

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam Pendidikan, karena menjadi fondasi bagi berbagai disiplin ilmu lainnya[1]. Selain itu, pembelajaran matematika bertujuan untuk mengembangkan berbagai kemampuan siswa sebagaimana dirumuskan dalam standar kemampuan matematika menurut *National Council of Teachers of Mathematics*(NCTM), sekaligus sejalan dengan tuntutan abad 21 yang menghendaki siswa mampu berpikir tingkat tinggi[2]. Salah satu kemampuan yang diprioritaskan dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan pemecahan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan yang perlu dimiliki oleh setiap siswa. Kemampuan ini mencakup kecakapan siswa dalam memahami masalah, merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, serta memeriksa kembali hasil yang diperoleh[3]. Dengan memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik, siswa akan mampu menghadapi berbagai tantangan, baik dalam konteks pembelajaran matematika maupun dalam kehidupan sehari-hari[3]. Hal tersebut sejalan dengan leastari[4], yang mengemukakan Pentingnya kemampuan ini menjadikan pemecahan masalah sebagai salah satu fokus utama yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran matematika.

Dalam pembelajaran matematika yang telah diamati di MTs Mamba'ul Ulum pada tanggal 26 Januari 2026, terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan terkait informasi yang terdapat dalam soal, terdapat 13 siswa tampak terdiam dan tidak memberikan respons, serta menoleh ke arah teman untuk meminta bantuan. Sedangkan pada saat proses pengerjaan LKPD, siswa tidak langsung menuliskan rencana penyelesaian melainkan menoleh ke arah temannya untuk menanyakan langkah awal pengerjaan. Hal ini sejalan dengan temuan Sianturi dan Dirgantoro[5], bahwa rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa terlihat dari ketidakmampuan siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru serta siswa merasa

kebingungan terhadap permasalahan yang diberikan. Selain itu, Gulo dkk[6], juga menemukan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih tergolong rendah, di mana siswa cenderung belum mandiri dalam menemukan solusi sehingga masih bergantung pada bantuan orang lain. Perilaku-perilaku tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih tergolong rendah. Hal ini juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih tergolong rendah.

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah tersebut tidak terlepas dari kondisi pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlatih untuk membangun sendiri proses berpikirnya dalam memecahkan masalah. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan, bahwa guru yang terlalu dominan dalam mengajar menyebabkan siswa kurang mandiri dan cenderung pasif, sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa[7]. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif dalam proses pemecahan masalah siswa.

Model pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif dan sekaligus meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis adalah model *Problem Based Learning*[8]. Menurut Arends *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada penyajian masalah yang nyata dan bermakna sebagai pemicu bagi siswa untuk melakukan penyelidikan serta mengembangkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah[9]. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang menyimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* terbukti efektif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa[10]. Penerapan *Problem Based Learning* akan semakin optimal apabila dibantu dengan menggunakan media pembelajaran[11]. Salah satu media yang dapat mendukung kemampuan pemecahan masalah adalah media padlet[12].

Media Padlet merupakan media papan tulis virtual yang memungkinkan guru dan siswa untuk berbagi ide, berdiskusi, serta berbagi hasil pekerjaan melalui teks, gambar, tautan, maupun video[12]. Media ini dipilih karena mampu mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis sekaligus implementasi model *Problem Based Learning*. Nur'rochim dan Umbara[12], menyatakan bahwa Padlet mampu memvisualisasikan permasalahan abstrak menjadi lebih konkret serta memungkinkan siswa memaparkan langkah-langkah penyelesaian masalah dengan lebih jelas, sehingga mendukung tahap memahami masalah dalam kemampuan pemecahan masalah sekaligus tahap orientasi pada masalah dan menyajikan hasil karya dalam PBL. Selain itu, salah satu kelebihan Padlet yaitu mampu memfasilitasi kolaborasi dalam pembelajaran[13]hal tersebut mendukung tahap menyusun rencana penyelesaian melalui diskusi menggunakan fitur yang tersedia di Padlet.

Dalam penelitian terdahulu, efektivitas model PBL dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis telah dibuktikan oleh Dasusmi dkk[10], yang menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan PBL memperoleh kemampuan pemecahan masalah lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan pembelajaran langsung. Penerapan PBL akan semakin optimal apabila dikombinasikan dengan media pembelajaran sebagaimana ditunjukkan oleh Manjaniawati dkk[14], meskipun penelitian tersebut belum melibatkan media Padlet. Sementara itu, Nur'rochim dan Umbara[12], telah membuktikan bahwa media Padlet sendiri terbukti efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis, namun belum dipadukan dengan model PBL. Dengan demikian, terdapat celah penelitian yang perlu diisi, yakni pengintegrasian model *Problem Based Learning* berbantuan media Padlet untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dilaksanakan untuk mengisi kesenjangan yang ada dengan mengintegrasikan model *Problem Based Learning* berbantu media padlet pada jenjang SMP. Atas dasar hal tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan judul "Efektivitas Model

Problem Based Learning (Pbl) Berbantu Media Padlet Untuk Mendukung Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP".

1. 2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut : “apakah efektif pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media padlet untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah siswa SMP ditinjau dari aktivitas guru dalam kategori minimal baik, aktivitas siswa dalam kategori minimal baik, dan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam kategori minimal baik?”

1. 3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini, ialah untuk mengetahui efektifitas model *Problem Based Learning* berbantu media padlet untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah siswa SMP ditinjau dari aktivitas guru dalam kategori minimal baik, aktivitas siswa dalam kategori minimal baik, dan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam kategori minimal baik.

1. 4 Manfaat Penelitian

1. Memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa, melalui model *Problem-Based Learning* berbantu media Padlet sehingga kemampuan pemecahan masalah dapat berkembang secara optimal.
2. Dapat dijadikan pedoman bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran *Problem-Based Learning* berbantu media Padlet untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah siswa.
3. Menjadi referensi bagi peneliti yang lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan model *Problem-Based Learning* maupun kemampuan pemecahan masalah siswa. matematika

1. 5 Batas Penelitian

1. Penelitian dilaksanakan di MTS Mamba'ul ulum Kemlagi
2. Materi pembelajaran menggunakan materi aljabar
3. Pelaksanaan tes kemampuan pemecahan masalah berdasarkan kemampuan masing masing siswa