BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju ke arah peradaban manusia yang lebih baik. Pendidikan ini bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan individu secara menyeluruh, sehingga dapat menghadapi tantangan zaman dengan pengetahuan yang telah diperoleh melalui proses belajar di berbagai lingkungan, baik di sekolah maupun di rumah (Sujana, 2019:29). Dalam pendidikan yang paling penting yaitu proses dari pendidikan tersebut bukan hasil akhirnya, karena dengan proses tersebut peserta didik dapat menjadi lebih mengerti atau paham dari sebelumnya. Hal ini tentunya membutuhkan waktu yang cukup lama, tidak sehari dua hari tetapi tahunan bahkan puluhan tahun. Tetapi secara tidak disengaja, peserta didik pada setiap harinya selalu melakukan pendidikan yang akan mengembangkan kemampuannya dalam kehidupan sehari-hari walaupun secara tidak sadar.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. Nurhikmayati (2019:43) mengartikan matematika sebagai ilmu pengetahuan yang mencakup kumpulan konsep berupa operasi, angka, simbol, dan pola yang pasti. Mengingat pentingnya matematika, maka dalam pengajarannya bukan hanya untuk mengetahui dan memahami apa yang terkandung dalam matematika itu sendiri, tetapi lebih menekankan pada pola berpikir siswa agar dapat memecahkan masalah secara kritis, logis, kreatif, cermat, dan teliti. Alasan-alasan mempelajari matematika itu bermacam-

macam. Menurut Cornelius (dalam Abdurahman, 2003:253) mengemukakan lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan (1) sarana berpikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya. Dalam kegiatan belajar mengajar secara nyata matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang perlu mendapat perhatian lebih dalam peningkatan mutunya. Banyak siswa yang merasa kurang mampu dalam mempelajari matematika karena dianggap sulit, bahkan ada sebagian dari peserta didik yang membenci sehingga matematika dianggap sebagai hal yang menakutkan bagi mereka.

Melalui observasi dan interaksi dengan siswa selama PLP yang peneliti lakukan selama 3 bulan di SD Islam Khaira Ummah, ditemukan bahwa selama proses pembelajaran kurangnya perhatian siswa ketika guru menjelaskan pelajaran. Hal ini dapat membuat peserta didik kurang memahami materi yang dijelaskan guru. Permasalahan lainnya yaitu peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran itu dikarenakan kurangnya inovasi guru dalam pemilihan media dan model pembelajaran yang tepat yang tepat. Kurangnya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik itu dapat mengakibatkan minimnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti bersama salah satu wali kelas IV B ibu Fitri Ahyani S.Pd pada bulan 11 Oktober 2024, diperoleh informasi bahwa disekolah telah menerapkan model PBL tetapi belum efektif pada semua matapelajaran terutama matematika. Sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa di pelajaran matematika belum berkembang secara optimal, hal ini ditunjukkan pada siswa yang belum mencapai nilai KKTP di SD Islam Khaira Ummah. Dari data nilai yang diberikan oleh guru hasil ujian tengah semester 2024/2025 masih banyak yang dibawah rata-rata sedangkan KKTP yang ditentukan adalah 75. Masih banyaknya nilai yang dibawah rata-rata menunjukkan hasil belajar siswa masih rendah dan siswa masih harus mengikuti remidi atau ulangan susulan.

Tabel 1 Hasil Ujian Sumatif Tengah Semester Peserta Didik Kelas IV SD Islam Khaira Ummah

No	Kelas	KKTP	Jumlah Peserta didik yang Tuntas	Persentase yang tuntas ≥75	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	Persentase yang tidak tuntas <75
1	Kelas IV A	75	11	40,74%	16	59,26%
2	Kelas IV B	75	11	40,74%	16	59,26%
3	Kelas IV C	75	12	44,44%	15	55,56 %

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar matematika peserta didik masih ada yang rendah. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Hal tersebut

dianggap sebagai tantangan untuk guru agar untuk memilih media dan model pembelajaran dengan tepat. Model pembelajaran ini berupa langkah-langkah pembelajaran yang sistematis yang dilakukan untuk membatu siswa dalam memahami informasi, ide dan dapat membangun pola pikir untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Rosmala & Amelia, 2018:6).

Seorang guru perlu menggunakan model pembelajaran agar pembelajaran yang sedang berlangsung dapat berjalan secara efektif dan efisien oleh karena itu guru dituntut harus mampu mengemas pembelajaran menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran, bahkan ada anggapan bahwa proses dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar. Maka pembelajaran yang baik akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula begitupun sebaliknya. Menurut Setyawati (2020:61) menyebutkan bahwa salah satu model yang efektif digunakan agar hasil belajar siswa mengalami peningkatan, yaitu model *Problem Based Learning* (PBL). Penggunaan model PBL memiliki pengaruh terhadap keterampilan pemecahan masalah peserta didik. Proses pembelajaran yang menerapkan model ini menuntut siswa untuk belajar secara langsung dengan pengalaman yang relevan, sehingga siswa dapat menemukan dan menyelesaikan masalah dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa PBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Briana et al, 2015:724). Model pembelajaran memerlukan media untuk mendukung dalam proses

pembelajaran. Media yang baik adalah media yang memanfaatkan kemajuan teknologi.

Teknologi tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja tetapi semua kalangan termasuk peserta didik sekolah dasar. Keadaan ini harusnya memotivasi guru untuk mendesain pembelajaran yang berbasis teknologi. Salah satu media yang memanfaatkan teknologi adalah media *PowerPoint* (PPT). Menurut Daryanto (2020:19) yang menyatakan bahwa PPT adalah *software* yang dikembangkan oleh *Microsoft* untuk keperluan presentasi, termasuk dalam pendidikan, serta fitur-fiturnya yang memungkinkan penyajian materi pembelajaran secara menarik dan efektif. PPT merangkum informasi ke dalam slide menarik dengan kombinasi teks, gambar, grafik, suara, dan video. Hal ini mempermudah siswa memahami penjelasan melalui visualisasi terpadu. (Purnomo, 2011:1)

Model PBL memiliki kecocokan yang signifikan dengan media PPT dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Barrows (2016:45), penggunaan alat bantu visual seperti PPT dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan menarik tentang penyajian materi pembelajaran, sehingga memudahkan mereka untuk memahami materi tersebut. Selain itu, PPT memungkinkan pengorganisasian informasi yang sistematis, yang sesuai dengan langkah-langkah dalam PBL, seperti penyajian masalah, diskusi kelompok, dan refleksi. Mayer (2020:34) menyatakan bahwa kombinasi elemen visual dan verbal dalam PPT dapat meningkatkan pemahaman siswa karena melibatkan lebih banyak jalur kognitif. Dengan demikian, PPT dapat

memperkuat dan membantu siswa memvisualisasikan data atau solusi yang kompleks selama proses diskusi.

Integrasi PBL dengan PPT dapat menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan interaktif. Siswa dapat menggunakan PPT untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka, yang dapat meningkatkan rasa tanggung jawab, keterampilan komunikasi, dan rasa percaya diri. Menurut Hung et al. (2019:490), teknologi seperti PPT dapat memfasilitasi kolaborasi dan mempercepat akses terhadap informasi yang relevan. Dengan demikian, perpaduan antara PBL dan media PPT menjadi pendekatan yang relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di era digital saat ini.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul **"**Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *PowerPoint* (PPT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas IV SD Islam Kahira Ummah".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat ditemukan masalah-masalah sebagai berikut :

1. Peserta didik banyak diam dan kurang aktif di kelas karena metode yang digunakan guru hanya menggunakan metode konvensional saja.
2. peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran itu dikarenakan kurangnya inovasi guru dalam pemilihan media dan model pembelajaran yang tepat.

3. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika masih ada yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
4. Kurangnya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik itu dapat mengakibatkan minimnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah supaya penelitian yang dilakukan lebih fokus dan terarah pada sasaran pokok penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah pada Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *PowerPoint* (PPT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Dengan Materi Bangun Datar Segi Banyak Kelas IV SD Islam Khaira Ummah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah yang akan menjadi acuan umum dalam melakukan penelitian adalah "apakah terdapat pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *PowerPoint* (PPT) terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika kelas IV SD Islam Khaira Ummah?"

E. Tujuan Penelitian

Sebagaimana rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan

PowerPoint (PPT) terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika kelas IV SD Islam Khaira Ummah.

F. Manfaat Penelitian

1. Teoretis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan dan menambahkan wawasan dan dapat memberikan dorongan kemajuan inovasi dalam penggabungan model pembelajaran dengan media berbantuan teknologi di dalam dunia pendidikan

2. Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti yaitu untuk memberikan pengalaman dan pengetahuan tentang penerapan ilmu yang didapatkan diperkuliahan dengan permasalahan yang nyata yang ada di dunia pendidikan.

b. Bagi Guru

Kualitas belajar dapat ditingkatkan secara optimal pada pembelajaran Matematika dengan media pembelajaran yang sesuai.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan inovasi terkait media yang digunakan pada pembelajaran Matematika, sehingga mampu memperbaiki hasil dan kualitas belajarnya.

d. Bagi Siswa

Menambah keefektifan belajar sehingga siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran.