

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu upaya untuk membangun peradaban bangsa melalui pengembangan berbagai wawasan, keterampilan, ilmu pengetahuan, kepribadian serta pengembangan diri baik dalam perkembangan fisik, perkembangan psikis, dan pengembangan spritual melalui manusia seutuhnya. Pendidikan sangatlah penting bagi setiap manusia, maka dari itu pendidikan merupakan hak setiap orang untuk mengembangkan kualitas dirinya untuk meningkatkan harkat dan martabatnya dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha untuk membangun dunia melalui proses pembelajaran dalam rangka mengembangkan potensi diri dengan pengembangan wawasan dan ilmu pengetahuan melalui manusia dengan tujuan mencerdaskan kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam proses penyelenggaraan pendidikan banyak faktor baik dari dalam maupun dari luar yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan.

Pembelajaran tematik atau sering disebut dengan pembelajaran terpadu merupakan suatu pendekatan belajar yang melibatkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema dalam membangun kompetensi siswa. Pembelajaran tematik ini lebih menekankan siswa untuk mendapatkan pengalaman secara langsung melalui keterlibatan keaktifan siswa dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Selain itu pembelajaran tematik juga menekankan proses tindakan dalam memahami suatu konsep. Adapun tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk memudahkan siswa memahami konsep yang nyata dan bermakna, mengembangkan kompetensi siswa melalui pengalaman yang dikaitkan dengan materi pelajaran. Jadi pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang terdiri dari beberapa pelajaran yang dirancang dengan tujuan memudahkan siswa memahami konsep-konsep pembelajaran.

Salah satu pembelajaran tematik integratif adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan kegiatan belajar mengasah

keterampilan berbahasa baik secara lisan maupun tulisan yang berfungsi untuk berkomunikasi. Mempelajari Bahasa Indonesia sangatlah penting bagi siswa karena Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi yang digunakan warga negara Indonesia. Bahasa Indonesia menjadi pemersatu dalam berkomunikasi dengan masyarakat yang berbeda antar daerah. Hal tersebut sejalan dengan bahwa kemampuan proses yang strategis adalah keterampilan berbahasa. Kemampuan berbahasa siswa mampu menimba berbagai pengetahuan terutama dalam memahami materi Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD tidak terlepas dari keterampilan berbahasa, yaitu berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Adapun karakteristik dari pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain pembelajaran Bahasa Indonesia yang termasuk dalam pembelajaran tematik adalah Matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar orang. Mereka beranggapan pelajaran Matematika cenderung menghafalkan rumus dan hitung-hitungan. Tanpa mereka sadari Matematika adalah suatu mata pelajaran yang penting dan berperan besar dalam kehidupan sehari-hari. Banyak manfaat yang diperoleh dalam belajar. Matematika yaitu sebagai alat pemecah permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Ermawati *et al.*, 2023). Matematika pada tingkat sekolah dasar mengajarkan konsep-konsep yang sifatnya abstrak atau tidak nyata serta penalaran logika. Salah satu ciri utama ilmu Matematika adalah bersifat deduktif yang artinya tidak menerima generalisasi dari suatu konsep berdasarkan pengamatan. Penalaran deduktif, yaitu kebenaran dari suatu konsep atau pernyataan yang didapatkan dari kebenaran konsep sebelumnya dengan suatu konsep lain yang saling berhubungan. Selain itu pembelajaran Matematika juga menganut kebenaran yang bersifat konsisten yang artinya sesuatu yang ada pada Matematika apabila benar dikatakan benar dan salah dikatakan salah, jadi harus bersifat konsisten atau berasal dari konsep terdahulu yang sudah teruji kebenarannya (Nabila, 2021). Dilihat dari ciri-ciri Matematika anak sekolah dasar cenderung sulit untuk berpikir secara deduktif karena adanya perbedaan karakteristik usia anak SD dan Matematika. Maka dari itu pembelajaran Matematika harus diajarkan sesuai dengan tahap berpikir usia anak sekolah dasar.

Anak usia sekolah dasar pada umumnya adalah berusia 7-12 tahun. Adapun karakteristik anak usia SD adalah cenderung lebih suka bermain dan belajar hal-hal yang nyata atau konkrit. Anak usia sekolah dasar usia 7-11/12 tahun masuk pada tahap operasional konkrit yaitu anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Marinda, (2020) bahwa tahap operasional kongkrit anak usia 7-11 tahun dapat berpikir logis dalam membagi benda ke dalam bentuk yang berbeda serta belum bisa memecahkan masalah yang sifatnya abstrak. Jadi peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran Matematika sifatnya abstrak, dimana usia anak yang tergolong dalam tahapan konkrit mereka dapat memahami pelajaran dengan benda nyata. Pentingnya melibatkan anak dalam kegiatan langsung dapat membantu anak memahami konsep ilmu Matematika. Belajar menggunakan objek nyata menurut anak akan lebih meyakinkan daripada memahami konsep yang abstrak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas 3 yang dilakukan peneliti terkait dengan pembelajaran tematik kelas 3 di SDN Sumberjo pada hari Kamis, 29 Oktober 2022 terdapat beberapa permasalahan ditemukan yaitu kurang pemahaman konsep. Sebagian besar siswa kesulitan menyatakan ulang konsep, siswa bingung mengklasifikasikan objek berdasarkan sifatnya, siswa belum sepenuhnya bisa memberikan contoh dan non contoh dari suatu konsep, dan siswa masih kebingungan dalam mengubah konsep dalam berbagai bentuk. Salah satu pelajaran yang pemahaman konsepnya masih kurang adalah Matematika dan Bahasa Indonesia. Matematika dianggap sulit oleh siswa karena konsep yang abstrak. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai ulangan harian sebanyak 18 siswa dengan rata-rata yang tuntas hanya 8 dengan presentase sebesar 56%. Kemudian sebanyak 9 siswa tuntas dengan presentase 50% pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Faktor lain yang mempengaruhi kurangnya pemahaman siswa adalah pembelajaran kurang menarik dan minim penggunaan media.

Pada pembelajaran kurikulum 2013 mengembangkan sebuah model pembelajaran yang bervariasi. Model pembelajaran sangat berperan penting dalam

kegiatan mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kemasam yang memuat dari berbagai kegiatan pembelajaran seperti pendekatan, strategi, metode, dan teknik mengajar. Berdasarkan hal tersebut seorang guru harus menggunakan sebuah model pembelajaran yang berfungsi untuk menunjang proses belajar siswa agar mencapai tujuan. Pemilihan model pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik kompetensi dasar dalam kegiatan belajar. Salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan dalam proses belajar adalah model *Problem Based Learning*. Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang mampu membuat siswa berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan pembelajaran. Model ini cocok digunakan karena dalam pembelajaran kurikulum 2013 terdapat karakteristik pengetahuan dan karakteristik keterampilan yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural dan keterampilan abstrak (Ardianti *et al.*, 2018: 33). Penerapan model pembelajaran harus diimbangi dengan penggunaan sebuah alat peraga agar konsep pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sundayana (2013: 6) bahwa dalam proses pembelajaran terdapat empat komponen yang bisa mempengaruhi keberhasilan belajar siswa yaitu suasana belajar, bahan belajar, keterampilan mengajar guru dan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen terpenting sebagai jembatan memanipulasi objek dari abstrak ke konkrit (Ermawati *et al.*, 2022). Media pembelajaran sering disebut dengan alat peraga. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dirancang secara nyata untuk membantu menanamkan konsep yang sifatnya abstrak. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu yang digunakan untuk merangsang pemikiran, perasaan, kemampuan dan keterampilan siswa hingga menyebabkan siswa mendapatkan dorongan dalam proses pembelajaran. Pentingnya media dalam pembelajaran matematika adalah untuk mempermudah dalam proses pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan membantu konsentrasi belajar siswa.

Salah satu alat peraga untuk membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran tematik khususnya pada muatan Matematika dan Bahasa Indonesia adalah dengan menerapkan alat peraga atau media Papan Pintar Tematik (*Patatik*). Ada banyak media lain yang bisa digunakan pada pembelajaran tema, tetapi peneliti menggunakan media Papan Pintar Tematik (*Patatik*) karena dirasa cocok dan efektif untuk pembelajaran tema 8 subtema 1 kelas 3. Media ini belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran. Media Papan Pintar Tematik (*Patatik*) adalah alat peraga yang terbentuk dari sebuah papan. Papan ini sejenis dengan papan tempel yang terbentuk dari garis tegak dan lurus. Media Patatik terbagi menjadi 2 sisi atas dan bawah. Pada sisi atas digunakan pada pembelajaran Matematika untuk belajar mengidentifikasi sudut sedangkan pada sisi bawah digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi identifikasi simbol.

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lestari, dkk (2021) menunjukkan hasil penelitian pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran Tema 8 Praja Muda Karana Subtema 1 Aku Anggota Pramuka materi jenis sudut pada siswa kelas 3 SDN Temboro terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik setelah menggunakan media ular tangga terbukti dengan meningkatnya presentase belajar sebesar 40% pada pembelajaran pra siklus menjadi 80% pada siklus 1. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan presentase rata-rata kelas 63% pada pembelajaran pra siklus menjadi 71% pada siklus 1 dan meningkat 86% pada siklus II.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Tarigan, dkk (2021) menunjukkan hasil peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada pembelajaran tema tempat tinggalku kelas IV SD N 040550 Mardingding. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai pretes awal siswa yang tuntas hanya sekitar 30%. Kemudian pada siklus I mengalami peningkatan siswa yang tuntas dengan presentase 47%. Selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup tinggi dengan presentase nilai siswa yang tuntas sebesar 87%.

Penerapan model pembelajaran disertai dengan media pembelajaran diharapkan mampu membantu pemahaman siswa dalam mengkonkritkan berbagai konsep serta dapat memotivasi guru agar menggunakan alat peraga dalam melakukan proses pembelajaran. Dalam penerapan model berbantuan dengan media pembelajaran ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa agar aktif bertanya maupun bertindak ketika proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan siswa ini menjadi salah satu penunjang akan keberhasilan tujuan pendidikan yang berkualitas. Sejalan dengan penjelasan tersebut, peneliti ingin meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pembelajaran tema 8 subtema 1 khususnya muatan Matematika materi sudut dan Bahasa Indonesia materi identifikasi simbol melalui alat peraga agar pembelajaran tematik pada anak sekolah dasar menjadi menyenangkan dan nyata dengan adanya penggunaan alat peraga.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Patatik* Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Sudut Dan Simbol Siswa Kelas III SD”**.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Patatik* dalam meningkatkan pemahaman konsep materi sudut dan simbol siswa kelas III SD?
2. Bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Patatik* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas III SD?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Patatik* dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep materi sudut dan simbol siswa kelas III SD.
2. Mengetahui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Patatik* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas III SD.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan konsep terutama tentang materi sudut dan simbol.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa untuk menemukan pengetahuan dan mengembangkan wawasan, meningkatkan kemampuan menganalisis suatu masalah melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Patatik*

2. Bagi Peneliti

Sebagai sarana belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dengan langsung sehingga dapat melihat, merasakan, dan menghayati apakah praktik-praktik pembelajaran selama ini sudah efektif dan efisien.

3. Bagi Guru Kelas 3 SD

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan terkait keterampilan guru dalam melakukan proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran disertai media pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran.

5. Bagi Peneliti Lain

Dapat menjadi sumber informasi dan bahan referensi terkait dengan penelitian selanjutnya yang serupa agar lebih bisa dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup

1. Penelitian ini dilakukan di SDN Sumberjo yang berlokasi di Desa Sumberejo, Kecamatan Ngawen, Kabupaten Blora.
2. Penelitian ini dibatasi pada pembelajaran tema 8 Subtema 1 pada muatan Matematika dan Bahasa Indonesia materi sudut & simbol .
3. Subjek penelitian ini dibatasi pada siswa kelas 3 SDN Sumberjo tahun ajaran 2022/2023 semester 2 dengan jumlah siswa 18 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 9 perempuan.
4. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2022/2023 dengan:
 - a. Kompetensi Inti (KI)

KI.3. Memahami Pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI.4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

b. Kompetensi Dasar (KD)

Muatan Matematika

- 3.11 Menjelaskan sudut, jenis sudut (sudut siku-siku, sudut lancip, dan sudut tumpul), dan satuan pengukuran tidak baku.
- 4.11 Mengidentifikasi jenis sudut (sudut siku-siku, sudut lancip, sudut tumpul), dan satuan pengukuran tidak baku.

Muatan Bahasa Indonesia

- 3.9 Mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual.

- 4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.
5. Kajian dalam penelitian ini meliputi , model pembelajaran *Problem Based Learning*, pemahaman konsep, media Papan Pintar Tematik (*Patatik*), materi sudut dan symbol, dan aktivitas belajar siswa.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran kontekstual yang digunakan untuk mengaktifkan proses kegiatan belajar siswa dengan pemberian masalah yang membuat siswa untuk selalu berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan.

1.6.2 Media *Patatik* (Papan Pintar Tematik)

Media Papan Pintar Tematik (*Patatik*) merupakan suatu media yang terbuat dari papan yang digunakan pada pembelajaran tematik muatan Matematika dan Bahasa Indonesia. Media ini mempunyai dua fungsi yaitu mengidentifikasi jenis dan besar sudut pembelajaran Matematika dan mengidentifikasi lambang/symbol pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun bentuknya terbagi menjadi dua sisi atas dan bawah. Penggunaan media ini pada pembelajaran matematika berfungsi mengidentifikasi jenis sudut pada bangun datar. Cara penggunaannya adalah dengan menempel bangun datar pada titik utama pada sisi kanan garis tegak. Apabila gambar bangun datar kurang dari garis tegak maka menunjukkan sudut lancip, apabila gambar bangun datar tepat ditengah garis tegak maka menunjukkan sudut siku-siku, dan jika gambar bangun datar menutupi garis tegak maka disebut dengan sudut tumpul. Sedangkan pada sisi bawah berfungsi untuk menidentifikasi lambang pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Cara penggunaannya dengan menempel lambang kemudian siswa dapat mencari makna pada jawaban yang sudah disediakan atau sebaliknya siswa menempelkan jawaban kemudian mencari lambang yang sesuai dengan jawaban yang ada.

1.6.3 Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan kecakapan dasar seseorang dalam menangkap atau memahami suatu arti dalam penjelasan yang dipelajari atau kegiatan yang dilakukan dalam konteks pembelajaran matematika. Seseorang dapat dikatakan memahami konsep dengan baik apabila dapat menyampaikan penjelasan dari apa yang dilihat dan didapatkan secara detail dengan menggunakan bahasanya sendiri kepada orang lain. Adapun indikator pemahaman konsep adalah (1) menyatakan kembali konsep. (2) Mengklasifikasikan objek berdasarkan konsep tertentu (3) menunjukkan contoh dan non contoh dari suatu konsep (4) menyajikan konsep dalam suatu bentuk representasi matematis. (5) Memanfaatkan syarat cukup dan syarat perlu.

1.6.4 Materi Sudut dan Simbol

Sudut merupakan pertemuan antara garis tegak lurus yang saling berhimpitan sehingga terbentuk suatu titik yang dinamakan dengan titik sudut. Sedangkan simbol merupakan suatu tanda yang dibuat oleh manusia yang mempunyai makna yang digunakan untuk sarana komunikasi.

1.6.5 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa merupakan seluruh kegiatan yang dilakukan siswa baik bersifat fisik maupun non fisik dalam berinteraksi dengan teman sebaya maupun guru dalam proses pembelajaran yang mampu membuat perilaku siswa menjadi lebih baik.