

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Munandar²; & Yumriani⁵, 2022). Pendidikan sebagai salah satu aspek krusial dalam perkembangan individu dan masyarakat, menempatkan kurikulum sebagai elemen penting dalam sistemnya yang berperan sebagai panduan dalam proses pembelajaran (Utami, 2024).

Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan tertentu ini meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik (Huda, 2017). Kurikulum dikembangkan sebagai upaya mendukung kemajuan bidang pendidikan. Terakhir, pengembangan kurikulum dilakukan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada tahun 2022, dengan meluncurkan Kurikulum Merdeka. Dasar hukum diberlakukannya Kurikulum Merdeka ini, yakni, Surat Keputusan (SK) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran (Utami, 2024). Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang bermacam-macam agar peserta didik lebih optimal dan memiliki konsep dan menguatkan kompetensi yang dimilikinya (Damayanti dkk., 2023). Implementasi kurikulum merdeka ini berbeda dengan penerapan kurikulum

yang sebelumnya. Konsep kurikulum merdeka ini lebih menitikberatkan pada keunikan dan kemampuan tiap peserta didik. Selain pada konsep, struktur pada kurikulum merdeka juga mengalami pergeseran, seperti pada struktur kurikulum merdeka tingkat sekolah menengah pertama (SMP), yang mana terdiri dari pembelajaran kokurikuler (projek) dan pembelajaran intrakurikuler yang dilaksanakan secara terpisah. Sistem ini berlaku pada semua mata pelajaran wajib, termasuk pada pembelajaran matematika (Rosmiati dkk., 2023).

Menurut Gravemeijer pembelajaran matematika yang berorientasi kepada peserta didik adalah pembelajaran dalam pendekatan matematika realistik karena pembelajaran matematika realistik memiliki karakteristik dan prinsip yang memungkinkan peserta didik dapat berkembang secara optimal, peserta didik mempunyai kebebasan menyampaikan pendapatnya dan menciptakan model yang dapat memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan masalah (Wahyuni, 2018). Matematika merupakan ilmu yang membantu dalam mencari penyelesaian untuk berbagai masalah dalam kehidupan. Oleh karena itu, matematika merupakan pelajaran wajib disetiap tingkatan sekolah baik SD, SMP, SMA maupun perguruan tinggi. Tidak dapat dipungkiri, bahwa tidak ada hari yang terlewat begitu saja tanpa penguasaan prinsip-prinsip matematika, mulai dari matematika sederhana maupun matematika tingkat tinggi (Sartika, 2023).

Mengingat pentingnya pelajaran matematika maka, diupayakan pembelajaran harus berpusat pada siswa sehingga proses pembelajaran lebih bermakna sehingga mewujudkan peningkatan mutu pendidikan. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka peranan guru diperlukan agar pembelajaran matematika mudah dipahami siswa. Namun, guru dalam mengajarkan matematika tidak bervariasi, pembelajaran yang dilakukan yaitu menggunakan metode ceramah, siswa mencatat dan penugasan, kemudian siswa mengerjakan soal dengan mengikuti contoh yang dijelaskan guru tersebut. Hal ini

menunjukkan pembelajaran matematika kurang bermakna. cara mengajar matematika yang dilakukan guru membuat matematika sebagai mata pelajaran yang kurang menarik bagi siswa, sehingga siswa berpendapat matematika merupakan pelajaran yang sulit yang membuat siswa kurang semangat dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan guru. Selain itu masih rendahnya tingkat pemahaman konsep berhitung dalam pelajaran matematika (Malik dkk., 2024). Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan tidak memenuhi dan kurang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dalam mata pelajaran matematika. Adapun solusi dalam menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu salah-satunya dengan memilih penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika, sehingga peserta didik termotivasi tinggi untuk belajar matematika. Salah satu kemungkinan model pembelajaran yang tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika yaitu model *problem based learning* atau model pembelajaran berbasis masalah (Andani dkk., 2025). PBL merupakan pembelajaran yang berdasarkan pada masalah-masalah kontekstual, yang membutuhkan upaya penyelidikan dalam usaha memecahkan masalah (Hendriana, 2018).

Menurut Mahagia dkk., (2023) *Problem Based Learning* adalah merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa (bersifat kontekstual) sehingga merangsang siswa untuk belajar. Dalam model ini pelajaran berfokus pada suatu masalah yang harus dipecahkan oleh siswa, sehingga siswa memiliki tanggung jawab untuk menganalisis dan memecahkan masalah tersebut dengan kemampuan sendiri, sedangkan peran pendidik hanya sebagai fasilitator dan memberikan bimbingan kepada siswa. Model PBL ini termasuk salah satu model pembelajaran yang memiliki hubungan erat dengan pendekatan *deep learning* yang dimana model PBL menyediakan konteks masalah nyata yang memicu eksplorasi yang didukung dengan pendekatan *deep learning* untuk memperdalam proses tersebut sehingga

siswa mencapai pemahaman bermakna, keterampilan berpikir kritis, serta kesiapan menghadapi tantangan nyata (Maharani, 2026).

Deep learning dalam konteks pendidikan adalah suatu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemahaman konsep secara menyeluruh, pengolahan informasi yang mendalam, serta penerapan pengetahuan dalam situasi baru (Khasanah dkk., 2025). *Deep Learning* menekankan pentingnya pembelajaran yang berfokus pada pemahaman mendalam, yang memungkinkan siswa untuk tidak hanya menghafal, tetapi menginternalisasi pengetahuan secara bermakna (Fitriani & Santiani, 2025).

Guru memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, berkesan, dan menyenangkan dengan pendekatan *Deep Learning* yang mengedepankan tiga pilar utama: *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*. Pendekatan ini menjadi kunci untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan transformatif di kelas. *Mindful learning* membantu guru membimbing siswa untuk hadir sepenuhnya dalam proses belajar, membangun kesadaran akan pentingnya pembelajaran, dan fokus pada apa yang dipelajari. *Meaningful learning* memungkinkan guru merancang pembelajaran yang relevan dengan pengalaman siswa, menghubungkan teori dengan praktik nyata, sehingga siswa memahami manfaat dari apa yang mereka pelajari. Sementara itu, *joyful learning* memungkinkan guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi, dan penuh antusiasme, sehingga siswa merasa terinspirasi untuk terus belajar (Hastiani, 2025). Pendekatan *joyful learning* yang diintegrasikan dengan media inovatif dapat mempererat hubungan pendidik dan peserta didik tanpa tekanan serta melibatkan peserta didik secara aktif dalam suasana rileks dan penuh perhatian (Pradita & Masjid, 2027).

Menurut Hasan dkk., (2021) Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. penggunaan media pembelajaran merupakan faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, hasil belajar dapat dikatakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran di kelas, jika media yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dapat menarik perhatian siswa dan siswa dapat dengan mudah memahami mata pelajaran, maka dapat mempengaruhi hasil belajar. Hasil belajar siswa, dinyatakan sebagai pembentukan perilaku sebagai hasil belajar yang dialami oleh siswa tersebut, dengan demikian proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru memiliki dampak yang kuat terhadap hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran guru harus mampu melakukan kegiatan pembelajaran yang baik yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Setyawan dkk., 2023).

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Selanjutnya Winkel menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya (Hasan dkk., 2021).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana deskripsi langkah-langkah PBL berbasis *deep learning* berbantuan kartu warna dua sisi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 25 Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah-langkah *Problem Based Learning* berbasis *Deep Learning*

berbantuan kartu warna dua sisi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 25 Malang.

1.4 Manfaat

1. Manfaat Teoretis

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis *Problem Based Learning (PBL)* yang dipadukan dengan pendekatan *deep learning* sebagai strategi untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) secara mendalam.
- b. Menambah kajian ilmiah mengenai efektivitas penggunaan media inovatif berupa kartu warna dua sisi dalam mendukung proses berpikir kritis pada materi PLSV.
- c. Menjadi referensi bagi penelitian lanjutan dalam bidang inovasi model pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi sederhana dan pendekatan kognitif tingkat tinggi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong siswa berpikir mendalam.
- 2) Membantu guru memahami cara mengintegrasikan media sederhana seperti kartu warna dua sisi dalam model *Problem Based Learning (PBL)* untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah pada Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV).
- 2) Membantu siswa memahami materi PLSV secara mendalam melalui pengalaman belajar aktif dan kolaboratif.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menjadi masukan dalam pengembangan inovasi pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas proses dan hasil belajar.
- 2) Dapat dijadikan contoh praktik baik (*best practice*) dalam penerapan model pembelajaran inovatif di lingkungan sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Menjadi rujukan untuk penelitian sejenis yang mengkaji penerapan *Problem Based Learning (PBL)* dengan pendekatan *deep learning* atau penggunaan media pembelajaran inovatif lainnya.

