagai suatu konteks bagi peserta didik belajar tentang cara berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah. Proses pembelajaran dengan media pembelajaran tangga pintar menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang

bermakna, peserta didik tidak kesulitan dalam memahami pembelajaran yang di berikan guru kepada siswa, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah tingkat banyaknya tugas yang dicapai oleh siswa saat proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran ditentukan dengan cara melihat perubahan tingkah laku siswa serta nilai yang dicapai siswa (Agustin et al., 2023). Hasil belajar yang dimaksud peneliti disini ialah yang diperoleh dari tes hasil belajar *pretest* dan *posttest* yang dilakukan dengan menggunakan media tangga pintar. Hasil belajar matematika dalam kegiatan ini berbentuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan sebelum memberi perlakuan terhadap siswa. Sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah memberi perlakuan terhadap siswa dengan media tangga pintar.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan melihat pentingnya media pembelajaran di atas maka peneliti tertarik untuk melanjutkan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran tangga pintar bagaimana keefektivitasan media pembelajaran tangga pintar terhadap hasil belajar siswa kelas 1 SDN Marengan Daya I. Sehingga peneliti mengambil judul penelitian “ Efektivitas Media Pembelajaran Tangga Pintar Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN Marengan Daya I”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalahnya yaitu Bagaimana efektivitas media pembelajaran tangga pintar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I di SDN Marengan Daya I?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian yaitu Untuk mengetahui bagaimana efektivitas pengaruh media tangga dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I SDN Marengan Daya I

## **D. Manfaat Penelitian**

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi, antar lain:

### 1. Secara Teoretis

- a) Diharapkan penelitian ini, guru dapat berkontribusi dalam mengembangkan wawasan dan pengetahuan serta gambaran tentang penggunaan media pembelajaran tangga pintar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I di SDN Marengan Daya I.
- b) Membimbing siswa agar dapat meningkatkan hasil balajaran matematika menggunakan media tangga pintar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

## 2. Secara Praktis

### a) Bagi Penulis

Bagi Penulis dapat menemukan solusi dan mendapatkan pengetahuan baru untuk masalah yang sedang diteliti. Untuk mengidentifikasi metode yang dapat meningkatkan pemahaman peneliti dalam penggunaan media tangga pintar dengan model pembelajaran berbasis masalah dan bagaimana menggunakan media ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran.

### b) Bagi Guru

Hasil penelitian mengenai media pembelajaran tangga pintar dapat menambah ilmu dan pengetahuan guru dalam pentingnya media pembelajaran yang simple dan menarik dalam proses pembelajaran serta dapat menambah keprofesionalisme guru dalam pengelolaan pembelajaran didalam kelas.

### c) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman baru bagi siswa dengan adanya media tangga pintar, membuat siswa lebih semangat dalam belajar, serta dapat lebih menguasai materi yang telah disampaikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran matematika.



d) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi sekolah untuk menjadi langkah baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media tangga pintar dan juga menggunakan model pembelajaran *problem based learning*.

## E. Definisi Operasional Variabel

### 1. Media Tangga Pintar

Media Tangga Pintar adalah sebuah media yang dibuat sedemikian rupa menyerupai tangga dan berbentuk 3 dimensi. Media tangga pintar juga mempunyai cara pengoprasian seperti menaiki setiap anak tangga berarti menambahkan jumlah dan menuruni setiap anak tangga akan mengurangi jumlah. Media tangga pintar juga termasuk media yang simpel dan menarik bagi siswa kelas dasar karena dilengkapi dengan warna-warna yang dapat menarik perhatian siswa

### 2. Model Pembelajaran *problem based learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif. Model pembelajaran ini dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa dimana siswa terlibat untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah. Model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dimaksud dalam penelitian ini yakni siswa kelas I diberikan soal-soal berupa penjumlahan dan pengurangan dimana peneliti menggunakan media tangga pintar.



### 3. Hasil belajar

Hasil belajar matematika dapat didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan atau penguasaan siswa terhadap mata pelajaran penjumlahan dan pengurangan di kelas I setelah belajar atau setelah menjalani proses belajar mengajar. Hasil ini ditunjukkan oleh nilai, yang berupa huruf atau angka, yang diperoleh dari tes hasil belajar *pretest* dan *posttest* yang dilakukan dengan menggunakan media tangga pintar. Hasil belajar matematika dalam kegiatan ini berbentuk *pretest* dan *postes*. *Pretest* dilaksanakan sebelum memberi perlakuan terhadap siswa. Sedangkan *postest* dilaksanakan setelah memberi perlakuan terhadap siswa dengan media tangga pintar

