

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain (Hasan et al., 2021). Jadi karena manusia diciptakan oleh Tuhan dengan berbekal akal dan pikiran maka manusia membutuhkan pendidikan untuk mengembangkan kehidupannya demi memuaskan rasa keingintahuannya dengan bantuan seorang guru sebagai fasilitator.

Sudut pandang individu dimana pendidikan berarti pengembangan potensi-potensi yang terpendam dan tersembunyi dalam diri setiap individu sebab individu bagaikan lautan yang penuh dengan keindahan yang tidak tampak, itu dikarenakan terpendam di dasar laut yang paling dalam. Dalam diri setiap manusia memiliki berbagai bakat dan kemampuan yang apabila dapat dipergunakan dengan baik, maka akan berubah menjadi intan dan permata yang keindahannya dapat dinikmati oleh banyak orang dengan kata lain bahwa setiap individu yang terdidik akan bermanfaat bagi manusia lainnya.

Sedangkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang berbunyi, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2011).

Dalam mencapai tujuan pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran di kelas. Pada kegiatan pembelajaran guru berperan dalam memberikan ilmu kepada peserta didik melalui kegiatan mengajar, pada saat mengajar di kelas guru mengacu pada pedoman kurikulum yang berlaku. Kurikulum yang berlaku saat ini adalah kurikulum merdeka belajar, pembelajaran pada kurikulum 2013 ini sangat

menarik dimana dimana pada satu pembelajaran akan memuat berbagai mata pelajaran, mata pelajaran yang terangkum dalam kurtilas ini memiliki peranan yang penting untuk pembentukan karakter peserta didik. Pada penelitian ini peneliti akan mengambil mata pelajaran yang terangkum dalam kurikulum 2013 kelas III SD yaitu mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada di setiap jenjang pendidikan termasuk pada tingkat sekolah dasar. Hal ini dikarenakan matematika merupakan ilmu yang secara praktis akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, dan dengan kemampuan hasil pembelajaran matematika diharapkan siswa mampu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, matematika merupakan ilmu yang sangat penting untuk dipelajari dan dipahami di setiap jenjang pendidikan. Akan tetapi pembelajaran matematika yang ada di tingkat sekolah dasar dirasa oleh sebagian besar siswa sangat menakutkan, membosankan, dan sulit dipelajari (Ermawati, Diana dan Ardana, 2020).

Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan untuk semua peserta didik atau siswa mulai dari sekolah dasar sampai ke jenjang pendidikan berikutnya. Hal ini agar siswa dapat berpikir secara logis, analitis, sistematis, dan kritis (Mulyati & Evendi, 2020). Pada jenjang SD/MI mata pelajaran matematika untuk mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan serta mengembangkan kemampuan memecahkan masalah siswa.

Berdasarkan wawancara terhadap guru kelas III dengan hasil wawancara yang dilaksanakan pada Kamis, 6 Juli 2023 dikeahui bahwa nilai KKM matematika di SD 1 Tanjungrejo yaitu 70. Dari nilai KKM tersebut diperoleh data bahwa dari 12 siswa dikelas III hanya 4 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM, dan 8 siswa memperoleh dibawah KKM KKM. Hal ini menunjukkan bahwa 34% siswa mendapatkan nilai diatas KKM, dan 66%, sehingga masih banyak siswa yang memperoleh hasil belajar yang rendah. Dengan hasil wawancara yang telah dilakukan berhubungan dengan penelitian yang dilakukan

peneliti untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran.

Untuk memperkuat hasil hasil wawancara maka peneliti melakukan observasi terhadap guru kelas III dengan hasil observasi yang dilaksanakan pada Selasa, 18 Juli 2023, diperoleh data bahwa pembelajaran matematika yang telah berjalan terdapat fakta bahwa. (1) beberapa siswa cepat merasa bosan, (2) siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, (3) hasil belajar belum maksimal.

Hal yang menjadi hambatan dalam pembelajaran matematika selama ini yaitu ketertarikan siswa pada pembelajaran dan hasil belajar siswa masih belum maksimal, permasalahan tersebut diduga karena dalam pembelajaran terlalu sering menggunakan metode ceramah dan pembelajaran yang berpusat pada guru. Membuat siswa merasa jenuh dan tidak masuk dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada proses pembelajaran. Hal ini menjadi faktor rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.

Berdasarkan masalah yang muncul saat pembelajaran maka perlu solusi yang tepat agar siswa lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Penggunaan model pembelajaran yang efektif merupakan solusi yang tepat untuk permasalahan tersebut, salah satu model pembelajaran yang efektif yaitu *problem solving*. Ditambah dengan kecenderungan anak yang masih suka bermain penggunaan media berbasis permainan ular tangga UTA (Ular Tangga Asik) merupakan perpaduan untuk menjadi solusi permasalahan tersebut. Selain solusi penerapan model pembelajaran, siswa juga dapat diperkenalkan dengan penggunaan media pembelajaran. Pada saat observasi ditemukan mayoritas kelas belum adanya sarana prasarana media pembelajaran, hal ini dikarenakan kurangnya inovasi dan kreatifitas guru di kelas. Maka dari itu diambillah solusi dengan penggunaan media pembelajaran. Dipilih media pembelajaran berbasis permainan karena kecenderungan dunia siswa kelas III adalah dunia permainan maka dari itu solusi media pembelajaran berbasis permainan berguna untuk merangsang daya tarik siswa agak fokus dan mampu memhammipembelajaran yang berlangsung dengan dapat mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Model ini menggunkan empat tahapan yaitu memahami masalah, membuat rencana masalah, melaksanakan rencana, dan memeriksa ulang. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Rasyid, 2020) langkah dalam melakukan pemecahan masalah, antara lain yang pertama yakni memahami masalah (*understand the problem*). Merupakan langkah utama atau awal dalam menyelesaikan masalah. Memahami masalah dalam menyelesaikan masalah dapat dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait dengan masalah tersebut, diantaranya apa yang diketahui dari soal, apa saja informasi yang diperlukan, dan bagaimana menyelesaikan soal tersebut, serta kemungkinan-kemungkinan pertanyaan-pertanyaan lain yang mengarah pada pemahaman tentang masalah yang ada. Langkah kedua yakni membuat rencana penyelesaian masalah (*devise a plan*). Dalam membuat rencana penyelesaian masalah, kegiatan diarahkan kepada pemilihan strategi-strategi yang tepat untuk menyelesaikan masalah. Langkah ketiga yakni melaksanakan rencana yang telah ditetapkan (*carry out the plan*) melaksanakan penyelesaian soal sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Langkah keempat yakni memeriksa ulang jawaban yang diperoleh (*look back at the completed solution*). Memeriksa ulang jawaban yang diperoleh merupakan penentuan dari beberapa tahapan yang telah dilakukan dalam *Problem Solving*. Memeriksa ulang jawaban dilakukan untuk mengetahui apakah jawaban yang kita peroleh sudah sesuai dengan ketentuan yang ada. Langkah ini juga akan menentukan apakah hasil penyelesaian yang kita dapatkan dapat diterima sebagai penyelesaian masalah, atau dilakukan penyelesaian kembali karena terdapat beberapa hal yang keliru sehingga jawabannya tidak dapat dipertanggung jawabkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Andita & Taufina, 2020) dengan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan model *problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 03 Koto Salak Kabupaten Dharmasraya diperoleh hasil tes pada siklus I nilai rata-ratanya adalah 72,29 dengan persentase ketuntasan 58,80% kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 86,29 dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 82,35%. Persamaan dalam penelitian yang dilakukan peneliti sama-

sama berkaitan dengan penerapan model untuk meningkatkan hasil belajar. Namun perbedaan yang dilakukan peneliti adalah pada materi pembelajaran pada penelitian.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Pertiwi et al., 2020) yang melakukan penelitian serupa diperoleh hasil belajar pada pra siklus rata-rata nilai siswa sebesar 48,38 menjadi 66,34 pada siklus I. Pada siklus II terjadi kenaikan nilai rata-rata siswa menjadi 72,38 pada mata pelajaran matematika. Hal ini menunjukkan dengan adanya peningkatan pada model pembelajaran *problem solving* dapat memberikan pengalaman siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* hasil belajar siswa dapat meningkat. Persamaan dalam penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti sama-sama berkaitan dengan penerapan model untuk meningkatkan hasil belajar. Namun perbedaan yang dilakukan peneliti adalah materi dan subjek penelitian.

Peneliti menggunakan model pembelajaran ini karena menjadikan siswa semakin aktif serta mampu memotivasi siswa dalam mendapatkan pemahaman yang lebih baik. Akhirnya siswa jadi berminat pada mata pelajaran matematika, model *problem solving* ini bisa membina peserta didik agar dapat paham terhadap suatu konsep, meningkatkan keterampilan, meningkatkan pengetahuan serta ide atau gagasan yang didapatnya di kegiatan belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk berkolaborasi dengan guru kelas III untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Solving* dengan Media Pembelajaran UTA (Ular Tangga Asik) Kelas III SD”. Dari penelitian ini diharapkan mampu memperoleh solusi terbaik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika di kelas III.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.2.1. Apakah penerapan model pembelajaran *Problem Solving* dengan media pembelajaran UTA (Ular Tangga Asik) dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas III SD 1 Tanjungrejo?

1.2.2. Apakah penerapan model pembelajaran *Problem Solving* dengan media pembelajaran UTA (Ular Tangga Asik) dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika kelas III SD 1 Tanjungrejo?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dirumuskan maka tujuan penelitian sebagai ini adalah sebagai berikut.

1.3.1. Untuk meningkatkan hasil belajar matematika dalam penerapan model pembelajaran *Problem Solving* dan media pembelajaran UTA (Ular Tangga Asik) kelas III SD 1 Tanjungrejo.

1.3.2. Untuk meningkatkan aktivitas belajar matematika dalam penerapan model pembelajaran *Problem Solving* dan media pembelajaran UTA (Ular Tangga Asik) kelas III SD 1 Tanjungrejo.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis dan manfaat praktis, sebagai berikut.

1.4.1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat mendukung teori terdahulu dan memberikan pengetahuan penerapan model pembelajaran serta media pembelajaran UTA pada matematika kelas III SD 1 Tanjungrejo.

1.4.2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

Sebagai subjek penelitian siswa dapat berperan aktif dalam berlangsungnya pembelajaran untuk memperoleh pengalaman langsung pembelajaran aktif, efektif, dan menyenangkan melalui model pembelajaran *Problem Solving* serta media pembelajaran UTA (Ular Tangga Asik) sehingga meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD1 Tanjungrejo.

b. Manfaat bagi sekolah

Dapat meningkatkan prestasi sekolah dan juga dapat meningkatkan hasil ujian sekolah mata pelajaran matematika. Serta sebagai bahan evaluasi dalam penyusunan program pembelajaran dengan penentuan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa.

c. Manfaat bagi peneliti

Melalui penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* serta media pembelajaran UTA (Ular Tangga Asik) dapat meningkatkan wawasan, pengetahuan serta meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran matematika kelas III SD 1 Tanjungrejo.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Ruang lingkup penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Solving* dengan Media Pembelajaran UTA (Ular Tangga Asik) Kelas III SD”. Akan dilaksanakan di SD 1 Tanjungrejo, semester I pada kelas III. penelitian ini diterapkan pada materi operasi hitung bilangan cacah mata pelajaran matematika. Peneliti akan melakukan penelitian pada kelas III yang berjumlah 12 siswa.

Penelitian ini ditetapkan pada pembelajaran Matematika materi operasi hitung bilangan cacah dengan Capaian Pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 1. 1 KI dan KD Matematika

| Kompetensi Inti (KI) | Kompetensi Dasar (KD) |
|--|--|
| KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, sekolah, dan tempat bermain. | 3.1. Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah. |

| Kompetensi Inti (KI) | Kompetensi Dasar (KD) |
|--|--|
| KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia. | 4.1. Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifatsifat operasi hitung pada bilangan cacah. |

1.6. Definisi Operasional

1.6.1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan, yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Indikator hasil belajar terdiri atas ranah ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi, ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku, dan ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

1.6.2. Model Pembelajaran *Problem Solving*

Model Pembelajaran *Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan suatu permasalahan, yang kemudian dicari penyelesaiannya dengan dimulai dari mencari data sampai pada kesimpulan. Persoalan tersebut dapat datang dari guru, ataupun dari fenomena atau persoalan sehari-hari yang dijumpai siswa. Langkah dalam melakukan pemecahan masalah, antara lain yang pertama yakni.

- a. Memahami masalah (*understand the problem*). Merupakan langkah utama atau awal dalam menyelesaikan masalah. Memahami masalah dalam

menyelesaikan masalah dapat dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait dengan masalah.

- b. Membuat rencana penyelesaian masalah (*devise a plan*). Dalam membuat rencana penyelesaian masalah, kegiatan diarahkan kepada pemilihan strategi-strategi yang tepat untuk menyelesaikan masalah.
- c. Melaksanakan rencana yang telah ditetapkan (*carry out the plan*) melaksanakan penyelesaian soal sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.
- d. Memeriksa ulang jawaban yang diperoleh (*look back at the completed solution*). Memeriksa ulang jawaban dilakukan untuk mengetahui apakah jawaban yang kita peroleh sudah sesuai dengan ketentuan yang ada.

1.6.3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu alternatif yang di gunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan sebuah materi di depan kelas. Dengan menggunakan media seorang guru diharapkan bisa lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa juga dapat menerima pelajaran dengan baik dan menyenangkan sehingga menimbulkan motivasi siswa untuk belajar. dengan media juga dapat memiliki manfaat dalam pelaksanaan pembelajaran, adapun manfaat sebagai berikut, 1) proses pembelajaran lebih interaktif, 2) meningkatkan kualitas belajar, dan 3) memperjelas pesan dan informasi yang ingin disampaikan guru.