

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Dasar adalah komponen dari sistem pendidikan resmi di tingkat dasar. Pendidikan dasar berfungsi sebagai arena di mana peserta didik mendapatkan serta meningkatkan pemahaman dan kemampuan dasar yang ditujukan untuk mendukung para peserta didik dalam aktivitas sehari-hari. Dengan demikian, tugas pendidik di sekolah dasar adalah untuk merancang proses pembelajaran yang mampu mencapai pemahaman dan kemampuan dasar tersebut.(Desrinelti et al., 2021). Dengan demikian Pendidikan Sekolah Dasar merupakan tanggung jawab guru untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, bagi peserta didik mata pelajaran yang menakutkan yaitu pelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu yang diawali dengan eksplorasi unsur-unsur yang diketahui dengan cara yang belum diketahui. Hakikat pembelajaran matematika adalah kerja mental untuk memahami makna dan hubungan hubungan dan simbol, kemudian menerapkannya pada situasi nyata. Tujuan utama pengajaran matematika di sekolah dasar adalah untuk memahami bagaimana peserta didik dapat menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari mereka (Sinaga et al., 2024), Serta menurut (Safari & Putri Faradila, 2024). Tujuan dari proses belajar mengajar matematika adalah untuk membantu siswa menjadi pemikir yang lebih kreatif dan lebih baik dalam menghasilkan informasi baru. Dalam pembelajaran matematika peserta didik harus mempunyai kemampuan pemecahan masalah karena dapat membantu peserta didik mengembangkan berpikir kritis, meningkatkan pemahaman konsep, mengembangkan keterampilan berpikir, berkomunikasi, dan berkolaborasi, serta meningkatkan motivasi belajar.

Pentingnya keterampilan pemecahan masalah melampaui pembelajaran matematika dan mempengaruhi banyak disiplin akademis lainnya serta kehidupan sehari-hari. Kemampuan memecahkan masalah erat kaitannya dengan kehidupan nyata dan dapat digunakan untuk menghadapi hambatan di dunia nyata. Peserta

didik dapat melatih dirinya untuk memahami masalah dengan baik, menganalisisnya secara akurat, memilih teknik yang sesuai, melakukan perhitungan, dan menilai hasil pekerjaannya dengan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang dimilikinya. Pemecahan masalah menjadi aspek penting dalam kurikulum matematika karena dalam proses pembelajaran maupun penerapannya, siswa memiliki kesempatan untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya untuk mengatasi masalah yang bersifat kompleks (Siswanto, 2024).

Berdasarkan pengalaman yang peneliti peroleh selama mengikuti program Kampus Mengajar, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran matematika. Beberapa di antaranya adalah kurangnya lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran, masih minimnya penggunaan media ajar digital oleh pendidik, serta rendahnya tingkat keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi dan kurang disiplin selama proses belajar. Karena banyak peserta didik yang mengalami kesulitan berhitung, kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas matematika masih tergolong rendah. Misalnya, ketika pendidik menjelaskan materi dan memberikan soal, beberapa peserta didik kurang memahami penjelasan yang diberikan, tetapi mereka enggan untuk bertanya. Sementara itu, sebagian siswa lainnya lebih memilih melihat jawaban teman tanpa berusaha memahami cara penyelesaiannya. Selain itu, masih terdapat peserta didik yang belum mampu melakukan operasi perkalian pada bilangan desimal.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di salah satu sekolah dasar di Bandung, beberapa masalah dipelajari untuk belajar matematika. Beberapa dari mereka adalah kurangnya lingkungan belajar untuk mendukung proses pembelajaran, kurangnya penggunaan media pendidikan digital oleh pendidik, kurangnya fokus dan disiplin dalam pembelajaran, dan kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu, masih ada banyak anak yang mengalami kesulitan memahami materi matematika, sehingga kinerja relatif buruk ketika melakukan tugas belajar. Model *Problem-Based Learning* (PBL) dapat digunakan

untuk mengatasi kemampuan rendah siswa untuk menyelesaikan masalah matematika. Model ini memungkinkan siswa untuk mengatasi masalah nyata yang terkait dengan keterampilan pemecahan masalah matematika untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep yang telah mereka pelajari. Untuk menerapkan pembelajaran yang bermasalah secara lebih efektif, pendidik dapat menggunakan media pembelajaran digital seperti Canva. Canva memungkinkan untuk mengekspresikan materi studi Anda dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, dengan berbagai templat yang tersedia dan ramah kepada para pendidik. Namun, pembelajaran saat ini di sekolah dasar masih didominasi oleh media pendidikan tradisional. Oleh karena itu, penggunaan media pendidikan digital menjadi solusi yang membantu pendidik meningkatkan kualitas pembelajaran para peserta didik.

Dalam permasalahan ini model pembelajaran juga memiliki peran dalam pelaksanaan pembelajaran matematika, masih terdapat penggunaan model pembelajaran yang terpaku oleh pendidik dengan ini peserta didik kurang terlibat dalam menyelesaikan masalah sehingga kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah rendah. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran lebih efektif yaitu *Problem Based Learning*, dimana model pembelajaran ini peserta didik lebih terlibat dalam memecahkan masalah.

Problem based learning adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks untuk membantu siswa mempelajari berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta memperoleh pengetahuan penting dari materi pelajaran (Astuti, 2021).

Pendidik dapat menerapkan materi pembelajaran untuk membantu keberhasilan siswa bila memanfaatkan paradigma *problem based learning*. Media Pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu di dalam maupun di luar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi pendidik dan siswa mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat.

Media belajar adalah instrumen yang memfasilitasi pembelajaran di tingkat internal dan eksternal. Memahami lingkungan belajar sangat penting bagi guru dan siswa untuk membangun pengalaman belajar yang positif, menarik dan efektif. Keunggulan sarana pendidikan bagi pendidik adalah terciptanya penalaran peserta didik, pemikiran kreatif, dan aktif peserta didik. Bagi peserta didik, kelebihan media pembelajaran adalah berusaha membuat penalaran berhasil, menciptakan karya kreatif dan mengaktifkan peserta didik untuk membantu pendidik dan siswa mencapai keterampilan dasar yang diberikan (Purba¹ & Harahap, 2022). Manfaat media pembelajaran bagi seorang pendidik adalah menciptakan penalaran bagi peserta didik, membantu agar berfikir kreatif dan aktif. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi peserta didik yang aktif. Sehingga membantu pendidik dan peserta didik mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan (Risky et al., 2024). Dari pemaparan di atas tentang media yang efektif untuk pembelajaran maka salah satu media digital sebagai media pembelajaran saat ini yaitu canva.

Canva adalah aplikasi desain berbasis web yang memuat berbagai macam poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan desain lainnya yang juga dapat Canva adalah aplikasi desain berbasis web yang memuat beragam poster, grafik, brosur, presentasi, logo, film, sampul buku, dan desain lainnya yang mungkin ditautkan ke akun media sosial. Menggunakan model yang sudah ada sebelumnya untuk menghasilkan materi pendidikan yang menarik adalah salah satu kegunaan dan keuntungannya. Guru dan siswa berkolaborasi secara kreatif untuk menghasilkan materi menarik yang dapat digunakan sebagai alat pengajaran di kelas. Dihubungkan ke media sosial kita. Kegunaan dan manfaatnya adalah untuk menciptakan sumber daya pendidikan yang menarik dengan menggunakan model yang ada. Guru dan siswa secara kreatif menciptakan karya yang menarik untuk disajikan sebagai media pembelajaran di kelas. (Purba & Harahap, 2022).

Efektivitas model *Problem Based Learning* yang didukung oleh aplikasi Canva adalah siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran karena mereka

menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks pembelajaran dan memecahkan masalah dengan caranya sendiri untuk memperoleh pengetahuan baru. Apalagi dengan bantuan media pendukung yaitu aplikasi Canva, pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga memudahkan proses pembelajaran bagi peserta didik dan pendidik.

Berdasarkan penelitian terdahulu menurut (Setyaningsih & Rahman, 2022) Pembelajaran yang mengaplikasikan model pembelajaran dari *problem based learning* mengalami kenaikan ditelaah berdasarkan kemampuan memecahkan permasalahan matematis yang dikantongi oleh para siswa dari pada dikelas yang mengaplikasikan kegiatan belajr mengajar secara konvensional. Pernyataan tersebut dibuktikan melalui hasil analisis deskriptif yang memperlihatkan adanya kenaikan skor rerata pada kemampuan pemecahan masalah matematis para siswa dimana semula 52.00 naik menjadi 80.00. Tidak hanya itu saja dari hasil analisis inferensial memperlihatkan bahwasanya nilai signifikansi yang didapatkan $0.000 < 0.05$ sebab itu dapat dinyatakan H_0 ditolak sehingga secara otomatis H_a diterima. Berasaskan hal itu maka bisadisimpulkan bahwasanya ada pengaruh yang positif dari pengaplikasian model *problem based learning* padakemampuan memecahkan permasalahan matematis para siswa. Sedangkan penelitian terdahulu menurut (Bella et al., 2024) Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) dengan bantuan media Canva berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas V SDN Mlatiharjo 02 Semarang. Pengaruh positif ini terjadi karena dalam proses pembelajaran, siswa dituntut untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan. Dampak positif dari penerapan model ini terlihat dalam kenaikan jumlah peserta didik mencapai Kriteeria Ketuntasan Minimum (KKM). Kesimpulan ini juga diperkuat oleh hasil penelaah data, yang menyatakan bahwa berdasarkan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, nilai signifikansi pretest sebesar $0,67 > 0,05$, sehingga data berdistribusi normal. Selain itu, hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (two-tailed) $< 0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan

model Problem-Based Learning berbantuan media Canva memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyakini bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* yang di tunjang dengan penggunaan media Canva dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dalam mata pelajaran Matematika. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Canva Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Di Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berikut ini identifikasi masalah yang peneliti ajukan.

1. Pembelajaran matematika di anggap sulit dan membosankan.
2. Kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang rendah.
3. Model pembelajaran yang kurang efektif.
4. Kurangnya penggunaan media ajar digital yang inovatif.

C. Batasan Masalah

Berikut ini Batasan masalah yang peneliti ajukan

1. Model Pembelajaran yang digunakan yaitu *Problem Based Learning*.
2. Kelas yang digunakan oleh peneliti untuk penelitian ini yaitu kelas V.
3. Materi yang digunakan oleh peneliti untuk penelitian ini yaitu materi Perkalian Bilangan Desimal.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran proses pada penelitian pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan media canva dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media canva dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional?

3. Apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media canva terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran proses pada penelitian pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media canva terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media canva dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pemecahan masalah matematis peserta didik kelas V SD yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media canva dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam memberikan alternatif pada pendidikan matematika serta sebagai salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah matematika melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Canva.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya :

- a. Manfaat Bagi Penulis

Sebagai suatu pembelajaran sebagai suatu pembelajaran karena pada penelitian ini peneliti dapat mengaplikasikan segala pengetahuan yang didapatkan selama perkuliahan maupun diluar perkuliahan.

b. Manfaat Bagi Guru

Meningkatkan kinerja guru melalui perbaikan kualitas pembelajaran dengan menerapkan berbagai model pembelajaran. Serta menambah pemahaman dan informasi dalam menerapkan media pembelajaran Canva secara tepat untuk memperluas pembelajaran gerak siswa ppada maata Pelajarran Matemmatika.

c. Manfaat Bagi Peserta Didik

Memperluas tindakan peserta didik serta menambah pengetahuan dan pengalaman belajar, Meningkatkan penguasaan materi Matematika dan menambah pengetahuan serta pengalaman belajar.

G. Definisi Operasional

a. Pengertian Tentang Model *Problem Based Learning*

Problem Based Learning adalah Sebuah model pembelajaran yang dimana peserta didik dihadapkan dengan masalah masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari, yang kemudian digunakan sebagai pemicu untuk belajar. *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah nyata dan autentik. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif dengan menanggulangi hambatan yang menantang dengan menggunakan model *problem based learning*. Prosedur Model pembelajaran *problem based learning* mengembangkan dan menyajikan arahan peserta didik dan pembelajaran peserta didik sesuai dengan masalah, pedoman ujian individu dan kelompok, hasil, dan solusi untuk proses masalah matematika.

b. Pengertian Tentang Media pembelajaran Canva

Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menciptakan berbagai jenis desain secara praktis dan kreatif. Dengan beragam template siap pakai, Canva dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, seperti presentasi, resume, poster, brosur, dan infografis, menjadikannya alat yang potensial dalam dunia

pendidikan. Sebagai alat desain grafis online, Canva memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai materi visual, termasuk poster, brosur, kartu nama, dan presentasi. Platform ini menyediakan beragam template, font, serta elemen desain lainnya yang membantu pengguna dalam menghasilkan desain yang menarik dan profesional dengan lebih mudah.

c. Pengertian Tentang Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Pemecahan masalah matematis merupakan kemampuan yang mendorong siswa untuk mencari solusi atas suatu masalah dengan memanfaatkan persiapan, kreativitas, pengetahuan, serta kemampuan dalam menerapkannya pada kehidupan sehari-hari guna mencapai tujuan yang diinginkan. Indikator kemampuan pemecahan masalah mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, mengembangkan solusi, mengevaluasi solusi, mengambil keputusan, mengimplementasikan solusi, dan mengevaluasi hasil.