

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam BAB I ini membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian dan (6) manfaat hasil penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk mencetak manusia yang profesional, serta dapat bekerja secara individu maupun kelompok. Pendidikan dapat diartikan sebagai proses belajar menuju kedewasaan, agar manusia dapat menghadapi segala perubahan dan menyelesaikan segala persoalan dalam hidupnya. Pendidikan merupakan faktor kunci dalam pembentukan potensi intelektual generasi muda (Dewi dkk., 2024). Pendidikan merupakan garda terdepan dalam menyiapkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang diperlukan untuk menghadapi tantangan zaman tanpa kehilangan nilai dan standar yang ada. Kemajuan suatu masyarakat dapat dilihat dari perkembangan pendidikan yang diperolehnya (Anzelina & Purba, 2019). Hal ini artinya semua orang berhak mendapatkan pendidikan untuk mengembangkan setiap manusia menjadi lebih baik dan berkualitas untuk dapat melangsungkan kehidupan.

Di era globalisasi saat ini, tuntutan akan sumber daya manusia yang berkualitas dan tangguh semakin meningkat. Pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dengan harapan membentuk generasi yang berkualitas (Setiyawan, 2022). Pendidikan di sekolah sangat tergantung pada guru, karena guru merupakan yang

sangat menentukan dalam pelaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas (Jumroh dkk., 2021). Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah meningkatkan kualitas pendidikan sementara itu, pemikiran kritis, inovatif, kreatif, sistematis, dan logis dapat dikembangkan dengan cara pendidikan matematika. Setelah mengetahui bahwa pentingnya matematika, maka matematika dirasa perlu bagi seluruh masyarakat, khususnya mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi untuk memahami dan mengelolanya. Dengan keterampilan matematika, ketika ada masalah matematika di dunia nyata, siswa dapat menerapkan pengetahuan serta solusi untuk menyelesaikannya. Pada pembelajaran matematika tentunya memiliki kelemahan yang didapatkan saat mempelajarinya. Banyak problematika dalam proses kegiatan pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Caranya dengan melibatkan siswa secara aktif, bukan menjadikannya sebagai objek (Wulandari dkk., 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada hari Senin, 1 April 2024 – Rabu, 3 April 2024 dengan wali kelas IV serta kepala sekolah di masing-masing SDN Gugus VIII I Gusti Ngurah Rai Denpasar Barat, bahwa hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika sebanyak 61,08% belum mencapai skor diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Karena disebabkan oleh banyak faktor salah satunya adalah penggunaan model dan media pembelajaran yang masih kurang beragam, selain itu juga pembelajaran yang dilaksanakan masih monoton, siswa jarang berpartisipasi menjawab saat pembelajaran, kemudian sebagian besar siswa beranggapan bahwa matematika itu

sulit dipahami dan membosankan.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa mendapatkan informasi bahwa banyak siswa yang mengatakan kurang menyukai pelajaran matematika bahkan menjadikan pembelajaran matematika harus dihindari serta ditakuti. Kemampuan pemahaman konsep matematika diperlukan agar siswa tidak kesulitan menguasai persoalan matematika serta dapat menyelesaikan persoalan yang berkaitan dengan matematika (Rumiyanti & Hanik, 2024). Hal-hal tersebut mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran matematika. Dari permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran, perlu adanya upaya untuk mengembangkan proses pembelajaran agar dapat meningkatkan mutu pendidikan dan penguasaan materi siswa yang optimal. Pentingnya guru memperhatikan model dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran berkaitan dengan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, diharapkan agar siswa dapat mudah memahami pembelajaran yang diberikan. Selain itu juga, agar siswa bisa berfikir kritis, aktif, dan mencari solusi terkait sebuah permasalahan melalui problematika yang ada di kehidupannya yang berkaitan dengan konsep pembelajaran matematika, sehingga guru bisa pilih dengan penggunaan model dan proses belajar yang terkait dengan masalah seperti menggunakan model pembelajaran (Soleha dkk., 2022). Salah satu model pembelajaran yang menerapkan pembelajaran guna mengarahkan siswa untuk menyampaikan gagasannya yaitu model pembelajaran *probing prompting* berbantuan media *geoboard*.

Penerapan model pembelajaran *probing prompting* berbantuan media *geoboard* juga dinilai dapat menciptakan suasana pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menarik dan hasil belajar siswa meningkat (Wulandari dkk., 2022). Model pembelajaran *Probing Prompting* juga memberi dampak positif terhadap hasil belajar siswa (Wulandari dkk., 2024). *Probing prompting* berbantuan media *geoboard* adalah sebuah model pembelajaran yang menerapkan pembelajaran guna mengarahkan siswa untuk menyampaikan gagasannya, karena pada penerapannya guru menyampaikan beberapa pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan, sehingga siswa menjadi lebih paham dengan materi yang diajarkan. Pertanyaan yang disampaikan disebut *probing question*. Pertanyaan tersebut bertujuan memperdalam pemahaman siswa guna lebih jelas dan tepat. Penggunaan model pembelajaran *probing prompting* akan membuat siswa merasa tertantang untuk aktif dalam proses pembelajaran, sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa (Ema dkk., 2022). *Probing Prompting* ini dapat membangun konsep sendiri menjadi sebuah pengetahuan baru (Bomantara & Zulherman, 2021). Selain model pembelajaran *probing prompting* ini akan menggunakan berbantuan media *geoboard* juga. Media *geoboard* ini merupakan salah satu media yang dapat memberikan banyak keuntungan (Nugroho & Sutriyani, 2024). Keuntungan dari media *geoboard* yaitu siswa dapat belajar mengenai konsep geometri, seperti bentuk bangun datar, keliling bangun datar, dan luas bangun datar, sehingga model pembelajaran *probing prompting* berbantuan media *geoboard* ini dapat membantu proses pembelajaran matematika di kelas.

Secara teoretis model pembelajaran *probing prompting* berbantuan media *geoboard* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa, namun masih kurang sumber tentang model pembelajaran *probing prompting* berbantuan media *geoboard* terhadap hasil belajar matematika siswa, sehingga diperlukan pembuktian secara empirik melalui uji coba atau penelitian. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu. Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Probing Prompting* Berbantuan Media *Geoboard* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Gugus VIII I Gusti Ngurah Rai Denpasar Barat.”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

- 1) Penggunaan model dan media pembelajaran yang masih kurang beragam, karenabelum optimal mengaktifkan siswa.
- 2) Kurangnya keaktifan dan partisipasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, khususnya pada proses pembelajaran matematika.
- 3) Sebagian besar siswa beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dipahami dan membosankan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini untuk memberikan gambaran yang jelas berkaitan dengan pelaksanaan penelitian ini. Adapun batasan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu

terbatas pada masalah variabel model pembelajaran *probing prompting* berbantuan media *geoboard* dan hasil belajar matematika, sehingga perlu variasi model dan media pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar matematika siswa. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dilakukan pengujian Pengaruh Model *Probing Prompting* Berbantuan Media *Geoboard* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Gugus VIII I Gusti Ngurah Rai Denpasar Barat.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini apakah terdapat pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Probing Prompting* Berbantuan Media *Geoboard* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Gugus VIII I Gusti Ngurah Rai Denpasar Barat?.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Probing Prompting* Berbantuan Media *Geoboard* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Gugus VIII I Gusti Ngurah Rai Denpasar Barat.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini baik secara teoretis maupun secara praktis adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan nantinya dapat bermanfaat sebagai pedoman dalam penggunaan model pembelajaran *probing prompting* berbantuan media *geoboard* pada kegiatan pembelajaran muatan pelajaran khususnya di Sekolah Dasar (SD). Selain itu, dapat menjadi sebuah sumbangan pemikiran yang dapat menjadi nilai tambah pengetahuan ilmiah dalam dunia pendidikan di Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan juga dapat bermanfaat bagi pihak-pihak lainnya seperti berikut:

1) Bagi Siswa

Penelitian ini nantinya diharapkan membantu siswa dalam pemecahan masalah pelajaran matematika, dimana selama proses pembelajarannya dianggap membosankan dan diharapkan juga dapat mengembangkan pola pikir siswa terhadap solusi dalam penyelesaian permasalahan untuk memaksimalkan pencapaian hasil belajar, sehingga dapat meningkatkan daya kreativitas siswa.

2) Bagi Guru

Untuk seorang guru penelitian ini nantinya dapat membantu dalam merancang sebuah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *probing prompting* berbantuan media *geoboard* selama proses pembelajaran, khususnya pelajaran matematika dan perhatian

guru untuk membangun motivasi dalam diri siswa.

3) Bagi Kepala Sekolah

Manfaat bagi kepala sekolah yaitu nantinya dapat dijadikan dasar untuk membuat kebijakan dan pembinaan guru, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang merupakan salah satu cerminan dari kualitas suatu sekolah.

4) Bagi Peneliti Lain

Manfaat bagi peneliti lain yakni sebagai bahan untuk mendalami objek lainnya serta dapat memberikan pengalaman, wawasan, dan pembelajaran yang sangat berharga bagi peneliti dalam mengembangkan berbagai strategi dan model pembelajaran nantinya.

