

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai sarana pengantar pengetahuan. Istilah Pendidikan berasal dari Bahasa Yunani "*paedagogie*" yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa Pendidikan berasal dari kata "didik" dan mendapat imbuhan berupa awalan "pe" dan akhiran "an" yang berarti proses atau cara perbuatan mendidik. Maka definisi pendidikan menurut bahasa yakni perubahan tata laku dan sikap seseorang atau sekelompok orang dalam usahanya mendewasakan lewat pelatihan dan pengajaran (Indonesia, 2002). Dijelaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan adalah 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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan Indonesia meliputi pendidikan formal atau pendidikan sekolah, pendidikan informal atau pendidikan di lingkungan masyarakat. Menurut (Sylvia dkk, 2020:43) mendefinisikan pendidikan formal adalah pendidikan yang sistematis dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Setiap orang yang melalui pendidikan formal tidak bisa melakukan lompatan jenjang

yang signifikan, karena kemampuan berpikir seseorang pada setiap rentang usia akan berbeda.

Pendidikan formal dapat dilihat dari jenjang pendidikan. Jenjang pendidikan adalah tahapan pendidikan yang diterapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai dan kemampuan yang akan dikembangkan. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal 14, jenjang pendidikan formal terdiri dari Sekolah dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTS), Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK).

Sekolah dasar dipandang sebagai suatu lembaga pendidikan yang di desain untuk dapat berkontribusi terhadap upaya peningkatan kompetensi untuk peserta didik dan mengarahkan minat serta bakat melalui identifikasi sedini mungkin. Adapun tujuan sekolah dasar menurut (Sahrizal dkk, 2022:115) adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Penyelenggaraan pendidikan di sekolah dasar dalam upaya menghadapi tantangan masa depan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional serta untuk memperoleh kemampuan dan keterampilan lebih lanjut sebagai dasar kuat yang dimiliki oleh peserta didik. Tercapainya tujuan pendidikan ada banyak yang perlu diperhatikan seperti komponen pendidikan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata komponen berarti bagian dari keseluruhan atau unsur. Komponen pendidikan menurut (Sudaryati dkk,

2022:79) meliputi dasar dan tujuan pendidikan, peserta didik atau siswa, pendidik atau guru, bahan atau materi pendidikan, metode pendidikan, alat pendidikan, lingkungan, pendidikan, dan organisasi dan administrasi pendidikan. Komponen pendidikan berarti bagian dari sistem proses pendidikan yang menentukan berhasil dan tidaknya proses pendidikan. Komponen penting dalam dunia pendidikan yaitu adanya peserta didik atau siswa dan guru. Pendidikan di sekolah akan mencapai tujuan pembelajaran dengan adanya guru.

Guru adalah tenaga kependidikan yang memiliki pengaruh penting bagi peningkatan proses perkembangan generasi penerus bangsa (Agustin dkk, 2021:344). Guru dituntut untuk menguasai berbagai bidang studi dengan memiliki indikator esensial, memahami materi ajar yang ada dalam kurikulum sekolah, memahami struktur dan konsep, memahami metode keilmuan yang menaungi dengan materi pembelajaran dan menerapkan konsep-konsep keilmuan dalam kehidupan sehari-hari. Konsep keilmuan dalam kehidupan sehari-hari dalam pembelajaran sekolah dasar tersusun pada mata pelajaran Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni, Olahraga dan Matematika.

Mata pelajaran matematika mengajak peserta didik untuk dapat berpikir logis, rasional dan percaya diri. Menurut Parnabhakti (dalam Nur 2022:61) matematika merupakan ilmu yang kebenarannya mutlak, tidak dapat direvisi karena berdasarkan kepada deduksi murni yang merupakan kesatuan sistem dalam pembuktian matematika. Matematika memegang peranan penting dalam

kehidupan manusia. Umumnya mata pelajaran matematika dirasakan sulit oleh peserta didik, karena sebagian peserta didik belum mampu menghubungkan antara materi yang dipelajari dengan pengetahuan yang digunakan. Ini berarti peran guru sangat dibutuhkan untuk bisa mengajarkan mata pelajaran matematika kepada peserta didik.

Van de Walle (dalam Weniarni 2022:305) mengatakan bahwa peserta didik harus belajar matematika dengan pemahaman, membangun pengetahuan baru secara aktif dari pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Belajar matematika dengan pemahaman, akan menjadikan peserta didik mampu menerapkan prosedur, konsep-konsep dan proses matematika. Pemahaman konsep belajar matematika menjadi tolak ukur keberhasilan pembelajaran.

Penguasaan materi matematika peserta didik di Indonesia masih rendah. Hal ini diperjelas oleh Direktur Pendidikan Profesi dan Pembinaan Guru dan Tenaga Kependidikan yaitu Santi Ambarrukmi, yang mengatakan bahwa skor PISA (*Programme for International Student Assesmen*) Indonesia masih rendah dalam *Webinar Sharing Session* GTK Kemendikbud, Senin 24 April 2022. *Webinar Sharing Session* GTK Kemendikbud Santi Ambarrukmi mengatakan skor PISA Indonesia 2018 berada pada posisi sangat memprihatinkan dan tidak pernah mencapai skor rata-rata negara *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD). Hasil survei PISA 2019 menempatkan Indonesia di urutan ke 74 yaitu peringkat keenam dari bawah. Kemampuan matematika mendapat skor 379 berada di posisi 73.

Salah satu faktor lemahnya peserta didik dalam memahami mata pelajaran matematika yaitu rendahnya kemampuan siswa untuk memecahkan masalah matematika. Jainuri (dalam Habibati, 2017:51) mengatakan salah satu tujuan penting pembelajaran matematika yaitu memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis. Kemampuan pemecahan masalah matematika dapat membantu siswa dalam memahami konsep serta mengambil keputusan terhadap permasalahan-permasalahan yang dialami oleh siswa dalam kehidupannya. Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah belum berkembang secara optimal sehingga menyebabkan siswa belum mampu berpikir secara mandiri dalam memecahkan masalah. Proses pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk berperan aktif dalam proses mempelajari, mencari dan menemukan sendiri informasi atau data untuk diolah menjadi konsep, prinsip, teori atau kesimpulan.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 1 Samudra Kulon, Kecamatan Gumelar masih terdapat kesulitan siswa dalam memecahkan masalah soal matematika. Siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita pada mata pelajaran matematika. Rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan soal cerita matematika dilihat dari nilai siswa pada mata pelajaran matematika yang kurang dari nilai rata-rata. Rendahnya kemampuan siswa dalam pemecahan masalah pada soal cerita matematika disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, siswa kurang terlibat aktif selama pembelajaran karena bingung dengan soal cerita matematika. Kedua, siswa kurang antusias dan merasa bosan dengan pembelajaran matematika. Hasil wawancara yang

diperoleh sebagian besar peserta didik menganggap soal cerita itu membingungkan dan kurangnya variasi guru dalam menggunakan model pembelajaran.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kondisi tersebut yaitu dengan melakukan inovasi pembelajaran menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah model pembelajaran *problem posing* (mengajukan permasalahan). Menurut Suryosubroto (dalam Muhsyanur 2020:111) mengemukakan bahwa model pembelajaran *problem posing* merupakan model pembelajaran yang memotivasi siswa untuk berpikir kritis, sekaligus dialogis, kreatif dan interaktif yang dituangkan dalam bentuk pertanyaan, lalu mencari jawaban pertanyaan tersebut, baik secara individu maupun berkelompok. Proses pembelajaran menggunakan *problem posing* siswa menciptakan dan merumuskan permasalahan baru atau mengulang kembali permasalahan yang lama, kemudian siswa mencari cara menanggulangnya atau memecahkan masalah tersebut. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem posing* siswa lebih aktif karena siswa membuat atau merumuskan soal sendiri dan memecahkan masalah.

Model pembelajaran *problem posing* dapat dikombinasikan dengan menggunakan media pembelajaran seperti video animasi. Video animasi merupakan media audiovisual gerak. Media audiovisual atau video animasi merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya

melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Ina, 2021:141). Penggunaan model pembelajaran *problem posing* dan media pembelajaran video animasi berkaitan dengan kurikulum yang sudah diterapkan di sekolah dasar yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka pertama kali dicetuskan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, yaitu Nadiem Makarim pada tahun 2019. Kurikulum merdeka memiliki konsep kemandirian dan kemerdekaan bagi pendidikan yang ada di Indonesia untuk menentukan sendiri cara atau metode terbaik yang dapat digunakan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian sebelumnya mengenai model pembelajaran *problem posing* yang diteliti oleh Arianti, dkk (2019) hasil yang diperoleh terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan matematika antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *problem posing* berbantuan media semi konkret dengan yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Pada kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem posing* berbantuan media semi konkret berjalan secara optimal dan kondusif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ni Wayan, dkk (2020) hasil penelitian menunjukkan nilai kelompok eksperimen yang dibelajarkan menggunakan model *problem posing* berbantuan *question box* memiliki rata-rata nilai lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang dibelajarkan secara konvensional. Model pembelajaran *problem posing* juga dapat dipadukan dengan pembelajaran lainnya. Hal ini dilakukan untuk

mengukur keefektifan dari kedua model pembelajaran tersebut. Sebagaimana yang diteliti oleh Lili, dkk (2022) hasil penelitian diperoleh pada penerapan video animasi dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan video animasi juga diteliti oleh Pranata, dkk (2022) hasil penelitian yang di dapatkan video animasi yang berbasis animaker terdapat efektivitas yang signifikan terhadap perilaku bersih dan sehat siswa.

Beberapa hasil penelitian sebelumnya yang sudah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem posing* dan media video animasi dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran terhadap kompetensi pengetahuan matematika dan mengukur kemampuan pemecahan masalah matematika. Hal ini terbukti bahwa model pembelajaran *problem posing* berbantuan video animasi layak digunakan sebagai model pembelajaran inovatif untuk siswa sekolah dasar. Berdasarkan permasalahan diatas dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 1 Samudra Kulon, Kecamatan Gumelar peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Problem Posing Berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 1 Samudra Kulon”.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada penggunaan model pembelajaran *problem posing* berbantuan video animasi terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika kelas V SD Negeri 1 Samudra Kulon, semester ganjil tahun ajaran 2022/2023.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, penulis menyusun rumusan masalah dalam penelitian ini “Apakah model pembelajaran *problem posing* berbantuan video animasi efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Samudra Kulon?”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *problem posing* berbantuan video animasi terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Samudra Kulon.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan guna mengetahui apakah model pembelajaran *problem posing* berbantuan video animasi efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah kelas V SD Negeri 1 Samudra Kulon. Adapun dengan

terlaksananya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi penelitian lain dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan guru sekolah dasar dan diharapkan mampu memperbaiki aktivitas pembelajaran peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak diantaranya:

- a. Peserta didik, dapat membantu dan melatih peserta didik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran matematika dan memberikan pengalaman belajar sehingga dapat melatih peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Guru, dapat dijadikan tambahan informasi bagi guru tentang model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada pelajaran matematika.
- c. Sekolah, memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pendidikan di sekolah serta meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada mata pelajaran matematika di sekolah.

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun penulisannya adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal skripsi memuat halaman sampul depan, halaman judul, nota dinas pembimbing, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian, lembar motto, lembar persembahan, abstrak, *abstract*, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Utama Skripsi

Bagian utama terbagi atas bab dan sub bab yaitu sebagai berikut:

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri atas latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

b. BAB II LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA

Bab landasan teori meliputi pembahasan pengertian efektivitas, model pembelajaran, model pembelajaran *problem posing*, video animasi, video animasi pembelajaran, kemampuan pemecahan masalah, dan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Sedangkan pada kajian pustaka berisi telaah penelitian tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Penulis pada bab ini mengemukakan tentang pendekatan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, Teknik pengambilan data, instrument penelitian, uji validitas dan reliabilitas, teknik analisis data, dan hipotesis statistik.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini terdiri dari gambaran hasil penelitian dan analisa yang meliputi hasil penelitian dan pembahasan.

e. BAB V SIMPULAN DAN SARAN.

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Simpulan dapat dikemukakan masalah yang ada pada penelitian serta hasil dari penyelesaian penelitian. Sedangkan saran berisi mencantumkan jalan keluar untuk mengatasi masalah dan kelemahan yang ada. Saran ini ditunjukan untuk ruang lingkup penelitian.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi berisi tentang daftar pustaka dan lampiran.