

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu penunjang kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran (Dahlia, S. 2025). Dalam undang-undang sisdiknas nomor 20 tahun 2003, “ pendidikan adalah salah satu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya”. Jadi, pendidikan bertujuan sebagai sarana yang digunakan untuk mengembangkan atau meningkatkan potensi, bakat serta minat yang dimiliki siswa untuk tercapainya sumber daya manusia yang berkualitas.

Implementasi pendidikan di sekolah sangat bergantung pada kemampuan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran (Intan, dkk. 2022). Pembelajaran ialah suatu proses mengingat, menimbah ilmu, serta proses yang dapat dilakukan dimanapun serta kapanpun dalam memperoleh suatu kebenaran ataupun suatu keahlian yang bisa dikuasai dan bisa digunakan selaras dengan kebutuhan, (Fatimah, 2018). Guru membelajarkan siswa dengan mengkondisikan pembelajaran yang efektif untuk berkembangnya potensi siswa secara optimal (Sutikno, M.S. 2021). Salah satu tugas

penting guru yaitu merancang strategi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan yang hendak dicapai dapat tercapai dengan baik.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis dan sistematis siswa adalah Matematika. Matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang bilangan, struktur pola, keadaan dan perubahan (Ramadhan & Hamid, 2023). Permasalahan yang kerap terjadi dalam pembelajaran Matematika yaitu anggapan siswa bahwa mata pelajaran ini merupakan suatu materi yang sulit dan membosankan sehingga seringkali menjadi momok yang dihindari (Intan, dkk. 2022). Sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Hal tersebut seperti yang diamati pada observasi dan wawancara awal yang dilakukan di UPT SDN 6 Makale Selatan, diperoleh data bahwa dari 18 siswa (9 laki-laki dan 9 perempuan) di kelas III terdapat 11 siswa berada dibawah nilai KKTP dan dinyatakan tidak tuntas belajarnya. Sisanya, sebanyak 7 siswa yang tuntas belajarnya (berada di atas nilai KKTP) khususnya pada mata pelajaran Matematika. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dengan guru kelas dimana nilai siswa masih dibawah KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) yang ditentukan yaitu 70. Hal ini disebabkan karena pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurang bervariasi, sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan mengalami kesulitan memahami materi Matematika.

Dalam rangka mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran Matematika maka dapat diberi inovasi yang menarik untuk membantu dalam

menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat mendukung ketercapaian hasil belajar Matematika siswa, salah satunya adalah menerapkan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berbantuan media Visual. Model pembelajaran PBL pada hakikatnya merupakan suatu model pembelajaran yang menitikberatkan pada kegiatan pemecahan masalah dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Ramadani, (2025) menyatakan bahwa Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai suatu konteks bagi siswa agar dapat belajar cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh dari materi pelajaran. Dengan adanya model PBL dapat membantu siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Media berfungsi sebagai perantara dalam proses penyampaian informasi tersebut. Materi yang akan disampaikan untuk kegiatan pembelajaran dituangkan kedalam berbagai bentuk media salah satunya adalah media visual. Nurfadhillah, dkk. (2021) media Visual merupakan suatu media yang dapat dinikmati melalui panca-indera. Media visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar, media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Penerapan model pembelajaran (PBL) *Problem Based Learning* berbantuan media Visual dalam pembelajaran Matematika diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model PBL dipilih karena mampu mengembangkan keterampilan

berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan dalam pemecahan masalah melalui keterlibatan aktif siswa dalam menghadapi permasalahan nyata. Dengan model PBL, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam mencari solusi, sehingga meningkatkan kemandirian, rasa tanggung jawab, dan kemampuan berkolaborasi. Selain itu, penerapan media visual mendukung efektivitas model PBL dengan memperjelas konsep-konsep abstrak, menarik perhatian siswa, dan memperkuat daya ingat mereka terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian ini relevan dengan penelitian Mudiana, I. G., Bayu, I. W., & Aspini, N. A. (2021) menyatakan bahwa hasil belajar Matematika siswa kelas III SD melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Power point* dalam penelitian ini mengalami peningkatan karena adanya langkah-langkah model PBL yang terlaksana dengan baik dan antusias siswa menjadi meningkat dengan adanya *Power Point*. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada subjek, lokasi dan pendekatan yang digunakan.

Dari latar belakang permasalahan yang diuraikan maka akan dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran (PBL) *Problem Based Learning* Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III UPT SDN 6 Makale Selatan”.

B. Rumusan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, rumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu “Bagaimana penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Visual dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas III UPT SDN 6 Makale Selatan?”

2. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah dalam penelitian ini yaitu dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Visual.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Visual di kelas III UPT SDN 6 Makale Selatan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang penulis lakukan ini dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangsi untuk menambah wawasan dan pengetahuan terkait dengan penerapan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berbantuan media visual untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa, serta dapat dijadikan acuan dan referensi dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat menjadi bahan acuan dan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berbantuan media visual untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Guru

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman maupun keterampilan kepada guru dalam mengembangkan model pembelajaran dan menciptakan media pembelajaran Matematika yang menarik dan kreatif agar siswa dapat berperan aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, pengalaman. Dan keterampilan dalam menggunakan media visual, serta dapat dijadikan acuan dan referensi dalam melakukan penelitian yang relevan.