

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran diberbagai jenjang pendidikan kadang kala tidak sesuai dengan yang direncanakan. Pembelajaran yang dilakukan belum memberikan hasil yang sesuai dengan harapan. Kualitas pendidikan dapat dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu guru, siswa, model pembelajaran, sarana dan prasarana, serta situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran. Beberapa aspek tersebut harus diperhatikan dan ditingkatkan agar proses pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹

Faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal atau aspek psikologi meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi dan kesiapan siswa. Faktor eksternal meliputi aspek keluarga seperti kondisi, perekonomian, dan sebagainya, aspek sekolah seperti guru, metode atau strategi yang digunakan, sumber belajar, media dan sarana prasarana pembelajaran.²

Dalam proses pembelajaran, salah satu faktor yang mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran merupakan suatu pola interaksi antara guru dan siswa dalam menciptakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai kompetensi sebagai

¹ Ni Putu Meina Ayuningsih dan Ketut Gus Oka Ciptahadi, "Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* Terhadap Kecerdasan Logis Matematis", dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 1 (2020), hal. 134

² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)

tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.³ Pemilihan model pembelajaran harus memperhatikan beberapa hal seperti tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, sarana prasarana, alokasi waktu dan sebagainya.⁴

Model pembelajaran yang disukai banyak siswa dan mengutamakan aktivitas salah satunya adalah model pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran yang inovatif merupakan pembelajaran dimana siswa berperan aktif dan guru sebagai pembimbing, motivator serta fasilitator. Salah satu model pembelajaran yang inovatif adalah model pembelajaran diskusi kelompok. Model diskusi kelompok merupakan model penyampaian konteks pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa untuk membahas dan menentukan alternatif pemecahan suatu topik yang bersifat problematis secara berkelompok.⁵ Dengan adanya diskusi kelompok akan memunculkan ide-ide kreatif siswa sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan membiasakan siswa untuk aktif dalam pembelajaran.⁶

Model diskusi kelompok salah satunya bisa menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*. *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari

³ Syarifudin, dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Diadit Media, 2007), hal. 1

⁴ Agus Wedi, *Konsep dan Masalah Penerapan Metode Pembelajaran: Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran Melalui Konsistensi Teori-Praktis Penggunaan Metode Pembelajaran*, (Universitas Negeri Malang), hal. 23

⁵ Ririn Tiara Sari, dkk, "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Media Video Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi SPLDV Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021", dalam *Jurnal Dharma Pendidikan STKIP PGRI Nganjuk* 16, no. 2 (2021): 61

⁶ Yunita Nurfarida, "Pengaruh Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* Berbantuan Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII di MTs Darul Hikmah Tawang Sari" dalam *Jurnal Publikasi* (2018)

pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut serta memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.⁷ Pendekatan *Problem Based Learning* mampu menghubungkan materi yang abstrak dengan kehidupan nyata. Selain itu, dengan menghubungkan materi dengan dunia nyata diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa.⁸

Model pembelajaran *Problem Based Learning* salah satunya berlandaskan pada teori perkembangan kognitif Piaget. Dalam teorinya, Piaget menegaskan setiap anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan memiliki kemauan untuk memahami apa yang terjadi disekitarnya. Dengan demikian anak-anak dapat membangun representasi tentang hal-hal yang dialaminya. Perspektif konstruktivis kognitif adalah dasar dari pembelajaran berbasis masalah. Menurut Piaget, siswa dapat turut andil dalam menggali informasi dan membangun konsep pengetahuan sendiri. Piaget juga menyatakan bahwa pedagogi yang bagus yaitu mempersilahkan anak untuk bereksperimen, memanipulasi, mengajukan pertanyaan dan mencari penyelesaian secara mandiri, membandingkan hasil temuan dengan pengalamannya ataupun dengan hasil temannya.⁹

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Triono Djonomiarjo menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh

⁷ Ajeng Utrifani dan Betty M. Turnip, "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Kinematika Gerak Lurus Kelas X SMA Negeri 14 Medan T.P.2013/2014," dalam *Jurnal Inpafi* 2, no. 2 (2014): 10

⁸ Addin Zuhrotul 'Aini dan Sherly Mayfana P. Yekti, "Modul Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Kuliah Analisis Vektor Sebagai Sumber Belajar Mandiri," dalam *Jurnal Dharma Pendidikan* 13, no 2 (2018): 3 – 4

⁹ Resti Ardianti, Dkk, "*Problem-Based Learning: Apa Dan Bagaimana,*" Dalam *Journal For Physics Education And Applied Physics* 3, No. 1 (2021): 28

terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Patilanggio.¹⁰ Salah satu komponen dalam *Problem Based Learning* adalah *Problem* atau masalah yang digunakan sebagai konteks pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan media pembelajaran dalam penyampaian konteks pembelajaran.

Media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, antusias belajar siswa dan pemahaman siswa. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dan mengerti apa yang dipelajarinya.¹¹

Salah satu media pembelajaran adalah media video animasi yang dapat dibuat pada *software Powtoon* secara online. *Powtoon* merupakan layanan online yang memiliki fitur animasi yang menarik dalam penyampaian pesan berupa video. Dengan media ini dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Pemahaman siswa diharapkan dapat mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar siswa.¹²

¹⁰ Triono Djonmiarjo, "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar," dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal Aksara* 5, no 1 (2019)

¹¹ Agustin Patmaningrum, "Upaya Memanfaatkan Alat Peraga Agar Pembelajaran Matematika Menyenangkan," dalam *Jurnal Publikasi* (2017)

¹² Mafita Sari dan Suci Rohayati, "Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Sebagai Bahan Pengamatan Dalam Implementasi Pendekatan Saintifik Pembelajaran Dasar-Dasar Perbankan," dalam *Jurnal Pendidikan Akuntansi* 5, (2017): 1

Hasil belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dilakukan, diciptakan, yang diperoleh dengan kerja keras, baik secara individu maupun berkelompok setelah proses pembelajaran.¹³ Berdasarkan hasil konsultasi pada bulan Februari 2023, dengan Ibu Anifa Miftahul Jannah, S.Pd. salah satu guru matematika kelas VIII di SMPI Al-Fattahiyah Ngranti Tulungagung. beliau mengungkapkan bahwa sebagian siswa nilai matematikanya belum optimal. Hal itu terlihat dari hasil ulangan harian siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil belajar matematika yang dimaksud disini adalah hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah mengalami proses pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika yang kurang melibatkan siswa secara aktif akan menyebabkan siswa tidak dapat menyelesaikan permasalahan matematika secara optimal.¹⁴

Pada penelitian ini materi yang digunakan adalah materi statistika. Materi statistika dipilih karena konsep statistika berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Materi ini tidaklah rumit, namun dalam penyelesaiannya siswa masih sering melakukan kesalahan dalam menghitung data yang disajikan.

Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin meneliti mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa sehingga peneliti mengambil sebuah judul yaitu **“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi**

¹³ Siti Komariyah dan Ahdinia Fatmala Nur Laili, “Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika,” dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika* 4, no 2 (2018): 57

¹⁴ Yenni Fitria Surya, “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 016 Langgini Kabupaten Kampar,” dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, (2017): 39

Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Statistika Siswa Kelas VIII SMPI Al-Fattahiyyah Ngranti Tulungagung

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, permasalahan yang timbul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika cenderung belum sesuai harapan
2. Masih menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru dilihat dari pengamatan peneliti

Berdasarkan identifikasi sebelumnya, agar peneliti tepat sasaran, maka peneliti memberi batasan masalah pada poin pertama yaitu hasil belajar matematika cenderung belum sesuai harapan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut akan diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video animasi *Powtoon*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi *Powtoon* pada materi statistika terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMPI Al-Fattahiyyah Ngranti Tulungagung?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi *Powtoon* pada materi statistika terhadap

hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMPI Al-Fattahiyyah Ngranti Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar matematika pada materi statistika siswa kelas VIII di SMPI Al-Fattahiyyah Ngranti Tulungagung.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar matematika pada materi statistika siswa kelas VIII di SMPI Al-Fattahiyyah Ngranti Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis
Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dalam proses pembelajaran matematika, terutama pada penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa tingkat SMP sederajat.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti, untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang model pembelajaran, dapat mengetahui pengaruh model *Problem Based*

Learning berbantuan media video animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar matematika, serta dapat dijadikan bahan untuk penelitian selanjutnya.

- b. Bagi Guru, sebagai bahan masukan mengenai model pembelajaran yang ideal dan dapat menghasilkan perbaikan mutu pengajaran di sekolah.
- c. Bagi Siswa, sebagai motivasi untuk meningkatkan kemampuan dan minat belajar khususnya dalam mata pelajaran matematika.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah

“Ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi *Powtoon* pada materi statistika terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMPI Al-Fattahiyah Ngranti Tulungagung”

G. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

a. *Problem Based Learning (PBL)*

Problem Based Learning merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar cara berpikir kritis dan keterampilan dalam pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pembelajaran.¹⁵

¹⁵ Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 354

b. Video Animasi *Powtoon*

Powtoon adalah salah satu jenis layanan online yang mengusung fitur animasi menarik dan penyampaian pesan berupa video.¹⁶

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melalui kegiatan belajar.¹⁷

2. Secara Operasional

a. *Problem Based Learning (PBL)*

Langkah-langkah dalam melaksanakan *Problem Based Learning* ada 5 fase, yaitu:

- 1) Mengorientasikan siswa pada masalah
- 2) Mengorganisasi siswa untuk meneliti
- 3) Membimbing penyelidikan individu dan kelompok
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

b. Video Animasi *Powtoon*

Media video animasi *Powtoon* merupakan layanan pembuatan presentasi online dengan beberapa fitur menarik dan dapat disisipi dengan materi pembelajaran. Layanan ini dapat diakses melalui web www.powtoon.com.

¹⁶ Mafita Sari dan Suci Rohayati, "Pengembangan Media ...," hal. 1

¹⁷ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hal. 38

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan siswa setelah melalui proses pembelajaran dan juga sebagai acuan siswa agar mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan tes berupa *post-test*.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Bagian awal

Terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Utama (Inti)

BAB I : Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, hipotesis penelitian, serta sistematika pembahasan.

BAB II : Landasan teori yang terdiri deskripsi teori, penelitian terdahulu yang relevan, dan kerangka berpikir penelitian.

BAB III : Metode penelitian yang terdiri dari rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, dan sampling, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, sumber data, teknik analisis data.

BAB IV : Hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi data, data hasil penelitian, analisis data.

BAB V : Pembahasan yang berisi tentang temuan penelitian yang dikaitkan dengan teori yang ada.

BAB VI : Penutupan yang berisikan kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup penulis.