

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika merupakan proses pengajaran di mana guru menggunakan kreativitas siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir mereka, serta menyampaikan pengetahuan dan pengalaman baru yang berguna dalam memahami konsep matematika (Yuniarti & Radia, 2021). Diharapkan, sebagai hasil dari pembelajaran matematika yang diberikan kepada siswa saat ini, siswa akan memiliki keterampilan-keterampilan tertentu yang akan mereka gunakan di masa depan. Namun, sistem menghafal rumus-rumus menunjukkan bahwa pelajaran matematika terasa sangat membosankan dan kompleks. Sistem ini dapat membuat siswa merasa bosan atau kehilangan minat terhadap pembelajaran matematika. Padahal, matematika seharusnya mengajarkan individu untuk berpikir secara kritis, kreatif, inovatif, mandiri, serta memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional Pasal 37, matematika ditetapkan sebagai mata pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan. Sebagai ilmu pasti, matematika menjadi fondasi bagi berbagai disiplin ilmu lainnya. Selain itu, matematika berkaitan dengan perhitungan angka yang senantiasa menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia

Dalam satuan pendidikan Sekolah Dasar, mata pelajaran matematika mencakup tiga komponen: bilangan, geometri, pengukuran, dan pengolahan data. Mayoritas siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, tidak menarik, atau bahkan membosankan (Hidayat dkk., 2022). Anak-anak menjadi bosan dengan cepat dan tidak tertarik dengan pelajaran apa pun, termasuk matematika. Matematika sering kali dianggap kurang menarik oleh sebagian besar siswa. Salah satu penyebabnya adalah minimnya pemahaman mereka terhadap konsep perkalian, akibat guru yang masih menerapkan metode menghafal rumus-rumus perkalian. Akibatnya, siswa merasa bingung dan tidak memahami materi perkalian saat mengikuti pelajaran matematika.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam pelajaran matematika, diperlukan perbaikan proses pembelajaran. Pembelajaran harus direncanakan dan dilaksanakan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa. Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan untuk menumbuhkan minat siswa. Model pembelajaran yang bervariasi merupakan salah satu cara untuk mendorong siswa agar aktif dalam proses belajar. Sebagai pengajar, mereka harus menentukan model pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan ide kepada anak didiknya. Jika ingin mencapai hasil belajar yang maksimal, guru harus menggunakan model pembelajaran yang sesuai dalam menyampaikan materi kepada siswa. Model pembelajaran yang memungkinkan

siswa mengaitkan materi dengan situasi kehidupan nyata adalah model yang tepat. Oleh karena itu, dalam penelitian tersebut, peneliti menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa, membantu siswa untuk bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi terhadap permasalahan, serta membantu siswa mengembangkan kemampuannya dalam berbicara.

Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan media garismatika yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung perkalian dan pemahaman konsep perkalian pada siswa, sehingga membuat siswa untuk aktif berkomunikasi dan tidak mudah bosan. Media garismatika menghitung dengan menggunakan titik perpotongan garis yang berwarna. Pemanfaatan media pembelajaran matematika yang tepat dapat mendukung siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Perpaduan gambar dan warna yang ditampilkan pada media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar. Metode garismatika diterapkan dengan tujuan meningkatkan keterampilan berhitung perkalian siswa serta memastikan mereka memahami konsep perkalian dengan benar dan menyenangkan. Metode ini menggunakan perhitungan melalui titik perpotongan garis berwarna. Hal ini dapat menarik perhatian siswa untuk belajar perkalian karena dengan metode garismatika, siswa dapat belajar sambil bermain dengan menggambar garis dan menghitung melalui titik potong garis. Menurut penelitian Khairunnisa (2019), penggunaan model *problem based learning* berbantuan

garisematika memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam memahami materi perkalian.

Model pembelajaran *problem based learning* adalah pendekatan yang dimulai dengan permasalahan untuk mengumpulkan serta mengintegrasikan pengetahuan baru. Melalui pemecahan masalah, siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berdasarkan pengamatan yang diperoleh peneliti saat mengunjungi UPT SDN 10 Makale Selatan, diperoleh informasi dari guru kelas IVA mengenai hasil belajar perkalian siswa di kelas tersebut dari 18 siswa yang mendapatkan nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ≥ 70 hanya 8 siswa atau 44,44% sedangkan 10 siswa atau 55,56% masih belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang telah ditentukan. Sedangkan untuk kelas IVB hanya 5 siswa atau 33,33% yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pendidikan dan 10 siswa atau 66,66% siswa masih belum memenuhi KKTP yang telah ditetapkan. Hal ini disebabkan karena selain dari cara guru menjelaskan materi yang masih menjelaskan materi menggunakan metode ceramah dan metode pengajaran yang kurang menarik, sehingga siswa merasa bosan. Selain itu, minat siswa dalam belajar perkalian juga rendah karena keterbatasan pola pikir dalam memahami konsep dasar perkalian. Siswa merasa bosan belajar matematika karena kurang memahami konsep materi yang diajarkan sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Adapun masalah lain yang sering terjadi dalam proses belajar mengajar adalah kurangnya peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Situasi ini terjadi akibat rendahnya kepercayaan diri siswa dan tidak ada perhatian terhadap guru yang sedang mengajar. Guru sebagai pengajar perlu mengatasi masalah ini, salah satunya dengan menggunakan model/metode pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa, agar dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar, sehingga memungkinkan siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika, pemahaman konsep yang mendalam sangat penting. Jika siswa tidak memahami konsep dari materi sebelumnya, mereka tidak dapat memahami konsep baru dengan mudah. Jika mereka tidak memahami konsep tersebut, hasil belajar akan buruk dan mereka tidak akan mencapai ketuntasan belajar (Kamarianto, Noviana, Alpusari, 2018).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah penerapan model *problem based learning* berbantuan garismatika dalam pembelajaran perkalian dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar perkalian siswa kelas IV UPT SDN 10 Makale Selatan?"

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model *problem based learning* berbantuan garismatika terhadap hasil belajar perkalian siswa kelas IV UPT SDN 10 Makale Selatan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi pembaca, termasuk dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan umpan balik kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, bekerja sama, dan berkomunikasi, sehingga dapat melatih dan merangsang kreativitas mereka.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif bagi guru, yaitu sebagai alternatif dalam mengajarkan materi matematika dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran dan menciptakan proses belajar yang efektif serta bermakna.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif bagi peneliti, yaitu untuk meningkatkan pengetahuan dan memotivasi peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan topik ini.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif bagi sekolah, yaitu hasilnya dapat memperkaya dan melengkapi penelitian yang telah dilakukan oleh guru-guru lain, serta memberikan informasi yang berguna bagi sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dan meningkatkan mutu pendidikan serta pendampingan siswa.

E. Definisi Operasional

1. Model *problem based learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk memahami cara belajar dan bekerja sama dalam kelompok guna mencari solusi terhadap masalah-masalah yang ada di dunia nyata melalui 5 fase, yaitu:
 - a. Orientasi masalah siswa
 - b. Mengatur siswa untuk belajar
 - c. Penelitian utama
 - d. Mengembangkan dan mempresentasikan karya
 - e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
2. Garismatika yaitu media yang digunakan dalam perkalian dengan cara menghitung titik perpotongan pada garis, seperti menggambar garis horizontal

dan vertikal yang kemudian disilangkan, lalu memberi tanda titik pada titik perpotongan tersebut dan menghitung jumlah titik sebagai hasil perkaliannya. Penggunaan metode garismatika dalam perkalian sangat efektif untuk memperkenalkan operasi perkalian kepada anak-anak, karena melibatkan unsur menggambar garis dan titik yang dapat menarik minat mereka untuk belajar. Hasil perkaliannya diperoleh dengan cara menjumlahkan jumlah titik perpotongan pada garis. Karena operasi perkalian bersifat komutatif, kita dapat memilih garis vertikal dan horizontal secara bebas untuk angka yang akan dikalikan (Khairunnisa, 2019).

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode garismatika adalah kumpulan titik perpotongan garis berwarna yang disilangkan untuk meningkatkan pemikiran, perhatian, dan minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diraih oleh seseorang dalam proses belajar, yang tercermin dalam raport (Dakhi, 2020). Pengertian tersebut menjelaskan bahwa hasil belajar mencakup segala perubahan yang dialami siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, seperti peralihan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar yang maksimal merupakan tujuan dari setiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dalam semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran matematika.