

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang begitu pesat akan berdampak munculnya berbagai persaingan khususnya dibidang pendidikan. Salah satu cara yang dilakukan dalam menghadapi persaingan tersebut yaitu melelaui peningkatan mutu pendidikan (Dewi,dkk:2018). Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan agar menghasilkan pendidikan yang berkualitas dengan cara pemerintah harus memperbaiki kurikulum yang berlaku. Pengembangan kurikulum 2013 dengan penyempurnaan pola pikir pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*), dari pembelajaran yang bersifat pasif menjadi pembelajaran yang bersifat kritis atau aktif (Aedy,2018).

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan Teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan Mengembangkan daya pikir manusia. Atas dasar itu, pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik sejak sekolah dasar (SD), untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, Kritis, kreatif, dan kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan Agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi yang ada di sekitarnya. Namun kenyataannya, di Lingkungan sekolah sudah menjadi pendapat umum bahwa matematika sebagai Ilmu dasar dalam pembelajaran masih dianggap sebagai pembelajaran yang Sulit oleh siswa dikarenakan selain matematika mempunyai objek kajian yang Abstrak juga pada saat kegiatan pembelajaran matematika.

Berdasarkan observasi peneliti selama PLP, sebagian besar guru di SDN Gayungan 2 Surabaya menggunakan

model pembelajaran konvensional selama kegiatan pembelajaran. Pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran dengan metode ceramah dan tugas tertulis, sehingga siswa menjadi bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di kelas menjadi pembelajaran yang kurang efektif. Untuk mengatasi hal tersebut, maka guru dituntut untuk dapat memilih model pembelajaran yang dapat memicu semangat siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya. Selama pembelajaran dilaksanakan secara daring pemilihan model pembelajaran sangatlah penting dengan tujuan agar peserta didik bisa mengikuti pembelajaran efektif sehingga meskipun pembelajaran dilaksanakan secara daring, tetapi hasil belajar mereka khususnya pada mata pelajaran matematika tetap bagus. Salah satu alternatif model pembelajaran yang memungkinkan digunakan selama pembelajaran daring adalah *problem based learning* berbantuan Microsoft teams.

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar, maka model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) inilah yang sangat cocok diterapkan dalam penelitian ini karena dengan model ini siswa lebih banyak terlibat langsung selama proses pembelajaran untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan guru. Dalam Pembelajaran *problem based learning*, siswa dihadapkan pada permasalahan-permasalahan kontekstual. Siswa dituntut untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut untuk memperoleh konsep Matematika. Siswa juga dilatih untuk menginterpretasikan ide-idenya ke dalam Simbol matematika atau gambar dan menyelesaikannya. Dalam proses tersebut, Siswa tidak bekerja secara individu tetapi siswa mendiskusikannya dengan teman kelompoknya. Setelah itu, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas kemudian kelompok yang lain menanggapi. Model Pembelajaran *problem based learning*

ini akan membuat Siswa terbiasa untuk memecahkan masalah karena dari awal pembelajaran mereka dikenalkan dengan masalah-masalah yang terjadi di dunia nyata. Permasalahan pembelajaran matematika siswa ini membutuhkan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar. Penggunaan Model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi proses pembelajaran di Kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar adalah model pembelajaran *problem based learning*. Melalui model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dan siswa dilatih untuk memecahkan masalah yang ada dan bekerja dalam kelompok sehingga siswa lebih aktif dalam mengontruksi pembelajarannya. Pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning* memiliki keunggulan diantaranya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memudahkan siswa untuk memahami isi pelajaran

Melihat maraknya penuluran virus dan peningkatan angka penyebaran virus corona di kalangan masyarakat ini, berbagai aturan dan kebijakan sebagai bentuk usaha yang dilakukan pemerintah untuk menanggulangi penyebaran virus corona ini, maka pemerintah membuat sebuah aturan tentang pembatasan social berskala besar. Menindak lanjut peraturan dan kebijakan pemerintah untuk selalu jaga jarak dan menghindarai kontak langsung serta pemberlakuan pembatasan-pembatasan social, maka segala bentuk kegiatan baik di bidang sector industry, usaha, perekonomian mengalami pembatasan-pembatasan atau pengurangan kegiatan bersosial secara langsung, hal ini juga berdampak pada proses pembelajaran yang menyebabkan kegiatan pembelajaran dilakukan secara online atau daring dengan pemanfaatan teknologi yang ada dan salah satu teknologi yang digunakan di SD khususnya di SDN Gayungan 2

Surabaya yaitu dengan menggunakan microsoft teams dalam proses kegiatan belajar mengajar

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Microsoft Teams pada Materi Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gayungan 2 Surabaya**

B. Ruang Lingkup Dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka ruang lingkup dan pembatasan masalah agar permasalahan yang dibahas tidak terlalu luas sehingga dapat mengarahkan jalannya penelitian. Pada penelitian ini ruang lingkup dan pembatasan masalahnya adalah:

1. Penelitian ini dilakukan untuk kelas IV SDN Gayungan 2 Surabaya
2. Materi yang diambil dalam melakukan penelitian yaitu materi pecahan dengan menggunakan model Pembelajaran Based Learning (PBL) berbantuan microsoft teams
3. Pengukuran hasil belajar siswa kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran Based Learning (PBL) berbantuan Microsoft teams.
4. Tahun pelajaran 2022

C. Rumusan Masalah

Terkait dengan judul dan latar belakang masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka pertanyaan peneliti yang dikembangkan dalam skripsi ini adalah "Adakah Pengaruh Model Pembelajaran *Problem*

Based Learning (PBL) Berbantuan Microsoft Teams Pada Materi Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gayungan 2 Surabaya”?

D. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan tentunya selalu berorientasi pada tujuan. Tanpa adanya tujuan yang jelas maka arah kegiatan tidak akan berjalan dengan baik, karena tidak tahu apa yang ingin dicapai dari kegiatan tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Azriel(2018:18) mengatakan bahwa tujuan penelitian merupakan pernyataan yang mengungkapkan hal yang diperoleh pada ahli penelitian sehingga dapat dikatakan bahwa”tujuan adalah suatu yang diharapkan peneliti”. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:”Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Based Learning* (PBL) berbantuan microsoft teams dalam pembelajaran matematika materi pecahan bagi siswa kelas IV SDN Gayungan 2 Surabaya”

E. Variabel penelitian

Variabel Bebas :Model PBL Berbantuan Microsoft Teams,
 Variabel Terikatnya :Hasil Belajar, Materi Pecahan

F. Manfaat penelitian

1. Bagi Guru
 - a. Memberikan alternatif penyelesaian atau solusi terhadap hambatan yang terjadi dalam pembelajaran matematika materi pecahan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Microsoft teams.

- b. Memberikan pilihan pembelajaran yang inovatif melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Microsoft teams sehingga dapat mengembangkan kreatifitas Guru dalam melkakukan kegiatan pembelajaran
 - c. Menambah wawasan terkait pelkasaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Microsoft teams
2. Bagi peserta didik
- a. Peserta didik dapat memahami model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan penggunaan Microsoft teams
 - b. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan yang nyata khususnya pada mata pelajaran matematika materi pecahan
 - c. Peserta didik dapat memahami materi matematika dengan baik
3. Bagi peneliti
- Menambahkan wawasan bagi peneliti bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Microsoft teams dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, serda dapat menjadi pedoman bagi peneliti dalam proses pembelajaran matematika yang akan datang.