

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Indonesia sistem Pendidikan nasional di atur dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1, mengatakan bahwa sistem pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Laili dkk., 2022). Pendidikan memiliki peran penting yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia dari yang bersifat individu sampai berbangsa dan bernegara (Apit Dulyapit dkk., 2023).

Berdasarkan pengertian di atas, maka warga negara Indonesia wajib mendapatkan kesempatan untuk memperoleh pendidikan dasar. oleh karena itu pada tingkat sekolah dasar sangat diinginkan untuk dikembangkannya usaha dalam pembinaan mutu pendidikan, hal itu dilakukan melalui pengelolaan dan peningkatan mutu guru yang merupakan perangkat penting bagi peningkatan mutu pendidikan. Pendidikan sebagai suatu proses yang bukan hanya memberi bekal kemampuan intelektual dalam membaca, menulis, dan berhitung saja melainkan juga sebagai proses mengembangkan kemampuan peserta didik secara optimal dalam aspek intelektual, sosial, dan personal (Zahidah dkk., 2022).

Matematika secara umum dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari konsep-konsep abstrak seperti angka, bentuk, struktur, ruang, dan perubahan, serta hubungan antara konsep-konsep tersebut. Matematika menggunakan metode logika dan simbol-simbol untuk memecahkan masalah dan merumuskan teori. Matematika adalah mata pelajaran yang di ajarkan mulai dari Tingkat dasar hingga Tingkat sekolah menengah atas. Pembelajaran matematika sangat penting untuk mendorong kemampuan anak dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peran penting dalam perkembangan ilmu teknologi, baik sebagai alat bantu dalam peranan-peranan bidang ilmu lain maupun ilmu matematika sendiri (Ganefi dkk., 2020).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada semua tingkat pendidikan. Matematika selalu digunakan dalam segala segi kehidupan. Semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai, matematika merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, jelas, dan dapat digunakan untuk mengajukan informasi dalam berbagai cara, dan memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang. Tujuan dari diberikannya mata pelajaran matematika adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama.

Pembelajaran matematika terutama pada jenjang pendidikan dasar menekankan pada pembentukan logika, sikap, dan ketrampilan. Pembelajaran matematika merupakan proses kegiatan belajar mengajar dimana siswa dapat

menggunakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, belajar matematika dimulai dengan konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih tinggi dengan kemampuan dan pola pikir yang dimiliki siswa. Sebab karakteristik matematika yaitu memiliki objek kajian yang abstrak (Patta dkk., 2021).

Permasalahan yang ditemukan terdapat pada hasil belajar matematika siswa masih rendah. Dalam penerapan model pembelajaran yang kurang tepat menyebabkan pembelajaran yang membosankan bagi siswa. Sehingga guru harus memiliki strategi agar tercipta pembelajaran yang efektif, efisien dan sesuai dengan tujuan. Penerapan model *Problem Based Learning* dipilih karena menuntut siswa aktif dalam penyelidikan dan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran. Peran guru dalam pembelajaran ini adalah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan (Novianti dkk., 2020).

Movie Learning adalah metode pembelajaran yang mengaitkan konsep pembelajaran dengan tayangan film. Metode ini dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih nyata dan praktis, serta tersimpan lebih lama dalam memori jangka panjang seseorang. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sangat cocok dengan menggunakan video pembelajaran. Hal ini dikarenakan video pembelajaran dapat membantu siswa belajar lebih efektif, mandiri, dan meningkatkan semangat belajar khususnya dalam mata pelajaran matematika (Isnaini, 2023:48).

Oleh karena itu Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran berbasis pemecahan masalah atau biasa disebut *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* dapat dimaknai sebagai metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk mencari penyelesaian masalah-masalah nyata yang terjadi (Rita, 2022). Dalam penggunaan model pembelajaran *Poblem Based Learning* dapat di bantu dengan penggunaan *Movie Learning* (strategi pembelajaran yang mengaitkan konsep pembelajaran tanyangan film melalui materi yang sementara diajarkan).

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di kelas IV UPT SDN 10 Makale Selatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika masih rendah, dimana dari 15 siswa hanya 3 siswa dan 20% yang nilainya memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu ≥ 70 sesuai dengan KKTP matematika yang ditentukan di sekolah, 12 siswa dan 80% belum mencapai KKTP. Rendahnya hasil belajar ini di sebabkan oleh dua hal pokok yaitu masalah guru dan siswa. Dari aspek guru disebabkan karena guru kurang kreatif dalam menngunakan pendekatan, model, dan strategi pembelaran. Guru hanya menggunakan pembelajaran konvensional. Sementara dari aspek siswa adalah Siswa sering tidak fokus dalam proses pembelajaran, tidak aktif dalam kelas.

Siswa lebih senang bermain ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Hal inilah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada kelas IV UPT SDN 10 Makale Selatan. Dengan upaya untuk meningkatkan hasil belajar maka akan dilakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul

“Penerapan *Problem Based Learning* Dengan Bantuan *Movie Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV UPT SDN 10 Makale Selatan.

B. Rumusan Masalah

1. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Penerapan *Problem Based Learning* dengan bantuan *Movie Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV UPT SDN 10 Makale Selatan?”.

2. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan model *Problem Based Learning*, dimana model pembelajaran ini untuk menyelesaikan suatu masalah dengan bantuan *Movie Learning* seperti: menyampaikan materi menggunakan tayangan video pembelajaran.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dalam menggunakan metode *Problem Pased Learning* dengan bantuan *Movie Learning* di kelas IV UPT SDN 10 Makale Selatan.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan atau pengetahuan bahwa dengan menggunakan Penerapan *Problem Based Learning* dengan bantuan *Movie Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV UPT SDN 10 Makale Selatan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Sebagai upaya untuk mengembangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan *movie learning*.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan bagi guru kelas dalam upaya peningkatan hasil belajar matematika serta mendapatkan cara efektif melalui penyajian pembelajaran menggunakan metode *problem based learning* dengan bantuan *movie learning*.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan pembelajaran matematika sehingga melalui penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan *movie learning* dapat menunjang tercapainya mutu Pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau rujukan dalam melaksanakan penelitian sejenis untuk kedepann.