

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan individu untuk menghadapi tantangan hidup. Selain meningkatkan kualitas hidup, pendidikan juga menciptakan masyarakat yang inklusif dan beretika. Di Indonesia, pendidikan merupakan investasi jangka panjang untuk menciptakan sumber daya manusia unggul. Somad (2021, hlm. 172) menyatakan bahwa pendidikan mencakup pembelajaran, pengembangan keterampilan, serta pembentukan kebiasaan yang diwariskan dari generasi ke generasi, menjadikannya relevan sepanjang masa. Hal ini menunjukkan pentingnya peran pembelajaran dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Pembelajaran berperan penting dalam menciptakan individu berpengetahuan, terampil, dan berkarakter unggul. Menurut Darsyah (2023, hlm. 858) pembelajaran yang baik mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta menanamkan nilai moral dan etika. Pembelajaran berkualitas juga mendukung kesejahteraan masyarakat. Oleh sebab itu, pendidikan yang efektif dan relevan diperlukan agar peserta didik siap menghadapi tantangan era modern.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk menumbuhkan nilai-nilai yang baik bagi setiap individu secara terencana. Hal ini sesuai dengan undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Indonesia (2003, hlm. 2) bahwa Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, bangsa, dan negara. Belajar dapat membuat peserta didik mengalami perubahan tingkah laku dari berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis, seperti cara berfikir atau

memecahkan masalah, sikap, kebiasaan, kecakapan, dan keterampilan (Djamaludin dan Wardana, 2019, hlm. 6). Hal ini sejalan dengan pendapat Suardi (2018, hlm. 11) bahwa belajar adalah perubahan diri seseorang yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan pola sambutan yang baru. Berupa pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai hasil proses pengalaman yang dialami. Murfiah (2017, hlm. 1) juga menyebutkan bahwa belajar merupakan proses pendewasaan yang dilakukan oleh seorang guru dan peserta didik. Sebagai salah satu sumber ilmu, guru menyampaikan materi yang bermakna bagi peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku seorang sebagai bentuk proses pendewasaan dari berbagai aspek kepribadian melalui pembelajaran dan pengalaman yang dialami.

Dalam sistem pendidikan Jawa Barat, Pendidikan berbasis budaya lokal Sunda sangat berperan penting karena budaya sunda memiliki nilai pendidikan dan karakter yang sejalan dengan pemerintah, seperti istilah "*Cageur, Bageur, Bener, Pinter*". Salah satu istilah tersebut adalah pinter, yang bearti bahwa orang Sunda harus memperluas pengetahuan dan wawasan mereka sehingga menjadi individu yang bermanfaat bagi agama, nusa, bangsa, dan negara mereka, Agama islam juga sangat menjunjung tinggi ilmu pengetahuan, menuntut ilmu merupakan salah satu kewajiban setiap manusia dalam menjalankan kehidupan saat ini.

Pembelajaran adalah aktivitas yang paling utama. Ini bearti, tercapainya tujuan pembelajaran tergantung pada proses yang efektif. Pembelajaran yakni suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, dan sumber belajar pada satuan lingkungan Pendidikan/masdrasah. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi perolehan ilmu, pengetahuan dan penguasaan. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Sedangkan belajar adalah suatu proses berlangsung di dalam diri seseorang yang mengubah tingkah laku, baik tingkah laku dalam berpikir, bersikap dan berbuat. Dengan begitu pembelajaran dan belajar

memerlukan proses pembelajaran untuk mencapai pembelajaran yang inovatif.

Proses belajar membutuhkan keterlibatan dari semua elemen yang saling terkait. Kualitas proses pembelajaran dapat diperbaiki ketika pengajar menerapkan metode mengajar yang baru dengan menjadikan murid sebagai fokus utama, sehingga murid dapat memahami arti dari apa yang dipelajari. Pembelajaran dikatakan sukses jika dilaksanakan dengan penuh makna, murid berpartisipasi secara aktif, mereka mendapatkan hasil yang memuaskan serta memenuhi standar ketuntasan minimal, tidak hanya itu, murid juga harus mampu berpikir kreatif dan kritis serta mengembangkan karakter mereka. yang baik pada diri siswa (Devi dan Bayu, 2020). Menurut para ahli pendidikan dan psikologi, belajar adalah proses di mana siswa berinteraksi dengan guru dengan memanfaatkan materi ajar, teknik pengajaran, strategi belajar, dan sumber belajar dalam sebuah situasi belajar. Keberhasilan pembelajaran dapat dinilai berdasarkan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, jika tujuan pembelajaran berhasil dicapai, maka dapat disimpulkan bahwa guru telah berhasil dalam proses mengajarnya. Oleh karena itu, efektivitas suatu proses belajar sangat bergantung pada interaksi antara berbagai komponen tersebut., (Kamal dan Faizah, 2024, hlm. 467). Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sejalan dengan hal tersebut, Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang beragam.

Dalam hal ini, interaksi yang dilakukan adalah interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Selama proses interaksi, guru memberikan pengetahuan baru dan kegiatan yang melibatkan peserta didik sehingga kegiatan yang dilakukan dapat membantu peserta didik dalam memahami pengetahuan yang akan dipelajari. Ketika peserta didik mendapatkan pengetahuan baru yang bermanfaat maka pada

saat itu, peserta didik mengalami kegiatan pembelajaran. . Fokus ini menjadi dasar dalam membahas peran matematika dalam pembelajaran.

Matematika ialah salah satu bidang studi yang dipandang sukar tidak hanya oleh murid tapi pendidik juga. Guru seringkali menghadapi kesulitan untuk mendesain pembelajaran matematika yang mengikutsertakan murid secara langsung. Akibatnya, pelajaran matematika ditampilkan dalam bentuk formal dan abstrak, yang sebenarnya sulit dipahami oleh siswa, terutama di SD.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada tingkat pendidikan sekolah dasar sampai sekolah menengah atas bahkan sampai tingkat perguruan tinggi. Hal ini merupakan ciri bahwa Matematika adalah ilmu universal yang dapat digunakan dalam segala bidang. Pentingnya mata pelajaran matematika seharusnya menjadi pertimbangan guru dan sekolah untuk merancang pembelajaran yang terbaik agar siswa dapat memahami konsep materi yang menjadi bagian dari mata pelajaran matematika itu sendiri. bahwa "dalam pembelajaran matematika, siswa harus menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukan". Matematika adalah suatu disiplin ilmu yang terdiri dari konsep-konsep abstrak yang melibatkan simbol-simbol. Simbol-simbol ini harus dimengerti untuk dapat diubah menjadi konsep yang jelas (nyata), sehingga makna atau arti dari simbol-simbol tersebut bisa lebih mudah dipahami.. Fokus ini menjadi dasar dalam membahas pembelajaran matematika dalam mata pelajaran matematika.

Pembelajaran matematika merupakan suatu kegiatan belajar yang disusun oleh pengajar untuk meningkatkan keterampilan berpikir dan kreatifitas berfikir siswa dalam pemahaman yang baik terhadap materi matematika. "matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah, dan memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi". Menguasai matematika adalah hal yang krusial karena memberikan keuntungan langsung dalam

kegiatan sehari-hari dan juga berperan dalam kemajuan bidang ilmu pengetahuan lainnya.

Pembelajaran pada anak sekolah dasar merupakan tahapan pembelajaran yang bersifat operasional konkret, di mana proses belajar peserta didik seharusnya berinteraksi dengan benda atau peristiwa real khususnya dalam pembelajaran matematika di SD suatu pembelajaran harus menekankan pada pembelajaran langsung guna mengembangkan kompetensi yang dimiliki, agar peserta didik mampu memahami konsep matematika melalui *learning by doing* (Ramadianti, 2021, hlm. 94). Model pembelajaran adalah rencana atau model yang digunakan dalam merencanakan atau membuat kurikulum, bahan-bahan untuk proses pembelajaran dari awal sampai akhir, pengaturan pembelajaran, semua dilaksanakan oleh guru dan disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang digunakan di sekolah (Nainggolan, et al., 2021, hlm. 2618- 2619). Saat pelaksanaan pembelajaran di kelas, siswa cenderung lebih menyukai untuk mengatasi permasalahan yang ada dan merasa tertarik untuk menyelesaikan tantangan tersebut. Di samping itu, siswa menikmati belajar secara berkelompok dan bekerja sama dengan teman-teman mereka untuk menyelesaikan masalah. Salah satu solusi untuk menangani isu tersebut adalah dengan menggunakan model pengajaran yang berfokus pada masalah (PBL) dengan bantuan media audiovisual. Agar siswa dapat meningkatkan pemahaman matematika melalui model pengajaran berbasis masalah (PBL), perlu adanya tujuan pembelajaran yang jelas. Untuk mengetahui keberhasilan kegiatan pembelajaran.

Capaian belajar adalah tolak ukur seberapa berhasil siswa memahami konsep pembelajaran, di mana hasil belajar tersebut dapat dilihat melalui kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran yang terwujud melalui perubahan sikap, sosial dan emosional siswa (Krismawati, 2019, hlm. 2120). Hasil belajar adalah cara untuk mengukur seberapa baik siswa memahami konsep.

Berdasarkan observasi di kelas III SD Mathala'ul Khoeriyah , hasil wawancara terhadap guru kelas III. Temuan tentang pengajaran materi diagram batang dalam matematika menunjukkan bahwa hasil pengajaran materi perkalian dalam matematika di kelas III dari rata-rata 64 menjadi 70,33. Sejalan dengan itu, penelitian ini dilakukan oleh istilah dkk., (2024, hlm. 248) menunjukkan peningkatan rata-rata kelas dari 52,68 menjadi 85,90 saat penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Salah satu model pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Sriwati (2021), Model pembelajaran PBL mampu meningkatkan prestasi belajar matematika siswa melalui penggunaan media audiovisual dan berkontribusi pada peningkatan rata-rata pencapaian belajar matematika siswa. 65,66 menjadi 80,10.

Solusi mengenai permasalahan yang ditemukan karena rendahnya hasil belajar peserta didik yang rendah dalam mata pelajaran matematika yaitu dengan menggunakan strategi dan model pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik. Dengan bantuan model pembelajaran, peserta didik dapat lebih mudah menemukan solusi dari suatu permasalahan yang dihadapi. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media audio visual. Menurut Bosica et al. (2021) model pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan yang memanfaatkan masalah kehidupan sehari-hari sebagai konteks untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, serta memahami konsep dan materi yang diajarkan.

*Problem Based Learning* (PBL) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik, khususnya dalam pembelajaran matematika. Model ini memanfaatkan masalah nyata sebagai konteks untuk membantu peserta didik mengembangkan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, serta memahami konsep-konsep penting (Afni, 2020, hlm. 1003). Menurut Effendi dkk. (2021, hlm. 922), PBL menghadirkan masalah yang relevan

dengan kehidupan nyata, sehingga mendorong peserta didik lebih aktif dalam proses belajar. Selain itu, PBL juga mendukung pengembangan kemandirian dalam belajar (Ariyani dan Prasetyo, 2021, hlm. 1150). Sejalan dengan pendapat Sari dan Sunata (2023, hlm. 4), model ini berperan dalam mendukung siswa meningkatkan pemikiran kritis, keterampilan intelektual, serta kemampuan menyelesaikan permasalahan, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian belajar. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya belajar menyelesaikan soal matematika, tetapi juga dilatih berpikir logis, kreatif, dan analitis. PBL mendorong keterlibatan aktif, meningkatkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, serta pemecahan masalah yang penting dalam kehidupan nyata.

Kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu (1) Pada situasi nyata, siswa didorong untuk memiliki kemampuan dalam pemecahan suatu masalah, (2) Siswa mampu membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar, (3) Materi yang tidak berkaitan dengan pemecahan masalah tidak perlu dipelajari karena PBL berfokus pada masalah disetiap materi, (4) Melalui kelompok kerja, maka akan terjadi suatu aktivitas ilmiah pada siswa, (5) Siswa menjadi terbiasa menggunakan sumber pengetahuan baik dari internet, perpustakaan, observasi dan wawancara, (6) Kemajuan belajarnya sendiri dapat dinilai oleh siswa itu sendiri, (7) Kemampuan komunikasi juga dimiliki siswa yang berbentuk melalui kegiatan diskusi, (8) Pada kerja kelompok, kesulitan belajar siswa secara individual dapat teratasi.

Selain itu memiliki kelemahan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki kekurangan yakni (1) Dalam menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) tidak dapat dilakukan untuk semua materi pelajaran, karena *Problem Based Learning* (PBL) lebih cocok jika pembelajaran tersebut menuntut kemampuan untuk melakukan pemecahan masalah, (2) Sulitnya dalam membagi tugas antar siswa karena siswa yang heterogen, (Rachmawati, 2021, hlm. 251). Sejalan dengan pendapat lain bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan proses pembelajaran pemecahan masalah dengan kemampuan yang dimiliki oleh

peserta didik, sehingga dapat melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi, selain itu peserta didik juga mendapatkan pengalaman langsung dari proses pembelajaran yang ada (Dewi Retnawati dan Sunata, 2023, hlm. 4) model *Problem Based Learning* (PBL) memang cocok diterapkan untuk peserta didik yang berkarakteristik menyukai pemecahan masalah.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD Mathala’ul Khoeriyah” sesuai dengan uraian sebelumnya tahun pelajaran 2024/2025 di kelas III SD Mathala’ul Khoeriyah.

Keberhasilan model *Problem Based Learning* (PBL) sangat bergantung pada pemilihan media yang tepat. Media pembelajaran berperan penting dalam memvisualisasikan permasalahan, memperkaya pengalaman belajar, serta meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Seperti yang diungkapkan oleh Wulandari dkk. (2023, hlm. 3929), dalam konteks ini, media audio visual muncul sebagai salah satu media yang memroyeksi citra media gambar bergerak dan citra media audio visual. Menurut (Djamarah, et al., 2021, hlm. 19) media audio visual mengacu pada kombinasi alat yang dapat digunakan untuk memroyeksi citra media gambar bergerak dan citra media audio visual. Ciri-ciri media audio visual yaitu penyajian presentasi bersifat linier, ditampilkan dalam bentuk animasi atau visual yang dinamis, dan dikembangkan sesuai dengan prinsip behavioristic dan psikologi mental Gerremy et al., (2020, hlm.179). Media audio visual adalah alat yang menggabungkan unsur gambar dan suara, sehingga dapat menyampaikan informasi secara lebih efektif dan menarik. dengan begitu perlu diketahui kelebihan dan kelemahan dari media audio visual.

Kelebihan dari media audio visual diantaranya yaitu kombinasi teks dan gambar pada halaman cetak dapat menambah daya Tarik dan menyederhanakan dalam memahami informasi yang disajikan dalam bentuk lisan dan visual; dan memberi siswa pengalaman dunia nyata dan kesempatan untuk mengembangkan kegiatan mereka sendiri. Gerremy et

al., (2020, hlm. 180). kelemahannya yaitu kecepatan perekaman dan pengaturan trek yang berbeda sehingga sulit untuk memutar ulang rekaman direkam pada perekam lain dan video atau film yang tersedia selalu dibutuhkan sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan, selama tidak ada video atau film yang dijadwalkan dan dibuat secara khusus untuk kebutuhan siswa. “media audio visual adalah media yang dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi”. Contoh media audio visual adalah video. Dengan media audio visual yang mampu menayangkan gambar bergerak dengan suara, diharapkan siswa akan dapat lebih senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan.

Beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan terkait penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi diagram batang penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian kelas III dari rata-rata kelas III dari 64 menjadi 70,33. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh istilah dkk., (2024, hlm.248) menunjukkan peningkatan rata-rata dari rata-rata 52,68 menjadi 85,90. Menurut Sriwati (2021), model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil pembelajaran matematika siswa dengan berbantuan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dari rata-rata 65,66 menjadi 80.10.

Berdasarkan latar belakang di atas, pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian dijenjang sekolah dasar masih belum optimal. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya hasil belajar peserta didik, yang disebabkan lemahnya pemahaman konsep, penggunaan model pembelajaran yang monoton, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD Mathala’ul Khoeriyah”.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Peserta didik masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit.
2. Hasil belajar matematika peserta didik kelas III sekolah dasar masih rendah terutama pada materi diagram batang.
3. Hasil belajar matematika peserta didik memperoleh nilai di bawah 70.
4. Kurangnya menggunakan media pembelajaran sehingga menghambat proses pemahaman peserta didik terhadap materi diagram batang.

## C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual dan peserta didik menggunakan model konvensional?
2. Apakah Terdapat Perbedaan rata-rata hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual dengan Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual dengan Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional?
4. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Problem Bssed Learning* (PBL) berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual dan peserta didik yang menggunakan model konvensional di kelas III SD.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual dan peserta didik menggunakan model konvensional di kelas III SD.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas III SD?
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SD?

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

###### **a. Pengembangan Teori Pembelajaran Matematika**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran matematika, khususnya dalam konteks penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang berbantuan media audio visual. Hasil penelitian ini dapat memperkaya pemahaman mengenai cara model PBL yang didukung dengan media dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar matematika pada siswa SD.

###### **b. Pengembangan Teori Model Pembelajaran Inovatif**

Penelitian ini berpotensi mengembangkan teori mengenai penerapan Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang

didukung dengan media pembelajaran audio visual. Dengan menggunakan pendekatan yang lebih inovatif, diharapkan penelitian ini dapat memberikan bukti empiris tentang efektivitas model pembelajaran tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## **2. Manfaat Praktis**

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

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi siswa dengan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi matematika yang lebih abstrak dan kompleks. Dengan menggunakan model PBL dan media audio visual, siswa dapat lebih mudah mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan hasil belajar mereka.

### **b. Bagi Guru**

Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi guru mengenai cara mengintegrasikan model PBL berbantuan media audio visual dalam pembelajaran matematika. Temuan penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika yang baik.

### **c. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam memperbaiki dan mengembangkan metode pembelajaran matematika yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Sekolah dapat memanfaatkan temuan penelitian ini untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif yang mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

- d. Bagi Peneliti  
Memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual.
- e. Bagi Pembaca  
Sebagai informasi tambahan atau referensi tentang model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual.

## **F. Definisi Operasional**

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

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah metode pembelajaran yang mengutamakan pemberian masalah dunia nyata yang relevan, yang memotivasi siswa untuk bekerja secara mandiri dan kolaboratif dalam menyelesaikan masalah tersebut. Dalam konteks ini, PBL mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran, termasuk keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan penerapan pengetahuan untuk menghasilkan solusi praktis. Pembelajaran dilakukan melalui proyek yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan secara aktif dan kreatif.

### **2. Media Audio Visual**

Media audio-visual adalah alat yang menggabungkan elemen suara dan gambar bergerak untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran secara dinamis dan menarik. Media ini meliputi video, animasi, dan presentasi digital yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan konsep-konsep pembelajaran dan mendukung proses interaktif dalam kelas. Penggunaan media audio visual bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dengan memberikan representasi yang lebih jelas dan mendalam terhadap materi yang diajarkan.

### **3. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah pencapaian kompetensi yang ditunjukkan oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil ini mencakup tiga ranah utama: kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan nilai), dan psikomotorik (keterampilan fisik dan praktis). Keberhasilan dalam mencapai hasil belajar diukur melalui evaluasi yang mencakup tes, observasi, dan penilaian terhadap kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari.

### **G. Sistematika Skripsi**

Sistematika skripsi ini dirancang untuk memudahkan pemahaman tahapan serta hubungan antar bab, dan merupakan kerangka dasar yang memberikan gambaran menyeluruh tentang struktur dan alur penelitian. Berikut dipaparkan sistematika penulisan skripsi :

#### **1. Bab I Pendahuluan**

Pada bagian ini berisi latar belakang masalah yang menguraikan alasan pemilihan topik penelitian, rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan penelitian, tujuan penelitian yang ingin dicapai, manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis, dan sistematika skripsi.

#### **2. Bab II Kajian**

Bagian ini menjelaskan kerangka teori yang menjadi landasan penelitian, meliputi teori-teori, konsep, dan pemikiran para ahli yang relevan dengan topik penelitian. Bab ini juga memuat penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian, kerangka berpikir yang menggambarkan alur pikir penelitian, dan asumsi serta hipotesis penelitian. Teori dan Kerangka Pemikiran.

#### **3. Bab III Metode Penelitian**

Metode penelitian mendeskripsikan rancangan penelitian, pemilihan pendekatan dan jenis penelitian, desain penelitian, subjek dan objek, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data yang digunakan, dan prosedur penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan Menyajikan data hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan mendalam yang mengaitkan hasil penelitian dengan teori dan konsep yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Pada bagian ini berisi jawaban dari rumusan masalah penelitian, rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, serta keterbatasan penelitian yang dilakukan.