

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I ini membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembahasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat hasil penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di era digital telah mengalami transformasi yang signifikan, proses pembelajaran yang tidak lagi menggunakan metode konvensional atau ceramah, melainkan diperkaya dengan integrasi teknologi yang menawarkan pengalaman belajar yang interaktif. Peserta didik generasi sekarang sejak dini telah terpapar dengan berbagai perangkat digital. Hal ini juga menciptakan peluang baru bagi para guru dalam dunia pendidikan untuk memanfaatkan teknologi untuk memenuhi kebutuhan kognitif peserta didik. Pendidikan juga proses kompleks dalam pengembangan pengetahuan, ketrampilan, nilai, kepercayaan, dan kebiasaan melalui berbagai metode seperti pengajaran, pelatihan, penelitian, dan pengembangan mandiri. Karakter nilai moral di bentuk, kemampuan intelektual dikembangkan mengembangkan kemampuan intelektual, mendorong inovasi dan pemikiran kritis peserta didik.

Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Seterusnya, dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pada Pasal 40 ayat 2 menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Undang-Undang tersebut dengan jelas memberikan amanat kepada pendidik untuk menciptakan proses pembelajaran yang inovatif serta menarik bagi siswa, termasuk dalam mata Pelajaran matematika yang seringkali para peserta didik menganggapnya mata Pelajaran yang sulit dan membosankan.

Pada kurikulum Merdeka, mata Pelajaran Matematika mengalami perubahan yang signifikan, matematika tidak lagi diajarkan sebagai ilmu yang kaku dan penuh dengan hafalan, melainkan lebih menekankan pada pengertian pemahaman konseptual dan penerapannya dalam penyelesaian masalah sehari-hari, kurikulum Merdeka juga membebaskan para guru untuk merancang pembelajaran matematika yang lebih kontekstual dan berpusat pada peserta didik. Capaian pembelajaran matematika pada kurikulum Merdeka diarahkan pada pengembangan kemampuan berpikir logis, kritis, inovatif, dan kreatif. Standar kompetensi yang ditetapkan mengharuskan peserta didik tidak hanya mampu menguasai konsep matematika secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya pada kehidupan nyata meskipun begitu, Matematika masih menjadi salah satu mata Pelajaran sulit dimana matematika ini memiliki karakteristik unik yang dapat membedakannya dengan mata pelajaran lainnya, yaitu sifatnya yang abstrak, sistematis, dan memerlukan pemahaman yang konseptual yang kuat untuk memecahkan soal.

Inilah yang menjadi rintangan tersendiri bagi pendidik, khususnya dalam menyampaikan konsep dasar pada matematika.

Bersumber dari standar yang sudah ditetapkan oleh Badan Standar Kurikulum, Asesmen, dan Pendidikan Kemendikbudristek (2022), peserta didik diharapkan mampu mencapai nilai ketuntasan belajar dengan rentang 86-100% untuk kategori sangat baik. Melalui implementasi strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Harapan yang ingin dicapai dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi pecahan kelas IV adalah terciptanya proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika siswa secara optimal. Peserta didik diharapkan mendapatkan nilai 80 sebagai skor kategori baik. Dan peserta didik tidak hanya mampu memahami konsep pecahan secara teoritis, tetapi mampu juga dalam mengaplikasikannya dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Meskipun harapan dan regulasi telah jelas ditetapkan, kenyataan di lapangan menunjukkan kondisi yang berbeda. Matematika masih menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit karena mata pelajaran matematika memiliki karakteristik unik yang membedakannya dengan mata pelajaran lainnya, yaitu memiliki sifat yang abstrak, sistematis, dan memerlukan pemahaman konseptual yang kuat untuk memecahkan soal. Hal ini menjadi rintangan tersendiri bagi pendidik, khususnya dalam menyampaikan konsep dasar pramuka matematika. Pada pembelajaran materi pecahan, masih banyak guru yang mengimplementasikan pembelajaran matematika dengan metode ceramah dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Peserta didik masih mengalami kebingungan, kesulitan dalam memahami konsep pecahan. Mereka juga kesulitan memvisualisasikan

pecahan dalam konteks nyata dan mengaplikasikannya dalam penyelesaian masalah sehari-hari. Pembelajaran yang monoton, kurang interaktif, dan kurang penggunaan media pembelajaran membuat peserta didik kehilangan motivasi belajar dan merasa bahwa matematika adalah pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami. Sejalan dengan itu data hasil observasi menunjukkan rata-rata nilai peserta didik digugus I Abiansemal adalah 60,3.

Kesenjangan yang terjadi antara harapan dan kenyataan di lapangan, Berdasarkan wawancara bersama wali kelas IV pada setiap sekolah di SD Gugus I Abiansemal pada tanggal 15 Maret, 2025. Setelah dihitung keseluruhan jumlah siswa yaitu 138 orang, terdapat permasalahan pada peserta didik yang masih kurang dalam pembelajaran matematika terkhususnya pada materi pecahan, peserta didik masih kebingungan dan juga kesusahan dalam memahami konsep pecahan, dari semua sekolah tercatat ada 86 dari 138 peserta didik kelas IV SD di Gugus I Abiansemal masih mendapatkan nilai dibawah BSKAP rata-rata nilai peserta didik adalah 60,3 sedangkan harapannya peserta didik mendapat nilai 80. Kesenjangan ini menunjukkan adanya perbedaan antara harapan kurikulum dengan realitas pencapaian belajar siswa, belum optimalnya kompetensi pengetahuan matematika siswa pada materi pecahan menjadi indikator bahwa metode pembelajaran yang selama ini diterapkan belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik secara optimal. Hal ini bertentangan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menghendaki pembelajaran yang kontekstual bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Kesenjangan juga terlihat dari aspek pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, meskipun peserta didik generasi sekarang sudah terpapar dengan berbagai perangkat digital sejak dini, namun integrasi teknologi dalam

pembelajaran matematika masih belum optimal. Guru belum memanfaatkan potensi teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan di lapangan menunjukkan beberapa temuan penting yang memperkuat kesenjangan yang terjadi pada setiap sekolah. Pertama, dari aspek metode pembelajaran sebagian besar guru masih menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi, dan kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kedua dari aspek sarana dan prasarana, ditemukan keterbatasan yang signifikan dari ketujuh sekolah di Gugus I Abiansemal hanya ada tiga sekolah yang memiliki proyektor pada masing-masing ruangannya, sedangkan sekolah lainnya hanya memiliki dua sampai empat proyektor yang digunakan secara bergilir karena keterbatasan, kondisi ini membatasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Ketiga, dalam proses pembelajaran sebagian besar peserta didik tidak menunjukkan ketertarikan pada pembelajaran matematika, hal ini dilihat dari kurangnya partisipasi aktif dalam diskusi kelas, kurang inisiatif bertanya, dan kecenderungan untuk menjadi pasif dalam proses pembelajarannya berlangsung.

Berdasarkan kesenjangan dan hasil observasi, terlihat bahwa perlu adanya inovasi dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan untuk peserta didik kelas IV SD, salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video animasi.

Model *Problem Based Learning* (PBL) ini didefinisikan sebagai model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan memberikan siswa permasalahan nyata sebagai konteks untuk belajar berpikir kritis, menambah kompetensi pengetahuan, dan ketrampilan dalam pemecahan sebuah masalah, serta pemahaman baru terhadap materi yang baru dipelajari. Menurut Jumhari & Ani., (2023), pembelajaran di kelas dapat dibuat lebih menarik dan menyenangkan melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL). Dalam proses ini, keterlibatan aktif peserta didik ditingkatkan karena mereka dihadapkan langsung pada permasalahan yang harus dianalisis dan dipecahkan. Dengan pendekatan ini, semangat belajar siswa dapat ditumbuhkan karena proses berpikir mereka dilibatkan secara lebih mendalam dan kontekstual.

Transformasi signifikan dalam dunia pendidikan telah dibawa oleh perkembangan teknologi digital. Media video animasi menjadi salah satu inovasi sebagai alat pembelajaran yang efektif, kebosanan dapat dihindari dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dapat ditingkatkan saat penggunaan video animasi dilakukan, karena peserta didik dapat menonton dan belajar saat penayangan video animasi dilaksanakan. Motivasi belajar peserta didik dapat ditambah serta kompetensi pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran dapat ditingkatkan melalui hal ini. Menurut Widyawardani R. & Maureen (2021), Peningkatan skor rata-rata motivasi belajar siswa telah berhasil dicapai melalui penggunaan media video animasi, yang fungsinya tidak hanya terbatas pada penyampaian informasi, tetapi juga mencakup aspek psikologis berupa peningkatan semangat belajar. Ketertarikan siswa terhadap materi telah dibangkitkan oleh daya media visual dan audio yang disajikan secara dinamis dalam video animasi. Akses

informasi secara mandiri oleh siswa memungkinkan melalui materi pembelajaran yang dirancang dalam bentuk cerita visual melalui video animasi. Fleksibilitas bagi peserta didik untuk mengulang bagian yang dirasakan penting dan diberikan juga fitur-fitur seperti pemutaran ulang dan pengaturan kecepatan penayangan video. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat dilakukan sesuai kebutuhan dari peserta didik.

Masalah dapat divisualisasikan dengan cara yang lebih mudah dipahami, motivasi belajar dan kompetensi pengetahuan peserta didik dapat ditingkatkan, dan pembelajaran yang lebih mendalam dapat difasilitasi melalui bantuan media video animasi dalam model pembelajaran *Problem Based Learning*. Pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik, peserta didik dapat diberikan ketika video animasi diintegrasikan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Primadewi & Agustika., (2022), keunggulan dari penggunaan media video animasi yang berbasis pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah kemampuannya dalam melatih dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kesempatan bagi peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada, dengan menyajikan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, perhatian siswa dapat ditarik secara efektif oleh media video animasi ini yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka, penjelasan yang diberikan oleh video animasi tidak hanya lebih menarik, tetapi berbeda dari pembelajaran konvensional lainnya, karena dalam penayangan video tersebut pendekatan berbasis masalah yang dimulai dengan penyajian masalah secara nyata digunakan. Pengalaman belajar yang lebih mendalam diberikan oleh penggunaan media video

animasi berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan materi seperti konsep pecahan, karena peserta didik dihadapkan pada masalah nyata yang membutuhkan pemecahan dan aplikasi pengetahuan yang telah mereka pelajari, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan meningkatkan kompetensi pengetahuan peserta didik.

Dari penelitian ini mempunyai kebaruan yang berada pada integrasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media video animasi khususnya pada kelas IV, kebaruan dari penelitian ini menyajikan konten secara visual dan menarik, sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep secara efektif, sekain itu kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi menawarkan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan juga mendorong pengembangan literasi digital serta ketrampilan abad 21 sejak dini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini diantaranya,

- 1) Terdapat dari 138 peserta didik kelas IV di Gugus I Abiansemal tercatat 86 peserta didik masih belum memenuhi standar nilai ketuntasan Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP)
- 2) Model pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas IV SD Gugus I Abiansemal kurang menggunakan model yang bervariasi, hal ini menyebabkan anak-anak merasa bosan, jenuh, dan kurang aktif berpartisipasi saat proses pembelajaran.

- 3) Kurangnya motivasi belajar dan minat belajar, menyebabkan peserta didik kelas IV SD Gugus I Abiansemal kurang dalam memahami konsep pembelajaran matematika, khususnya materi pecahan.
- 4) Pada SD Gugus I Abiansemal, khususnya pada kelas IV masih jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran,
- 5) Pada SD Gugus I Abiansemal khususnya pada kelas IV belum ada proses pembelajaran yang menggunakan media digital.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian terarah dan tidak terjadi penyimpangan berdasarkan nilai evaluasi yang telah didapatkan dari wali kelas IV SD Gugus 1 Abiansemal, 86 orang peserta didik di Gugus I Abiansemal memiliki nilai di bawah BSKAP, dan dalam proses pembelajaran guru kurang menggunakan model yang bervariasi, maka pada penelitian ini peneliti membatasi masalah yang dikaji. Ini dilakukan karena keterbatasan peneliti baik dari segi pengetahuan, tenaga, dan juga waktu. Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video animasi terhadap kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas IV SD Gugus I Abiansemal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut,

- 1) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan Matematika siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

berbantuan media video animasi terhadap siswa kelas IV SD Gugus I Abiansemal Tahun Ajaran 2025/2026?

- 2) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan Matematika siswa tidak dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video animasi terhadap siswa kelas IV SD Gugus I Abiansemal Tahun Ajaran 2025/2026?
- 3) Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video animasi terhadap kompetensi pengetahuan siswa kelas IV SD Gugus I Abiansemal Tahun Ajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagian berikut.

- 1) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan Matematika siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video animasi terhadap siswa kelas IV SD Gugus I Abiansemal tahun Ajar 2025/2026.
- 2) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan Matematika siswa tidak dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video animasi terhadap siswa kelas IV SD Gugus I Abiansemal tahun Ajar 2025/2026.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video animasi terhadap kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas IV SD Gugus I Abiansemal Tahun Ajar 2025/2026

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut,

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan bacaan dalam menambahkan wawasan guru dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi dan sebagai bahan masukan serta referensi bagi penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video animasi dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran matematika materi pecahan.

1.6.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran digital, dan juga menambah wawasan guru terhadap model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan interaktif.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Melalui penelitian ini bisa memberikan informasi betapa pentingnya pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas IV SD Gugus 1 Abiansemal.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan menambah pengetahuan yang dapat menjadi referensi dalam menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi dapat dijadikan masukan dan saran dalam penelitian dengan jenis yang sama.

