

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan ibarat usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi fisik dan mental untuk mencapai hasil dan hasil sehingga kita dapat mencapai kedewasaan dan menjadi manusia yang utuh (Suryana, 2021). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional mengemukakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Keterampilan guru diperlukan untuk membantu siswa mencapai tujuan pendidikan dengan baik.

Guru harus bisa menyiapkan metode pembelajaran secara baik dan kreatif. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 ayat 2 bahwa pendidik dan tenaga kependidikan wajib menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Metode yang baik dapat berupa model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk fokus pada

pembelajaran sehingga tujuan yang diharapkan dapat dicapai. Hal ini dapat berdampak pada efektivitas dan hasil belajar yang kurang optimal.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran), sehingga kegiatan belajar mengajar lebih baik. Model *Problem Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dengan menghadirkan berbagai masalah yang nyata yang dihadapi dalam kehidupannya. Langkah-langkah model PBL adalah sebagai berikut (1) orientasi siswa pada masalah, (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar, (3) membimbing pengalaman individu/kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya (5) menganalisis dan mengintegrasikan proses pemecahan masalah. Dengan model ini akan membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang abstrak seperti materi perkalian karena menghadirkan masalah nyata dalam kehidupan siswa yang akan diselesaikannya, Elsa Yuliana et al., (2023). Melalui kerja kelompok siswa akan dilatih untuk menyelesaikan permasalahan dengan kerja sama yang baik dan bertanggungjawab serta rasa percaya diri. Pembelajaran berbasis masalah menggunakan masalah untuk untuk mengajar siswa dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri, Khoerunnia & Aqwal (2020).

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan sebagai perantara dalam memahami pembelajaran berupa fisik dan non fisik untuk menunjang pembelajaran lebih efektif dan efisien, Apriansyah et al., (2020). Video animasi merupakan gabungan dari audio dan visual yang dibuat untuk menarik perhatian

peserta didik dan dapat membantu memahami materi yang sulit karena disajikan dengan objek yang lebih detail dan menarik. Dengan adanya video animasi akan membantu guru untuk menjelaskan materi yang sulit dipahami oleh siswa seperti materi perkalian, Mahardika et al., (2021).

Model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi dipandang mampu meningkatkan hasil belajar perkalian. Proses pembelajaran melibatkan siswa secara aktif untuk berdiskusi dan menyenangkan membuat siswa semangat dan fokus untuk belajar. Melalui tampilan video animasi dapat memberikan penjelasan kepada siswa untuk penyelesaian masalah perkalian yang akan dikaitkan dengan dunia nyata siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni tentang “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik” penulis menyimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* Berbantuan Video Animasi dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa pada materi fungsi komposisi dan fungsi, Wahyuni (2023). Model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat digunakan seperti model *Problem Based Learning* berbantuan media Video Animasi. Hal ini konsisten dengan hasil penelitian Agus (2020) melalui pembiasaan pemberian masalah dan kelompok dan siswa berdiskusi akan melatih siswa untuk dapat berpikir secara kritis dan menemukan solusi dari permasalahan yang diberikan. Dapat disimpulkan hal ini mampu meningkatkan hasil belajar materi perkalian siswa. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran matematika menjadi gagasan unik dalam menanamkan konsep kepada siswa dengan kemampuan mengubah dari abstrak menjadi konkret. Hasil

penelitian yang dilakukan oleh Hayati (2023 ) bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan model *Problem Based Learning* lebih meningkat dibandingkan dengan hasil belajar yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dan diperkuat kembali oleh Sinarmarta (2020) bahwa salah satu manfaat media video animasi adalah dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa.

Dari Hasil observasi di UPT SDN 9 Makale Selatan diperoleh data rendahnya hasil belajar materi perkalian siswa di kelas IV. Diperoleh informasi dari guru kelas IV mengenai hasil belajar perkalian siswa di kelas tersebut dari 12 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)  $\geq 70$  hanya 5 siswa atau 41,67% sedangkan 7 siswa atau 58,33% masih belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang telah ditentukan. Hal ini disebabkan karena guru kurang menerapkan model pembelajaran yang bisa mengajak peserta didik untuk berpikir secara kritis dalam memahami konsep dengan baik. Serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik yang membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk memperhatikan pelajaran. Untuk itu guru perlu menerapkan model pembelajaran dan media yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa menyelesaikan permasalahan dan pemahaman terhadap konsep yang abstrak seperti model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi.

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan maka dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar materi perkalian pada siswa kelas IV UPT SDN 9 Makale Selatan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah apakah model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi efektif terhadap hasil belajar perkalian siswa kelas IV di UPT SDN 9 Makale Selatan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar materi perkalian siswa kelas IV UPT SDN 9 Makale Selatan.

## **D. Manfaat Penelitian**

Dari penulisan tersebut, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan model *Problem Based Learning*, video animasi dan dapat dimanfaatkan sebagai bahan kajian tentang efektivitas *Problem Based Learning* berbantuan video animasi terhadap hasil belajar perkalian siswa.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peserta Didik**

Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan kemampuan pemecahan masalah dan pemahaman terhadap materi melalui video animasi yang menarik.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi dasar bagi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang menarik untuk memperjelas konsep yang sulit dipahami siswa.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menjadi referensi, penambah wawasan, dan acuan untuk menjadi seorang pendidik yang baik saat terjun dalam dunia Pendidikan.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi acuan dalam penerapan pembelajaran untuk mengintegrasikan proses pembelajaran yang menarik.

## **E. Defenisi Operasional**

Defenisi operasional variabel-variabel dalam penelitian ini yaitu :

### **1. Model *Problem Based Learning***

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang membentuk kemajuan siswa supaya mempunyai keahlian terhadap penyelesaian suatu permasalahan dalam kegiatan belajar peserta didik dan dapat mendorong peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir agar dapat lebih kritis (Nuarta 2020).

### **2. Media Video Animasi**

Video animasi merupakan sebuah video yang memperlihatkan sebuah gambar gerak disertai dengan suara yang dikemas kemudian disajikan secara padat dan jelas. Video animasi menampilkan suara (audio) yang didukung dan dilengkapi dengan tampilan visualisasi gambar bergerak yang bertujuan agar menciptakan kondisi kelas yang efektif dan menarik. Video animasi artinya media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang bisa bergerak dengan diikuti audio sesuai menggunakan karakter animasi (Rahmayanti 2018).

### **3. Hasil belajar**

Hasil belajar merupakan sebuah perubahan atau kemampuan baru yang didapatkan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dalam bentuk simbol-simbol, angka, huruf yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu. Hasil belajar yang akan diteliti pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif khususnya pada materi perkalian.