

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan dan memegang peranan penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Oleh karena itu, sekolah dan pendidikan sangat erat hubungannya. Melalui pendidikan seseorang dapat membangun dan mengembangkan negaranya serta mampu meningkatkan kesejahteraan hidup. Meningkatkan kualitas pendidikan perlu dilakukan guna mengembangkan sumber daya manusia yang unggul serta mampu membangun dan mengembangkan negara. Pendidikan membantu membuka kemungkinan baik dalam disiplin akademik maupun non-akademik. Dengan menggali potensi tersebut, manusia diharapkan mampu bersaing, menghadapi dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan.

Kehidupan manusia terus berubah dan sangat tergantung pada harapan sosial, cita-cita hidup, atau pengalaman hidup manusia. Pendidikan memberikan makna yang luas dan mengubah kehidupan manusia secara pribadi dan sosial. Pendidikan mengacu pada proses mengembangkan semua aspek kepribadian manusia seperti pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan untuk mencapai kepribadian yang lebih baik. Pendidikan merupakan hal utama yang diperlukan untuk mencapai kesejahteraan hidup, karena mencapai kesejahteraan hidup adalah terpenuhinya kebutuhan dan keinginan biologis manusia yang diperoleh melalui pendidikan dan pembelajaran.

Pendidikan sebagai bidang ilmu (*science*) yang terus berkembang. Pada hakikatnya pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan orang untuk

mendewasakan anak yang belum dewasa. Dalam hal ini, pendidik memegang peran utama, mengingat pendidik dianggap lebih berpengalaman dalam hal perolehan pengetahuan, perolehan nilai, dan perolehan keterampilan, sedangkan peserta didik menjadi penerima pengaruh, pengikut, dan peserta sehingga terjadi interaksi antara siswa dan pendidik dalam lingkungan pendidikan yang dikenal sebagai interaksi pendidikan. Guru adalah seorang pendidik yang memiliki tugas utama dalam pembelajaran yaitu membuat informasi bermakna bagi siswa dengan menyajikannya dengan cara yang jelas dan terorganisir. Belajar yang bermakna menurut Mulyadi, S., Basuki, A. M., & Rahardjo, W. (2018) yaitu proses memperoleh pengetahuan baru jika pengetahuan baru tersebut bermakna bagi siswa, dapat dikaitkan dengan pengetahuan siswa, dapat memecahkan masalah, membangkitkan ingatan, memahami dan membangkitkan bahasa siswa.

Pendidik memegang peranan penting dalam dunia pendidikan, sehingga kualitas pendidik juga perlu ditingkatkan. Guru berperan sebagai panutan dan merupakan bagian sentral dari tenaga kependidikan yang berinteraksi langsung dengan siswa untuk memberikan pengetahuan kepada mereka. Interaksi antara guru dan siswa diperlukan untuk mencapai kemampuan dasar, indikator, dan hasil belajar yang diinginkan. Selain itu, pendidikan tidak terlepas dari peran kurikulum. Secara teori, pengembangan lebih lanjut berdasarkan kebutuhan kurikulum selalu memungkinkan. Kurikulum adalah bagian dari pendidikan. Unsur sentral pendidikan sebagai lembaga pendidikan adalah pendidik, tujuan pendidikan, isi pendidikan, strategi pendidikan dan evaluasi pendidikan. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, serta gaya hidup masyarakat, kurikulum perlu mempertimbangkan kebutuhan. Semua ini harus tercermin dalam

kurikulum pendidikan di semua jenjang. Perkembangan ini telah mengubah atau meningkatkan pendidikan dasar, dan sebagian besar institusi sekarang menerapkan kurikulum 2013 yang berfokus pada aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang didapat siswa Sekolah Dasar. Matematika merupakan salah satu ilmu yang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Matematika adalah ilmu yang mempelajari logika, susunan, bentuk, besaran, dan konsep yang saling berkaitan. Matematika memiliki keunggulan dalam beberapa bidang. Dalam pembelajaran Matematika, siswa belajar berpikir logis, kritis dan kreatif. Mereka terlatih dan memiliki pemahaman konsep yang baik (Dewi & Surur, 2021). Belajar Matematika melibatkan banyak konsep abstrak, serta rumusan dan perhitungan kompleks yang membutuhkan ketelitian. Akibatnya, penyajian materi di kelas masih sepihak, dan penggunaan media pembelajaran yang jarang membuat siswa pasif (Febriyandani & Kowiyah, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri Gugus IV Mengwi Badung, data hasil ulangan harian kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas V masih ada yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). SD Negeri Gugus IV Mengwi Badung terdiri dari 10 kelas dengan banyak siswa kelas V yaitu 241 siswa. Dari banyak siswa tersebut, 96 siswa sudah mencapai KKM dan 145 siswa belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa 60,2% siswa yang memiliki hasil belajar dibawah KKM. Salah satu faktor yang menyebabkan yaitu minat siswa dalam belajar Matematika sangat rendah karena penggunaan model pembelajaran yang kurang optimal, dan siswa yang terbiasa belajar dimulai dengan

teorema dan kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan latihan soal, sehingga kemampuan siswa sendiri tidak tergali.

Model pembelajaran merupakan rancangan kegiatan pembelajaran agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar lebih baik, menarik, mudah dipahami dan dalam urutan yang jelas (Octavia, Shilphy. A. 2020). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa yaitu model *Problem Based Learning*. Dengan model pembelajaran tersebut pembelajaran tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat kemudian menghafal materi namun dapat juga meningkatkan siswa untuk berpikir kritis, mampu berkomunikasi, mencari, mengolah dan menyimpulkannya. Dengan itu, diharapkan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kompetensi pengetahuan Matematika siswa.

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran haruslah memperhatikan situasi dan kondisi di sekolah. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran komik. Menurut Budiarti & Haryanto (dalam Subroto et al. 2020) media komik dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam pendidikan, asalkan dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa dan materi yang akan diajarkan. Media komik yang sedang berkembang saat ini menggunakan teknologi cetak berupa buku memiliki konsep naratif yang menarik dan mudah diserap oleh siswa secara tidak langsung (Febriyandani & Kowiyah, 2021). Adapun keunggulan dari media pembelajaran komik ini yaitu menjelaskan materi berupa gambar yang dipadukan dengan dialog sehingga membentuk cerita yang membahas mengenai penerapan Matematika dalam kehidupan sehari-hari sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa

terhadap materi ajar, memberikan pengalaman belajar pada peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran, dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk mempelajari materi pada pembelajaran serta memperkuat ingatan, memperjelas materi dan membentuk pemahaman. Dengan itu, diharapkan komik mampu meningkatkan kompetensi pengetahuan Matematika siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Komik terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Mengwi Badung Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Data hasil ulangan harian kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Mengwi Badung tahun ajaran 2022/2023 masih ada dibawah KKM.
- b. Pendidik belum menerapkan model pembelajaran dan media yang variatif serta optimal dalam pembelajaran.
- c. Belum adanya penggunaan media pembelajaran berupa komik pada pembelajaran Matematika di kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Mengwi Badung.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah pada pengoptimalan pembelajaran dengan model *Problem*

Based Learning berbantuan media komik terhadap kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas V di SD Negeri Gugus IV Kecamatan Mengwi Badung tahun ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimanakah kompetensi pengetahuan Matematika kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik pada siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Mengwi Badung tahun ajaran 2022/2023?
- b. Bagaimanakah kompetensi pengetahuan Matematika kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik pada siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Mengwi Badung tahun ajaran 2022/2023?
- c. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik terhadap kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Mengwi Badung tahun ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan maka tujuan yang ingin capai dalam penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan Matematika kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning*

berbantuan media komik pada siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Mengwi Badung tahun ajaran 2022/2023.

- b. Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan Matematika kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik pada siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Mengwi Badung tahun ajaran 2022/2023.
- c. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik terhadap kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Mengwi Badung tahun ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Diharapkan dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya.

- a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pengembangan pengetahuan, terutama sebagai pendukung pembelajaran yang bermakna. Penelitian ini juga diharapkan dapat membawa penelitian lebih lanjut yang dibutuhkan oleh peneliti dengan ruang lingkup yang lebih luas.

- b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini juga memiliki manfaat praktis. Adapun manfaat praktis yang dimaksud yang ditinjau dari berbagai pihak sebagai berikut.

- 1) Bagi Siswa

Penelitian yang dilaksanakan dapat menimbulkan minat belajar dan pengetahuan terutama terhadap pembelajaran Matematika. Kemudian, dapat mengembangkan budaya belajar baru melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media komik agar mampu berpikir logis, sistematis, serta siswa dapat pelajaran dari pengalaman.

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan wawasan yang dapat meningkatkan profesionalisme guru karena selalu inovatif dalam pembelajaran dan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik dapat dijadikan suatu pilihan yang tepat untuk menyampaikan materi Matematika dengan baik.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian diharapkan mampu digunakan sebagai alternatif dalam membuat program pendidikan untuk mencapai peningkatan kualitas pembelajaran yang berdampak pada kepala sekolah sebagai pengelola sekolah.

4) Bagi Peneliti Bidang Sejenis

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai refleksi ketika melakukan penelitian pada penelitian terkait. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memberikan pegangan untuk merancang rencana pembelajaran, serta konsep dan fakta baru yang dapat digunakan sebagai pedoman untuk merancang studi lebih lanjut.