

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan zaman mempengaruhi aspek-aspek kehidupan manusia yang semakin berkembang pesat, hal tersebut tidak lepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Perkembangan teknologi saat ini sangat membantu manusia untuk berpikir lebih maju dan lebih inovatif. Selain itu, hal tersebut mampu memudahkan manusia mencari informasi yang diperlukan. Menurut Lestari (2018, hlm. 95) menyatakan bahwa perkembangan teknologi saat ini sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, termasuk juga dibidang pendidikan. Bidang yang mendapatkan pengaruh besar dan dampak yang cukup berarti dalam perkembangan IPTEK yaitu bidang pendidikan karena memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana dalam penyampaian pesan materi pembelajaran, dan peserta didik sebagai penerima pesan dari materi pembelajaran.

Menurut Rahman A, dkk (2022, hlm. 4) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Hal itu sejalan dengan undang-undang Nomor 20 tahun 2003, menyatakan pendidikan merupakan usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dengan demikian, sangat penting bagi gagasan ini untuk dipahami dan didasarkan pada segmentasi pendidikan yang komprehensif, sehingga pendidikan berorientasi pada tujuan dan usaha pendidikan. Sejalan dengan hadist riwayat islam yang disampaikan oleh HR Tirmidzi bahwa "Barangsiapa yang keluar untuk menuntut ilmu, maka ia berada di jalan Allah hingga ia pulang," Salah satu contoh dari menuntut ilmu yaitu dengan menempuh pendidikan sekolah dasar.

Pendidikan dasar merupakan tahap awal dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Sumber daya manusia yang baik merupakan yang senantiasa untuk mengasah ilmu sedari dini, hal itu sejalan dengan

pepatah sunda yang mengatakan “Elmu mah pangabisa, teu weléh diiga” yang artinya "Ilmu adalah kemampuan, harus terus diasah." Pepatah ini menekankan pentingnya belajar terus-menerus untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu dasar, salah satunya yaitu mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Menurut Fani, dkk (2021, hlm. 138) Matematika merupakan ilmu dasar yang digunakan dalam berbagai bidang keilmuan dan keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menyatakan bahwa, matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang wajib diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar dan menengah. Dalam proses pengajaran matematika, harus ada bimbingan dari guru. Terutama, hal ini melibatkan penciptaan lingkungan belajar yang menstimulasi dan memanfaatkan media pembelajaran dengan cara terbaik untuk mendorong peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

Menurut Rusmono (2014, hlm. 22) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Adapun fokus penelitian ini pada ranah kognitif yang mencakup hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika yang masih rendah. Hasil belajar dapat memberikan dampak yang sangat besar untuk menentukan tingkat pemahaman peserta didik. Jika hasil belajar peserta didik di atas nilai rata-rata, maka dapat diartikan peserta didik memahami pembelajaran yang telah disampaikan. Begitupun sebaliknya, jika peserta didik kurang memahami pembelajaran kemungkinan mendapatkan nilai yang belum maksimal.

Rendahnya hasil belajar (kognitif) peserta didik masih menjadi sebuah permasalahan khususnya pada mata pelajaran matematika. Hal tersebut disebabkan karena beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang muncul dari diri peserta didik sendiri seperti halnya matematika dianggap sulit sehingga peserta didik merasa takut dan malas untuk mempelajarinya, tidak adanya kemauan atau minat peserta didik untuk berusaha

mengembangkan pemahamannya. Keberanian peserta didik untuk bertanya kepada guru masih rendah, dan kurangnya dasar pengetahuan atau pemahaman tentang konsep dasar matematika. Sedangkan faktor eksternal dapat disebabkan karena metode pengajaran yang kurang menarik atau tidak sesuai dengan kebutuhan yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran, rendahnya dukungan bimbingan belajar dari orangtua di rumah, metode pengajaran yang kurang menarik atau tidak tepat, dan kondisi sosial atau ekonomi yang kurang mendukung. Beberapa uraian di atas sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh N Juniarti, dkk (2018, hlm. 2) menurunnya hasil belajar siswa tersebut diakibatkan beberapa faktor. Baik faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri maupun faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa.

Berdasarkan temuan yang didapatkan dari guru yang mengajar di kelas IV A dan IV B SDN Bojongmanggu, berikut ini merupakan tabel rekapitulasi nilai peserta didik pada hasil ulangan harian tahun pelajaran 2023/2024:

**Tabel 1.1 Data Rekapitulasi Ulangan Harian Kelas IVA dan IV B  
SDN Bojongmanggu**

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKTP	Ketuntasan Belajar		Persentase	
				Tuntas	Tidak	Tuntas	Tidak
1.	Kelas IV A	30	70	15	15	50%	50%
2.	Kelas IV B	31	70	13	18	41,94%	58,06%

Berdasarkan data di atas bahwa hasil nilai ulangan harian kelas IV A hanya 15 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM dengan persentase 50% ,sedangkan sisanya belum mencapai standar keberhasilan minimal yang dianjurkan sebesar 70. Begitu juga dengan hasil nilai ulangan harian kelas IV B hanya 13 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM dengan persentase 41,94%, sisanya belum mencapai standar keberhasilan minimal yang dianjurkan. Data di atas menunjukkan fakta bahwa dari pembelajaran matematis di SDN Bojongmanggu Kabupaten Bandung, banyaknya peserta didik yang belum bisa

mendapatkan predikat B menandakan perlunya ada pembelajaran yang lebih inovatif dengan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya.

Fakta lain menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran di kelas jarang digunakan karena keterbatasan sumber daya, sehingga penyampain materi hanya memanfaatkan media konkret, namun sayangnya hal itu menyebabkan peserta didik mudah bosan. Selain itu guru selalu menggunakan metode diskusi kelompok untuk membangun kolaborasi dan komunikasi peserta didik pada pembelajaran. Dengan demikian, dari kebiasaan tersebut peneliti memilih model *problem based learning* (PBL) sebagai upaya mengatasi permasalahan pada hasil belajar matematika dikelas IV B. Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) memungkinkan dapat membantu peserta didik dalam mengatasi masalah serta membantu dalam mengembangkan keterampilan berpikir sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif.

Menurut Wena (2013, hlm. 145) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ini merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba untuk memecahkan masalah tersebut. Dalam model ini pelajaran berfokus pada suatu masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik, sehingga peserta didik memiliki tanggung jawab untuk menganalisis dan memecahkan masalah tersebut dengan kemampuan sendiri, sedangkan peran pendidik hanya sebagai fasilitator dan memberikan bimbingan kepada peserta didik

Upaya tersebut dapat didukung dengan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif dan mampu menggugah minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika terutama pada materi bilangan cacah dalam bentuk soal cerita, sehingga upaya tersebut mampu membantu dalam meningkatkan hasil belajar mereka. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran diyakini mampu membantu menggugah minat belajar peserta didik. Menurut Enin (2020, hlm. 89) Media audio visual didefinisikan sebagai campuran dua bentuk media, yang secara khusus memadukan gambar dan suara pada saat yang bersamaan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan video dalam kegiatan sehari-hari dan animasi dengan penyajian yang menarik dan mudah dipahami oleh

peserta didik sehingga mereka memiliki ketertarikan untuk menyaksikan dan mempelajarinya. Hal tersebut diperkirakan mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, membuat pembelajaran lebih mudah diingat, dan membantu peserta didik meningkatkan daya pikirnya.

Sejalan dengan penelitian Toharudin dan Kurniawan (2017, hlm.9) dan Farisi, dalam jurnalnya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik, karena pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat melatih peserta didik untuk belajar mandiri dan berfikir kritis. Hal ini sejalan dengan penelitian Yasa dan Bhoke (2018, hlm. 74) dalam jurnalnya menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD. Selain itu, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Prasetya (2016, hlm. 264) menyatakan bahwa pemberian media audio visual pada pembelajaran matematika dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik di SD Negeri Duren Tiga 01. Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yonarsi, dkk (2023, hlm. 140) menyimpulkan bahwa penerapan model PBL memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan penjabaran di atas peneliti tertarik untuk menggunakan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual untuk melihat pengaruh peningkatan hasil belajar pada pembelajaran matematika peserta didik di sekolah dasar. Upaya tersebut dianggap mampu mengatasi permasalahan yang terjadi. Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan kajian dalam penelitian eksperimen literatur dengan judul **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD”**

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya:

1. Hasil belajar matematis peserta didik pada aspek kognitif masih rendah.
2. Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi pada proses pembelajaran matematika.
3. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran matematika jarang digunakan.

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Problem Based Learning* (PBL).
2. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media audio visual dalam bentuk video berdasarkan kegiatan sehari-hari yang mudah dipahami.
3. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Bojongmangu Kabupaten Bandung.
4. Bahan materi yang diteliti yaitu bilangan cacah pada mata pelajaran matematika.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual dan proses pelaksanaan pembelajaran dan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran matematika peserta didik kelas IV SD?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematis peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media video dengan peserta didik yang menggunakan model

pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan model pembelajaran konvensional?

3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
4. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar matematis peserta didik?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini di tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual dan proses pelaksanaan pembelajaran dan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran matematika peserta didik kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar matematis peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media video dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan model pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar matematis peserta didik.

## F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta wawasan peneliti, dapat mendukung atau mempertegas penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dan juga dapat memberikan gambaran kepada pembaca mengenai penggunaan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas IV SD.

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian eksperimen yang dilakukan peneliti berharap dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar. Penelitian ini bermanfaat untuk pembaca, guru, peneliti dan mahasiswa keguruan terutama pendidikan guru sekolah dasar.

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### a. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan agar dapat memperluas wawasan dan pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran menyimak dengan memanfaatkan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media video audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas IV SD.

#### b. Manfaat bagi Guru

Bagi guru untuk lebih berpikir inovatif dan kreatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mengantarkan suatu pembelajaran. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dalam memecahkan masalah pada sebuah pembelajaran, dan menggunakan media audio visual sebagai penyampaian pesan dalam suatu pembelajaran. Hal tersebut dapat memudahkan guru dalam mengajar dan membantu dalam memahami pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.



c. Manfaat Bagi Peserta Didik

Sebagai suatu inovasi dalam pembelajaran dan upaya untuk meningkatkan pengetahuan, kreativitas, dan hasil belajar siswa. Selain itu juga penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah motivasi belajar.

d. Manfaat Bagi Pembaca

Bagi pembaca bisa menjadi bahan tumpuan untuk mendalami manfaat adanya model dan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pembuktian media pembelajaran dapat dijadikan pengantar pesan dalam menyampaikan suatu materi pelajaran.

## G. Definisi Operasional

Penjelasan tentang bagian-bagian yang ada pada judul penelitian ini ditujukan untuk memudahkan maksud yang terkandung dalam judul penelitian. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Model pembelajaram *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaram *problem based learning* (PBL) adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik untuk mengidentifikasi dan memecahkan suatu masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari, model pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi peserta didik aktif belajar dan diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar bagi peserta. Pada model pembelajaran ini guru berperan menjadi motivator, fasilitator serta pembimbing peserta didik dalam menyelesaikan masalah. Sintaks model *problem based learning* (PBL) diantaranya sebagai berikut:

- a. Mengorientasi peserta didik terhadap masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar
- b. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok
- c. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- d. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

## 2. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan suatu media yang membantu dalam mendorong stimulus peserta didik karena media ini melibatkan dua unsur indera yang saling melengkapi, yakni penglihatan dan pendengaran. Langkah-langkah dalam menerapkan media audio visual dalam pembelajaran matematika yaitu sebagai berikut:

- a. Pendidik mempersiapkan diri dengan memahami materi soal cerita bilangan cacah yang akan disampaikan melalui media audio visual.
- b. Pendidik mengarahkan peserta didik serta mempersiapkan pengelolaan kelas agar pembelajaran menggunakan media audio visual menjadi lebih kondusif.
- c. Peserta didik menyimak soal cerita berbeentuk animasi yang terdapat pada media tayang dengan seksama.
- d. Peserta didik dan pendidik berdiskusi mengenai materi media tayang yang kurang dimengerti.
- e. Tahap selanjutnya yaitu menginjak lanjuti program.

## 3. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar mereka. Hasil belajar dijadikan sebagai alat untuk mengukur perubahan yang terjadi pada suatu kejadian atau suatu kegiatan, agar dapat mengukur hasil belajar maka diperlukan adanya indikator-indikator yaitu dengan memahami materi yang disampaikan melalui penyajian soal cerita dalam bentuk video (kognitif), menjalankan petunjuk yang diberikan (afektif), dan menyajikan hasil pengamatan (afektif). Hal tersebut dijadikan sebagai acuan untuk menilai sejauh mana peserta didik menunjukkan pemahaman dan intuisi pada pembelajaran terkait materi soal cerita bilangan cacah (*number sense*).

## **H. Sistematika Skripsi**

Secara garis besar penulisan skripsi ini disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut:

### **BAB I Pendahuluan**

Pada bagian ini membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

### **BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran**

Pada bagian ini membahas tentang kajian teori sebagai landasan dalam penelitian yang memuat antara lain kajian teori dan kaitannya dengan pembelajaran yang akan diteliti melalui analisis materi ajar, hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian yang akan diteliti, kerangka berpikir, asumsi dan hipotesis penelitian.

### **BAB III Metode penelitian**

Pada bagian ini menjelaskan tentang metodologi penelitian yang menjelaskan tentang cara pengambilan dan pengolahan data penelitian, diantaranya metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

### **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bagian ini menjelaskan tentang hasil dari penelitian, analisis data yang kemudian dijelaskan pada pembahasan yang lebih rinci.

### **BAB V Simpulan dan Saran**

Pada bagian ini mengemukakan simpulan dan saran dalam penelitian berkaitan dengan analisis dan optimalisasi berdasarkan bab-bab yang telah diuraikan sebelumnya.