

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia saat ini menghadapi berbagai tantangan dan persaingan yang sangat ketat, baik di tingkat lokal maupun internasional. Namun dalam kenyataannya, pendidikan di Indonesia mengindikasikan adanya penurunan kualitas yang cukup signifikan, baik dari segi capaian akademik siswa maupun pemerataan akses dan kualitas pendidikan di berbagai daerah, terutama di daerah terpencil yang masih minim infrastruktur dan tenaga pengajar berkualitas. Hal ini menjadi tantangan besar bagi sistem pendidikan nasional yang diharapkan mampu mencetak generasi penerus yang kompeten dan siap menghadapi dinamika global (Sukari dkk., 2024). Menanggapi hal tersebut, pemerintah mengambil langkah yang tepat dalam menghadapi tantangan persaingan dunia pendidikan saat ini yakni dengan menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar yang menjadi senjata relevan dalam pendidikan.

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan salah satu pendekatan dalam pendidikan yang memberikan kekuasaan lebih banyak kepada sekolah, guru, dan peserta didik dalam manajemen proses pembelajaran. Melalui kurikulum merdeka, mampu mengarahkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Yanti, 2024). Selain itu, peserta didik juga terlatih untuk berpikir kritis dan melatih kreativitasnya dengan optimal. Hal itu dikarenakan dalam proses pembelajaran peserta didik didukung untuk mandiri dan juga bertanggungjawab.

Namun, semua upaya tersebut tidak langsung berdampak secara optimal pada peserta didik. Hal ini dapat dilihat melalui laporan *Programme for International Student Assessment (PISA)*. Menurut hasil PISA 2022 menunjukkan bahwa Indonesia berada pada posisi ke-59 dari 81 negara dengan skor 359 pada bidang literasi, kemudian menempati posisi ke-67 dari 81 negara dengan skor 366 pada bidang numerasi, dan menempati posisi ke-65 dengan nilai 383 pada bidang sains. Dari hasil tersebut menunjukkan pencapaian yang belum cukup baik dan belum mampu menyaingi skor rata-rata negara lain yang telah sesuai dengan standar *Organization Economic Corporation Development (OECD)* (Solihin dkk., 2024).

Hasil survei *Programme for International Student Assessment (PISA)* dan *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)* menyatakan bahwa kualitas pendidikan Indonesia masih perlu ditingkatkan terutama pada bidang literasi, matematika, dan sains. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih menggunakan hafalan dan tidak mengarahkan peserta didik pada pembelajaran yang konseptual serta kurang memberikan contoh analogi tentang materi yang berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran matematika tentu hal tersebut sangat penting sehingga peserta didik mampu memahami konsep dengan optimal.

Pembelajaran matematika tentu akan mengarahkan peserta didik untuk melatih kemampuan berpikir kritis. Pemikiran kritis ke dalam pembelajaran matematika tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik, tetapi juga mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi kompleksitas kehidupan dunia modern. Matematika mampu mendorong pemikiran sistematis,

yang sangat penting untuk membuat keputusan rasional dan menarik sebuah kesimpulan yang logis Syafiril dkk., (2020). Hal ini sejalan dengan penelitian Ramdan & Anita (2024) yang menyatakan bahwa keterlibatan peserta didik dengan masalah matematika mampu meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan juga memungkinkan peserta didik untuk mengatasi situasi kehidupan nyata secara efektif. Namun, pada kenyataannya untuk mewujudkan pembelajaran matematika yang optimal di sekolah dasar tidaklah mudah. Hal ini disebabkan oleh situasi pembelajaran yang kurang kondusif dan efisien sehingga berdampak pada kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian Alviana Legista dkk. (2023) yang menyatakan bahwa faktor lingkungan mampu memengaruhi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, kurangnya kesesuaian dalam pemilihan metode pembelajaran, dan perbedaan individu dalam kemampuan matematis juga dapat menjadi salah satu faktor penghambat yang sangat berpengaruh pada keberlangsungan proses pembelajaran.

Kondisi nyata di lapangan, ditemukan fakta yang serupa. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IVA Luh Ayu Rusmini., S.Pd dan wali kelas IV B I Putu Agus Sapariawan., S.Pd, di SD Negeri 1 Penarukan pada tanggal 10 Maret 2025 yakni diperoleh hasil bahwa keberlangsungan proses pembelajaran masih cenderung bersifat satu arah, hal tersebut menjadikan peserta didik sebagai pendengar sehingga pembelajaran berlangsung secara pasif. Selain itu, model pembelajaran yang diberlakukan masih bersifat campuran sehingga belum mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dengan tepat. Media pembelajaran yang digunakan masih sangat sederhana seperti sempoa dan katik lidi. Sehingga, belum

mampu mengoptimalkan penerepan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Hal ini dapat berdampak pada optimalisasi pemahaman belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika yang cenderung rendah. Hasil wawancara tersebut sejalan dengan hasil observasi yang dilaksanakan secara langsung, selama proses pembelajaran. Bahwasanya proses pembelajaran masih terlihat belum optimal. Hal itu terlihat pada rendahnya tingkat keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Rendahnya respon peserta didik ketika diberikan stimulus dapat mengurangi kondusifitas proses pembelajaran, sehingga sulit untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Rendahnya optimalisasi sarana dan prasarana juga dapat mengakibatkan suasana belajar menjadi kurang kondusif. Dari semua permasalahan tersebut, tentunya memberikan pengaruh yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis yang kurang berkembang secara maksimal. Hal ini dapat dilihat berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Penarukan yang menurun terutama dalam pembelajaran matematika. Begitu juga keterangan dari wali kelas IV A dan B, hasil belajar peserta didik cenderung masih kurang dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran diharapkan mampu mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Keberhasilan hasil pembelajaran peserta didik dapat diukur berdasarkan kriteria dari Penilaian Acuan Patokan (PAP).

Menurut kriteria dari Penilaian Acuan Patokan (PAP), peserta didik dianggap telah menguasai materi pembelajaran jika hasil pembelajaran peserta didik mampu mencapai persentase nilai minimal 65% atau 55% dihitung

berdasarkan jumlah siswa dalam kelas tersebut (Agung, 2020). Namun pada kenyataannya dari total 24 siswa di kelas IV, sebanyak 75% atau sebanyak 18 siswa mendapat hasil belajar dibawah rata-rata berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan di sekolah. Kemudian hanya sekitar 25% atau sebanyak 6 siswa yang telah mampu mencapai rata-rata yang telah ditetapkan tersebut. Dari persentase yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa belum optimalnya penguasaan materi oleh peserta didik yang dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik yang masih belum sesuai dengan kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP).

Adanya ketimpangan antara kondisi nyata dengan kondisi yang diharapkan dikhawatirkan akan berdampak pada semakin merosotnya kemampuan berpikir kritis peserta didik. Peserta didik cenderung memiliki tingkat pemahaman menganalisis masalah yang masih rendah sehingga akan berpengaruh pada solusi atau tindakan yang akan diterapkan oleh peserta didik baik itu dalam permasalahan kehidupan sehari-hari maupun permasalahan yang ada dalam pembelajaran (Deni dkk., 2022). Hal ini juga secara tidak langsung berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis peserta didik. Jika permasalahan ini tidak segera diatasi maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dan semakin rendahnya kemampuan peserta didik khususnya dalam pembelajaran matematika (Dwijayanti & Wiarta, 2024).

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) serta menerapkan media interaktif *Flashcard* (Rahmah dkk., 2023a). Hal tersebut mampu melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan juga mampu mengarahkan peserta didik untuk belajar tanpa menyadari kesulitan yang tengah mereka hadapi.

Meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat dilakukan dengan cara menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) (Dwijayanti & Wiarta, 2024). Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan cara alternatif untuk menyelesaikan permasalahan yang tengah terjadi. Selain penerapan model *Problem Based Learning* (PBL), penggunaan media interaktif *Flashcard* juga dapat mendukung proses pembelajaran sehingga dapat mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran dan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Rahmah dkk., 2023a).

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pendidikan yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui keterlibatan dengan permasalahan dunia nyata. Model *Problem Based Learning* (PBL) mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran. Model *Problem Based Learning* (PBL) sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik (Asri dkk., 2024a). Dengan menghadapi masalah dunia nyata, peserta didik belajar untuk menganalisis situasi dan mengevaluasi informasi. Model *Problem Based Learning* (PBL) juga secara signifikan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik dalam mata pelajaran matematika. Dengan mendorong peserta didik untuk menerapkan pengetahuan teoritis ke skenario praktis (Temazisokhi, 2024).

Media interaktif *Flashcard* adalah alat penunjang proses belajar yang menggunakan kartu bergambar untuk merangsang peserta didik supaya terjadinya proses berpikir. Berpikir yaitu bentuk aktivitas mental manusia yang lebih tinggi melibatkan realitas objek dalam pikiran (Azim & Nargiza, 2024). Ini sangat efektif

dalam merangsang keterlibatan peserta didik dengan menyajikan visualisasi yang membantu retensi memori dan perkembangan kognitif. Media interaktif *Flashcard* muncul sebagai penunjang dalam meningkatkan pembelajaran matematika. *Flashcard* terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah seperti geometri tiga dimensi. *Flashcard* mampu meningkatkan kinerja peserta didik dalam matematika dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakan media tersebut. Misalnya, dalam sebuah penelitian yang melibatkan siswa kelas 7, mereka yang menggunakan *flashcard* mendapat skor rata-rata lebih tinggi daripada mereka yang tidak menggunakan media tersebut, menunjukkan dampak positif pada hasil belajar (Muslimin dkk., 2021).

Penggunaan media interaktif *Flashcard* dengan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) pada pembelajaran matematika terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Peningkatan ini dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, khususnya dalam pelajaran matematika (Triono dkk, 2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas tiga mengalami peningkatan substansial dalam hasil pembelajaran, dengan tingkat penyelesaian yang meningkat signifikan dari 44% menjadi 86% di dua siklus pembelajaran (Triono dkk., 2024). Hal ini mengindikasikan bahwa media interaktif *Flashcard* dalam kombinasi dengan model PBL dapat efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dan berdampak pada pencapaian kompetensi matematika siswa.

Berdasarkan penelitian oleh Afwah dkk. (2023) model *Problem Based Learning* (PBL) yang dibantu oleh media *flashcard* mampu meningkatkan

kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik, yang terkait erat dengan keterampilan berpikir kritis. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmah dkk. (2023a) yang menyatakan bahwa model PBL yang dibantu oleh media kartu bergambar (*flashcard*) mampu meningkatkan hasil pembelajaran bagi peserta didik sehingga secara tidak langsung dapat memengaruhi keterlibatan siswa dan pemahaman matematika peserta didik. Dengan demikian diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tanpa hambatan seperti penerapan model pembelajaran konvensional dan juga media yang terlalu sederhana sehingga kurang mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas maka penelitian akan melaksanakan penelitian eksperimen yang berjudul : Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Interaktif *Flashcard* Terhadap Berpikir Kritis Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Matematika di SDN 1 Penarukan.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang dapat diuraikan dari latar belakang tersebut adalah

1. Proses pembelajaran masih didominasi dengan pemberian informasi secara satu arah kepada peserta didik, sehingga peserta didik cenderung pasif dan cepat bosan.
2. Pemberian kesempatan peserta didik untuk menganalisis suatu masalah dan melakukan diskusi belum optimal, sehingga diperlukan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL).
3. Media pembelajaran masih sangat sederhana seperti sempoa dan “katik lidi sehingga belum mampu membantu proses pembelajaran matematika kelas IV dengan optimal.

4. Peserta didik cenderung menganggap sulit pembelajaran matematika.
5. Rendahnya kemampuan keterampilan berpikir kritis peserta didik yang ditandai dengan kesulitannya dalam memahami pembelajaran matematika.
6. Kurang optimalnya keterampilan peserta didik dalam diskusi yang dilaksanakan selama proses pembelajaran, dapat terlihat pada perilaku peserta didik yang cenderung pasif.
7. Terdapat potensi yang baik untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler yang mendukung pembelajaran luar kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, permasalahan penelitian ini dibatasi untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media interaktif *flashcard* pada pembelajaran matematika siswa kelas IV SDN 1 Penarukan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diuraikan dalam penelitian ini yaitu

1. Bagaimanakah kemampuan berpikir kritis matematika kelompok siswa yang dibelajarkan dengan metode *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif *flashcard* dalam proses pembelajaran?
2. Bagaimanakah kemampuan berpikir kritis matematika kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan metode *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif *flashcard* dalam proses pembelajaran?

3. Apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif *flashcard* terhadap berpikir kritis matematika siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis matematika kelompok siswa yang dibelajarkan dengan metode *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif *flashcard* dalam proses pembelajaran.
2. Untuk mengetahui berpikir kritis matematika kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan metode *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif *flashcard* dalam proses pembelajaran.
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif *flashcard* terhadap berpikir kritis matematika siswa.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat konseptual yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengalaman dan pemahaman dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan siswa untuk diimplementasikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik yang diberikan oleh pendidik. Meningkatkan semangat dan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya motivasi yang tepat, peserta didik akan lebih fokus, aktif, dan percaya diri dalam menghadapi tantangan belajar,

termasuk saat terlibat dalam model pembelajaran seperti *Problem Based Learning* (PBL) yang menuntut keterlibatan aktif dan kemandirian.

2. Memberikan peningkatan belajar yang diarahkan oleh guru sehingga meningkatnya hasil belajar peserta didik. Terciptanya proses pembelajaran yang lebih terstruktur dan terarah sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
3. pengambilan kebijakan yang diberikan masukan langsung oleh kepala sekolah. Adanya kebijakan yang lebih tepat sasaran dan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Kepala sekolah yang terlibat langsung dalam proses pengambilan keputusan dapat memberikan arahan strategis yang mendukung implementasi model pembelajaran seperti *Problem Based Learning*.
4. Sebagai referensi pada penelitian sejenis. Hasil dan temuan yang diperoleh, khususnya terkait dengan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, dapat menjadi acuan bagi peneliti lain dalam mengembangkan kajian yang serupa pada jenjang, mata pelajaran, atau konteks sekolah yang berbeda.

