

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia maupun pencapaian pembangunan suatu bangsa. Pendidikan penting bagi kehidupan manusia karena manusia dapat menentukan dan mengubah kehidupan yang dijalani melalui pendidikan. Kemudian, pencapaian pembangunan suatu bangsa tidak akan lepas dari sumber daya manusia nya. Apabila suatu bangsa memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, maka kemajuan suatu bangsa tak dapat diragukan kembali. Pendidikan sangat dibutuhkan dalam dalam kelangsungan dan kesejahteraan suatu bangsa sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Pasal 1 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, sebagai berikut:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang dipelajari. Belajar dapat diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku dan tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih. Aunurrahman (2016, hlm. 35) menyatakan bahwa, “belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya”. Menurut Budiningsih (dalam Jamil Suprihatiningrum, 2014, hlm. 15) mengungkapkan, “belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan, yang mana siswa aktif melakukan kegiatan, aktif

berfikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari”. Sependapat dengan Aswan (2014, hlm. 05) mengungkapkan, “belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi”.

Pembelajaran masih berpusat pada guru, dan menggunakan media konvensional, sehingga membuat kegiatan pembelajaran monoton dan peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik pada saat kegiatan pembelajaran. Akibatnya siswa kurang memperhatikan guru yang ditandai dengan bermacam-macam kegiatan yang tidak berhubungan dengan pembelajaran, yaitu mengobrol dengan teman, mengantuk dan izin keluar kelas. Akibatnya hasil belajar menjadi rendah, baik pada ranah kognitif, afektif, dan juga psikomotorik. Menurut Mardiah (2022) menjelaskan bahwa, “hasil belajar adalah akumulasi dari urutan kegiatan dalam proses belajar mengajar yang telah dilalui oleh siswa itu sendiri”. Sependapat dengan Purwanto (2010, hlm. 45) mengungkapkan bahwa, “ hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya, aspek perubahan itu mengacu pada taksonomi tujuan pengajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan menurut Fatimah (2018) menyatakan bahwa, “pembelajaran ialah sesuatu proses mengingat, menimbang 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”.

Salah satu hasil belajar yang masih rendah salah satunya mata pelajaran matematika dianggap mata pelajaran yang sulit dan membosankan bagi sebagian peserta didik di sekolah. Maryoto (2018) menyatakan bahwa:

Matematika merupakan pelajaran yang memiliki peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi karena kemampuan matematis ini perlu dikembangkan sejak dini pada anak terutama di sekolah dasar, supaya anak dapat berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan mampu bekerjasama dalam memecahkan suatu permasalahan.

Sedangkan menurut Bohalima (2022) menyatakan bahwa, “matematika merupakan sebuah ilmu pasti yang menjadi induk dari segala ilmu pengetahuan di dunia ini”. Sedangkan menurut Siagian (2016, hlm. 60) menyatakan bahwa,

“matematika adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu maupun dalam pengembangan matematika”. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu yang penting untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan supaya anak dapat berpikir kritis dan logis dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

Pada proses pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat berpengaruh untuk jenjang pendidikan berikutnya. Pada pembelajaran matematika sekolah dasar banyak membahas materi yang berkaitan dengan konsep-konsep matematika yang akan dipelajari di jenjang pendidikan yang lebih lanjut. Menurut Muhsetyo (2008, hlm. 26) menyatakan bahwa, “pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari”. Sedangkan menurut Susanto (2016, hlm. 186) menjelaskan bahwa, “pembelajaran matematika adalah proses belajar mengajar yang dirancang oleh pendidik untuk mengembangkan pemikiran kreatif siswa dan meningkatkan kemampuan mereka untuk mengkonstruksi pengetahuan baru sehingga mereka dapat lebih menguasai topik matematika yang baik”. Sedangkan menurut Rusyanti (2014, hlm.05) mengemukakan bahwa, “pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan pengembangan pola berfikir dan mengolah logika pada suatu lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru dengan berbagai metode agar program belajar matematika tumbuh dan berkembang secara optimal dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien”.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah saya lakukan di SDN 033 Asmi Bandung diketahui bahwa hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika masih kurang karena masih banyak siswa yang belum menguasai penalaran perkalian sehingga siswa kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru dan akan sulit bagi siswa mengikuti materi selanjutnya jika masih belum menguasai penalaran matematika, dengan menguasai penalaran peserta didik diharapkan mampu mendalami berbagai disiplin ilmu yang menjadi keahliannya, terutama ilmu yang terkait dengan teknologi. Jumlah keseluruhan peserta didik kelas IV SDN 033 Asmi Bandung adalah 52 orang peserta didik terdiri dari 2 kelas

yaitu kelas IVA yang berjumlah 26 orang peserta didik yang sudah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 15 orang dengan nilai KKM diatas 75, yang belum mencapai KKM 11 orang, pada kelas IVB yang berjumlah 26 orang peserta didik yang sudah mencapai KKM 16 orang, yang belum mencapai KKM 10 orang.

Pembelajaran pasca pandemi COVID-19 masih terbiasa menggunakan teknologi dan berdasarkan kemajuan teknologi pembelajaran media yang saat ini dibutuhkan adalah media berbasis ICT (*Information and Communication Technologies*) atau lebih dikenal sebagai TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) karena dengan menggunakan media siswa lebih memperhatikan dan menarik bagi siswa pada saat diberi penjelasan oleh guru. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang paling efektif digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam memasuki era globalisasi saat ini dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (ICT). Menurut Purwasih (2018) menyatakan bahwa, "ICT atau *Information and Communication Technology* adalah sarana untuk meningkatkan keilmuan dalam hal penerapan pembelajaran". Media pembelajaran ICT diharapkan proses kegiatan belajar dan mengajar dapat memberikan kemanfaatan lebih, dan memberikan kontribusi berupa peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan bantuan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL).

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* dapat membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk memecahkan suatu permasalahan. Menurut Royani (2016, hlm. 128) menyatakan bahwa "Model PBL menuntut peserta didik agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan menyiapkan peserta didik untuk berpikir secara kritis dan analitis, serta mampu untuk mendapatkan dan menggunakan secara tepat sumber-sumber pembelajaran. Dengan adanya model PBL peserta didik akan dapat terampil dalam menyelesaikan permasalahan, menggali informasi, dan bekerja sama dalam kelompok". Sedangkan menurut Syamsidah (2018, hlm.17) mengungkapkan bahwa, " Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang didalamnya melibatkan sasaran guru untuk berusaha memecahkan masalah dengan beberapa tahap metode ilmiah sehingga peserta didik mampu untuk mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan sekaligus peserta didik

diharapkan mampu memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah. Sependapat dengan Hosnan (2014, hlm.24) mengungkapkan bahwa, “Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata (*real world*) yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis dan sekaligus membangun pengetahuan baru”.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Romlah et al (2019) mengemukakan bahwa penggunaan media ICT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya skor keseluruhan soal dari semua indicator, siswa termasuk ke dalam kriteria sangat baik yaitu 88,21%. Penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan oleh Ranti Eka Putri (2018) mengemukakan bahwa dengan adanya media pembelajaran yang membahas mengenai materi matematika ini dapat memberi kemudahan dalam proses belajar bagi peserta didik. Penerapan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai modul belajar dapat menjadi metode yang menarik dan disenangi oleh peserta didik.

Hasil penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan oleh Sulistia et al (2020) mengemukakan bahwa pembelajaran menggunakan media ICT dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar matematika, dan dapat disimpulkan juga bahwa media pembelajaran berbasis ICT yaitu media pembelajaran yang mana semua komponen elektronik yang terdiri dari perangkat keras dan lunak serta segala kegiatan yang berhubungan dengan pengolahan data baik manipulasi, pengambilan, pengumpulan, dan penyajian informasi/data dengan menggunakan komputer dan telekomunikasi.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Cantika Dikna Putri Chysara (2023) mengemukakan bahwa pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Indikator tersebut dapat dilihat dari nilai tes evaluasi pembelajaran peserta didik yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I terdapat 15 peserta didik atau 65% peserta didik yang tuntas dalam belajar dan dengan nilai rata-rata kelas 80 dan meningkat pada siklus II peserta didik yang tuntas mencapai 21 peserta didik atau 91% dengan nilai rata-rata kelas 93. Sedangkan dilihat dari hasil wawancara dan hasil observasi siswa yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa aktivitas

peserta didik meningkat yaitu peserta didik aktif terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran meningkat, dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Hasil penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan oleh Muhammad Zaini (2023) mengemukakan bahwa mengalami peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Hal tersebut terlihat dari tes pada siklus I dan II, yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata serta persentase ketuntasan klasikal. Persentase ketuntasan klasikal dihitung saat jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai minimal KKM (≥ 65) mencapai 75% atau lebih dari total jumlah peserta didik. Pada kondisi pra-siklus, rata-rata nilai peserta didik adalah 68,12 dengan ketuntasan klasikal sebesar 47% (8 peserta didik). Pada siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 75,29 dengan ketuntasan klasikal sebesar 70,59% (12 peserta didik) dari total 17 peserta didik. Pada siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 78,82 dengan ketuntasan klasikal sebesar 82,53% (14 peserta didik) yang memenuhi nilai KKM. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *problem based learning* pada materi operasi hitung bilangan pecahan pada peserta didik kelas dinyatakan berhasil.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran ICT Dengan Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran masih belum optimal.
2. Kurangnya minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika sehingga mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa.
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang sudah dijelaskan, masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan media pembelajaran ICT dengan model PBL dengan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajarn ICT?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran ICT dengan model PBL dengan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran ICT?
3. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran ICT dengan model PBL pada mata pelajaran matematika terhadap hasil belajar peserta kelas IVSD?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan media pembelajaran ICT dengan model PBL dengan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran ICT.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran ICT dengan model PBL terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 033 ASMI BANDUNG.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran ICT dengan model PBL terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 033 ASMI BANDUNG.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan untuk mengungkapkan jawaban dari rumusan masalah yang terkait dengan pengaruh media pembelajaran pada mata pelajaran matematika terhadap minat belajar siswa dalam meningkatkan proses pembelajaran terhadap prestasi peserta didik sekolah dasar secara lebih luas dan hasil dari

penelitian ini dapat dijadikan kajian teori penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Menjadikan pembelajaran lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi dan kreasi baru dalam proses pembelajaran sehingga membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga sekolah tersebut semakin baik.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dan wawasan secara langsung sebagai calon guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada variabel-variabel penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Media ICT

Media ICT (*Information and Communication Technologies*) merupakan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi, seperti Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK), pembelajaran berbasis web (*e-learning*), pembelajaran berbantuan komputer (CAI), serta pembelajaran berbasis Audio-Visual (AVA). Media pembelajaran berbasis ICT membantu mengembangkan sistem pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*students center*) dan membantu siswa akan kebutuhan belajar yang menantang, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

ICT (*Information and Communication Technologies*) atau yang sering kita sebut sebagai TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) di kelas, di sekolah, dan di rumah, memiliki potensi untuk dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran dapat mendukung peserta didik untuk

mendapatkan pengalaman belajar secara kolektif dengan peserta didik lain atau melalui interaksi dengan para ahli dalam media komunikasi berbasis ICT secara mandiri. “Perkembangan terkini adalah pemanfaatan ICT secara terpadu dalam pembelajaran yang memadukan berbagai keterampilan dan fungsi ICT di dalam proses belajar mengajar” (Setyorini, 2015).

2. Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi yang dikaitkan dengan suatu permasalahan. “Model PBL adalah pembelajaran yang dilakukan dengan cara memberikan suatu masalah kepada peserta didik, kemudian mengajukan beberapa pertanyaan, serta memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog” (Sani, 2015, hlm. 127).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, dan kemampuan. Sedangkan menurut M. Hasyim (2018) menyatakan bahwa, “hasil belajar menjadi patokan keberhasilan siswa”. Ada tiga bidang di mana hasil belajar secara umum dapat dilihat; kognitif, emotif, dan psikomotorik. Semacam evaluasi yang dikenal sebagai “Hasil Belajar” digunakan di sekolah untuk menentukan konsekuensi dari kegiatan instruksional dengan penekanan pada kinerja siswa. Nilai ini dievaluasi dari sudut pandang kognitif karena guru sering menggunakan untuk menentukan apakah pembelajaran siswa telah menghasilkan penguasaan.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Pada Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Pada Bab ini menjelaskan tentang kajian teori yang berisi deskriptif teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan,

dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu sesuai dengan masalah penelitian dengan merumuskan definisi konsep. Dilanjutkan dengan perumusan kerangka pemikiran yang menjelaskan keterkaitan dari variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Metode penelitian di dalamnya menjelaskan mengenai prosedural dan mendetail mengenai langkah atau cara yang akan digunakan untuk menjawab masalah penelitian serta mendapatkan simpulan.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dua hal utama yang terdapat pada bab ini ialah hasil temuan-temuan yang berdasar pada pengolahan hasil penelitian serta analisis data yang bentuknya berurutan sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian, dan pembahasan terhadap temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Pada Bab ini merupakan penutup yang berisi simpulan dan saran. Simpulan merupakan uraian hasil penelitian yang menjawab pertanyaan penelitian atau rumusan masalah sedangkan saran berisi rekomendasi yang ditunjukkan pada pembuat kebijakan dan pembaca.