

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam PP No.4 Tahun 2022 Tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan bahwa pendidikan merupakan upaya untuk menciptakan suasana belajar dan pendidikan yang sadar dan terencana dengan tujuan mewujudkan anak-anak yang cerdas, dan memiliki kemampuan menambah keahlian anak-anak dalam memahami pelajaran dengan baik. Pentingnya peran pendidikan membawa perubahan baik pada diri seseorang seiring berjalannya waktu.

Pendidikan dapat diartikan sebagai proses yang dapat memperoleh pengetahuan, pemahaman, dengan adanya pendidikan diharapkan terjadi perubahan sikap kearah yang lebih baik. Jika tidak ada perubahan sikap maka pendidikan itu sendiri gagal, setiap manusia memiliki hak untuk memperoleh pendidikan baik itu dari segi kehidupan, baik keluarga, masyarakat, maupun di sekolah. Pendidikan salah satu metode dalam menghadapi kehidupan bermasyarakat nantinya memberikan dampak menguntungkan pada pertumbuhan setiap individu. Searah dengan fungsi pendidikan tersebut, maka seorang pendidik sangat berperan sangat penting dalam keberhasilan nilai-nilai pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Pendidikan sangat bertanggung jawab yang sangat tinggi dalam mengatur, membimbing, dan mengarahkan peserta didik sehingga melaksanakan kewajiban sebagaimana yang diharuskan. melaksanakan kewajiban sebagaimana yang di haruskan.(Rindiani dkk., 2024).

Dalam Permendikbud No. 16 Tahun 2022 Pasal 7 menyatakan bahwa agar tercapainya tujuan edukasi di Indonesia, pendidik perlu menerapkan pendekatan atau rancangan kegiatan belajar yang menarik bisa memberikan proses belajar berkualitas dan menarik agar anak-anak bisa terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan dengan kenyataanya pembelajaran di sekolah yang dilaksanakan oleh guru masih belum optimal terutama dalam mengoptimalkan kompetensi siswa yang tergolong rendah dikarenakan keterbatasan referensi serta akses yang dimiliki dalam pembelajaran terbatas pada mata pelajaran matematika. Hal tersebut ditemukan pada saat melakukan observasi pertama kali di UPT SDN 7 Mengkendek yang menjadi objek penelitian, dimana pembelajaran kurang dikontrol oleh guru, serta siswa yang kurang semangat sehingga agar dalam kegiatan belajar menjadi pasif dan siswa mudah bosan..

Melalui tindakan yang dilaksanakan oleh peneliti pada guru kelas II UPT SDN 7 Mengkendek dimana diperoleh data bahwa kompetensi siswa pada matematika masih kurang. Hal ini di dasarkan pada nilai rata-rata 68 sementara KMM yang ditentukan sekolah adalah 70. Dari 18 orang siswa terdapat 10 siswa yang belum mencapai nilai KKM, sedangkan 8 siswa sudah mencapai nilai KKM atau nilainya sudah di atas 70. Penyebab dari permasalahan tersebut yaitu proses belajar yang kesannya kurang disenangi oleh anak-anak dikelas.

Dengan demikian, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang bisa dimanfaatkan untuk mengantisipasi akan minimnya pencapaian belajar siswa.

Model pembelajaran yang efektif yang mampu menambah hasil belajar anak-anak dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* atau PBL adalah strategi yang menekankan pada pemecahan masalah sebagai cara untuk belajar. Dalam konteks pendidikan matematika, PBL dapat membantu siswa untuk lebih memahami konsep-konsep matematika melalui situasi nyata yang relevan. Sesuai dengan Rusman (2014:229) yang mengemukakan bahwa Pembelajaran berbasis masalah adalah pengembangan pembelajaran. Hal ini karena pembelajaran berbasis masalah siswa melalui program kerja kelompok atau tim yang efektif benar-benar dioptimalkan, memungkinkan siswa untuk terus mengembangkan, menyempurnakan, menguji dan melengkapi keterampilan berpikir mereka. Model pembelajaran berbasis masalah hendaknya mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam program pembelajaran sains. Studio Devita (2015:1) Untuk menerapkan model pembelajaran berbasis permasalahan, Pengukuran Hasil Belajar Siswa Siklus dan Pembelajaran Siklus Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Inpres Lahendong. Mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi drama dapat disertakan untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Kesimpulan (Fauzia, 2018) yang mengutarakan tentang pembelajaran yang memiliki dasar terkait permasalahan yang sering terjadi dalam kelas yaitu pembelajaran yang relevan, memacu siswa dengan masalah yang dihadapi, anak-anak berpartisipasi lebih banyak di dalam kelas, koordinatif, kooperatif, dan siswa memiliki keterampilan dan pengalaman yang berbeda. Maka

dari itu, titik pusat ditekankan pembelajaran pemecahan masalah secara bersama-sama. Pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran PBL membuat siswa memberikan contoh nyata kepada siswa. Ada banyak solusi dan jawaban untuk masalah yang ada. Selain itu, siswa dapat menciptakan lingkungan belajar yang meningkatkan kinerja dengan bekerja dalam kelompok, presentasi di depan kelas, dan belajar dari pengalaman bersama.

Pada jenjang SD pembelajaran Matematika sangat penting khususnya bagi peserta didik. Semua siswa harus diberi kesempatan untuk pelajaran matematika, hal ini dapat memberikan siswa kemampuan logis, analitis, sistematis dan kreatif, sehingga pembelajaran siswa dapat lebih bermakna.

Menurut (Pamungkas dan Astuti, 2019), IPA dapat merupakan cabang ilmu pengetahuan yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir dan berpendapat, guna menyelesaikan segala permasalahan kehidupan. Pembelajaran sains mengambil inspirasi dari mata pelajaran yang sangat sulit dan menakutkan, sehingga beberapa siswa tidak menyukai pelajaran berhitung.

Pendapat (Rohmah, 2021) menyatakan bahwa IPA menurut KBBI adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasi yang digunakan dalam memecahkan masalah yang berkenaan dengan bilangan. Secara mendasar, IPA dapat menjadi mata pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan argumentasi, sehingga membantu memecahkan masalah sehari-hari. Akan tetapi, dalam proses pembelajaran, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari IPA.

Matematika adalah bidang yang abstrak dan algoritmik. Di sisi lain, tingkat perkembangan pendidikan dasar masih relatif sulit dipahami; Oleh karena itu, inovasi guru sangat diperlukan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif (Susanti, 2020).

Video animasi merupakan salah satu jenis media gambar bergerak yang terdiri dari berbagai objek, menggabungkan suara visual dan media untuk menarik perhatian siswa serta memudahkan penyampaian pesan dan informasi. Menurut (Mashuri, 2020), video animasi dari kumpulan gambar bergerak yang dibentuk dalam bentuk objek yang diberi efek tertentu sehingga terlihat lebih realistis dan menarik. Objek video animasi dapat berupa makhluk atau objek yang tidak bergerak. Gerakannya terlihat menarik karena mendapat kombinasi warna dan teks pendukung yang tepat. Mendapatkan suara dan audio membuat video animasi lebih menarik. Pemanfaatan media video animasi sebagai pembelajaran berarti memegang peranan yang sangat penting, apalagi dengan adanya media video animasi dapat diketahui mana yang diajarkan dan mana yang sulit diajarkan oleh guru.

Menurut (Aprrianyah, 2020), video animasi merupakan media yang memadukan suara dan gambar untuk menarik perhatian siswa, menampilkan objek secara detail, membuatnya tampak menarik, dan mendukung pelajaran yang sulit. Penggunaan media video saat pembelajaran membuat siswa lebih mudah mengingat dan mengerti bahan ajar yang diberikan (Octavyanti, 2021).

Penerapan model *Problem Based Learning* dengan media video animasi diharapkan bisa menciptakan pengalaman mendapatkan ilmu yang lebih interaktif dan antusias bagi anak-anak. Dengan menggunakan media animasi bersuara guru dapat memvisualisasikan masalah-masalah matematika yang diberikan kepada siswa dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah dipahami. Disisi lain, video ini bisa dapat memperkenalkan pemahaman terkait matematika melalui cara yang lebih kreatif dan menyenangkan, yang akan menambah kemampuan motivasi dan pengalaman siswa.

Menurut (Kusumahwardani dkk., 2022) hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penerapan media pembelajaran video animasi. Dalam hal ini, video animasi dapat digunakan untuk meningkatkan hasil siswa di bidang matematika. Penggunaan media ini diharapkan dapat memperbaiki atau meningkatkan pembelajaran di kelas secara efektif.

Kedua, (Kusumahwardani et al., 2022), untuk mencapai kompetensi siswa dalam memahami pelajaran dengan baik dapat diberikan dukungan pendidikan dalam video animasi. Dalam hal ini, video berukuran sedang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sains. Jika pembelajaran yang lebih baik atau lebih efisien diharapkan dalam kendaraan atau ruang kelas ini, ia akan tetap aktif selama mengikuti kegiatan belajar.

Pembelajaran berbasis masalah (PBL) dianggap cocok untuk pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti

melakukan penelitian dengan judul “Penyajian model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 7 Mengkendek

B. Rumusan Masalah

1. Rumusan masalah dan pemecahan masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, diusulkan suatu solusi untuk meningkatkan hasil belajar dengan menyediakan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung video.”

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka diberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung dengan dukungan video. Alasan dipilihnya penerapan model pembelajaran sesuai permasalahan yang didukung oleh media video animasi adalah karena perpaduan antara gambar, gerak dan audio dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyaman, menarik perhatian siswa dan lebih terlibat dalam materi pendidikan.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II melalui pemberian model pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan video animasi.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah

1. Manfaat Teoritis

Dapat menjadi alat bantu yang efektif tentang penerapan media video kreatif selama kegiatan belajar dimana untuk untuk menambah pencapaian kompetensi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, mendapat pengalaman langsung dalam rangka menambah kompetensi siswa melalui pemanfaatan animasi video.
- b. Untuk Siswa, yaitu untuk menambah pencapaian hasil belajar siswa melalui kegiatan pembelajaran untuk memanfaatkan video bergambar.
- c. Bagi Lembaga Pendidikan, yaitu dapat menemukan laporan dalam pemeliharaan media pembelajaran di sekolah.
- d. Untuk Peneliti, dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan, pengalaman serta wawasan keilmuan.