

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat saat ini memberikan pengaruh yang besar dalam kehidupan sehari-hari. Di era digital saat ini, informasi dan teknologi berkembang dengan sangat cepat, yang memotivasi sistem pendidikan untuk tetap mengikuti perkembangan tersebut agar tidak tertinggal Faujiah et al. (2022:81). Perkembangan yang semakin maju dan canggih sehingga berdampak pada kehidupan manusia, salah satu nya berdampak pada bidang pendidikan. Perkembangan Pendidikan umum nya tidak terlepas dari perkembangan teknologi. Banyak sekali bidang Pendidikan yang membutuhkan teknologi, seperti hal nya dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik pada saat ini banyak sekali memanfaatkan dan menggunakan teknologi.

Pendidik memegang peranan penting dalam memahami karakteristik dan juga meningkatkan kualitas karakter siswa. Karakter yang diharapkan bukan hanya kecerdasan dan kepintaran serta keterampilan nya saja, melainkan karakter akhlak yang mulia juga sangat dibutuhkan pada zaman sekarang ini. Salah satu hal terpenting yang harus dipahami oleh pendidik adalah karakteristik siswa mereka. Jika seorang guru menyadari sifat-sifat siswa mereka, mereka dapat menyesuaikan instruksi mereka agar sesuai dengan kebutuhan dan keterampilan unik setiap siswa. Pamela *et al.*, (2019:246) Tak hanya memahami karakteristik peserta didik, tenaga kependidikan atau yang sering disebut dengan guru juga berperan dalam menggunakan materi pembelajaran yang tepat bagi siswa. Hal ini sangat berguna

untuk meramaikan kelas agar siswa aktif dalam proses pembelajaran yang berkesinambungan. Cara media pembelajaran digunakan harus sesuai dengan sifat-sifat yang dimiliki siswa itu sendiri. Sesuai dengan PP RI No 16 Th 2022, pendidik memfasilitasi pembelajaran, bukan menjadi sumber pengetahuan eksklusif, dengan cara yang disebutkan dalam ayat (2). Adapun menurut Anjarsari *et al.*, (2020:41) Guru adalah sumber daya penting untuk mengembangkan sumber daya pengajaran yang lebih kreatif yang membantu siswa belajar sebanyak mungkin di kelas dan sendiri. Jadi, di dalam proses pembelajaran guru memegang kedudukan yang penting demi berlangsungnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berhasil adalah proses yang dapat meningkatkan standar pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Keterlibatan siswa diharapkan selama proses pembelajaran karena siswa yang terlibat lebih mampu mempertahankan materi yang telah mereka pelajari dan dapat mengingatnya untuk waktu yang lama. Ini termasuk siswa aktif yang mengajukan pertanyaan, menjawabnya, menyelesaikan tugas, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Dari titik ini, seorang instruktur harus dapat menggunakan sumber daya instruksional yang memenuhi kebutuhan siswa mereka agar proses belajar mengajar berjalan dengan sukses. Kegiatan sangat penting dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.

Fokus pada keterlibatan yang bermakna harus ditekankan pada aktivitas dan kreativitas yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Diharapkan ada kontak atau komunikasi antara mahasiswa dengan mahasiswa lain serta antara dosen dan mahasiswa selama proses pembelajaran. Komunikasi multi-aktor juga dapat terjadi. Melalui kelompok belajar pembentukan, Siswa akan memiliki kesempatan untuk

secara aktif menyuarakan pendapat mereka kepada rekan-rekan mereka. (Hasanah, 2021:10).

Berikut adalah beberapa penanda keaktifan yang dibahas dalam penelitian ini menurut teori (Sudjana, 2006): 1) Berpartisipasi penuh dalam tugas-tugas. 2) Berpartisipasi dalam kegiatan pemecahan masalah. 3) Mengajukan pertanyaan jika ada yang kurang jelas. 4) Mencari informasi yang diperlukan. Terlibat dalam diskusi sesuai dengan topik. 6) Melakukan penyesuaian berdasarkan hasil dan keterampilan yang diperoleh. 7) Luangkan waktu Anda untuk memecahkan masalah. 8) Menerapkan keterampilan berpikir kritis untuk menyelesaikan tugas atau masalah yang diberikan (Putri & Taufina, 2020: 611).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 14/I Sungai Baung pada tanggal 27 Oktober sampai 30 Oktober 2023 sangat terlihat sekali kurangnya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar pada mata Pelajaran matematika, hal ini terlihat dari rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran berlangsung seperti siswa tidak ikut memecahkan masalah dalam pelaksanaan pembelajaran, hal ini menyebabkan siswa tidak ikut serta dalam mengerjakan tugas dan memecahkan masalah pada saat kegiatan pembelajaran, Pada saat observasi awal hanya 7 siswa yang ikut serta dalam memecahkan masalah dan 21 siswa tidak ikut dalam memecahkan masalah, serta di dalam proses pembelajaran guru hanya mengandalkan materi dari buku paket saja dan belum menggunakan media-media pembelajaran, inilah yang menyebabkan siswa tidak bersemangat dalam pembelajaran sehingga pada saat guru bertanya, siswa tidak dapat menjawab pertanyaan dari guru. Selain itu, selama proses pembelajaran kelompok, terlihat jelas bahwa para siswa tidak berpartisipasi secara aktif dalam

diskusi dan hanya samar-samar menyadari keterbatasan mereka sendiri dalam hal kemampuan mereka untuk mengartikulasikan ide-ide mereka dan mematuhi prinsip-prinsip yang tidak didefinisikan dengan baik dalam materi kursus ketika materi tersebut didistorsi oleh institusi. Ini adalah masalah yang membuat para siswa tidak termotivasi dalam kelas pendidikan kehidupan umum mereka.

Dengan adanya keaktifan yang terletak pada diri siswa cenderung membuat siswa memiliki daya tarik terhadap pembelajaran. Keaktifan dapat berupa fisik maupun nonfisik siswa dalam proses belajar. Keaktifan yang dimiliki oleh siswa dapat membuat proses pembelajaran didalam kelas menjadi optimal, sehingga suasana di dalam kelas dapat berjalan dengan sesuai harapan. Dari siswa yang aktif, dapat meningkatkan motivasi, semangat dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Kharis (2019:176) keaktifan siswa dapat dijumpai melalui praktik dan perasaan antusias siswa yang muncul didalam proses pembelajaran. Seberapa menyenangkan siswa telah melaksanakan dan mengikuti proses pembelajaran berkelanjutan adalah salah satu indikator seberapa terlibat mereka dalam studi mereka. Pembelajaran yang aktif dapat diartikan sebagai pembelajaran yang menonjolkan kelebihan siswa dan mendorongnya untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan proses pembelajaran guna mencapai hasil yang optimal Yantoro & Kurniawan,(2020:146). Jadi, siswa diharapkan dapat menyikapi lebih positif proses pembelajaran yang dimediasi oleh pendidik/guru.

Kenyataan nya di dalam pembelajaran belum sepenuhnya siswa aktif didukung dengan pengamatan dalam pembelajaran di SD Negeri 14/I Sungai Baung menggunakan indikator keaktifan berdasarkan para ahli berupa 1) Mengikuti kegiatan. 2) Ikut serta dalam kegiatan pemecahan masalah. 3) Jika mereka memiliki

pertanyaan tentang materi, tanyakanlah kepada . 4) Mencari informasi yang Anda butuhkan. 5) Melakukan diskusi seperti yang diarahkan oleh instruktur. 6) Melakukan koreksi terhadap bakat dan hasil yang diperoleh. 7) Berlatih memecahkan masalah. 8) mempraktikkan kemampuan dengan mengerjakan tugas atau masalah yang diberikan. Hampir seluruh nya belum dikembangkan dan dilaksanakan didalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukan bahwasannya tingkat keaktifan peserta didik masih dapat dikatakan rendah (sumber: Data observasi awal di SD Negeri 14/I Sungai Baung pada 27 Oktober 2023).

Matematika merupakan mata pelajaran mendasar yang harus dikuasai oleh semua jenjang pendidikan, mulai TK, SD, SMP, SMA dan diakhiri dengan perguruan tinggi. Penerapan ilmu matematika sangat sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari tak hanya di sekolah saja, penerapan matematika dapat kita jumpai di rumah ataupun di lingkungan masyarakat. Menurut Sugiyanti, (2018:180) mengatakan bahwa Matematika adalah ilmu yang banyak dimanfaatkan dalam keseharian. Digunakan secara umum ataupun khusus. Secara umum matematika ditemukan dalam kegiatan jual beli dll. Kesimpulan nya ilmu matematika diterapkan hampir di semua bidang kehidupan.

Alat atau sumber daya yang disebut media pembelajaran dapat diterapkan dalam kegiatan pendidikan untuk membantu siswa dalam memahami dan menerapkan materi dengan cara yang lebih mudah dan efisien. Informasi dari suatu pembelajaran dapat disampaikan melalui media pendidikan. Ada tiga kategori media pembelajaran: audio, visual, dan audio-visual. Terlepas dari kenyataan bahwa penggunaan media sebagai alat pengajaran memiliki beberapa manfaat bagi siswa, termasuk kemampuan untuk meningkatkan lingkungan belajar, penggunaan

media merupakan bagian integral dari sistem pendidikan dan memainkan peran penting dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran Dian & Gabriela, (2021:105). Media pembelajaran terbagi menjadi tiga, yaitu salah satunya adalah media audio visual.

Media audio visual merupakan alat untuk menyajikan informasi yang dapat dilihat dan didengar, media audio-visual adalah alat pengajaran yang tak ternilai. Selain itu, media ini tidak hanya mengandalkan pemahaman kata-kata dan simbol yang sebanding. Fitriyani *et al.*, (2021:61). Kelebihan yang diperoleh dari memasukkan bahan audiovisual dalam perjalanan pengetahuan mencakup daya tarik luar biasa bagi penari pikiran, mengangkat semangat belajar mereka, dan membentuk landasan pengetahuan yang mudah dijangkau. (Dian & Gabriela, 2021:106).

Penerapan audio visual dalam pembelajaran telah dibuktikan oleh Bauung, (2023:27) yang menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitian, aktivitas belajar siswa SDN 4 Rantepao dapat ditingkatkan dengan menggunakan sumber belajar audio visual. Data yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa dapat digunakan untuk mengetahui hal tersebut. Aktivitas siswa pada Siklus II telah mencapai target 85%. Selanjutnya diperkuat oleh penelitian Fitriyani dkk. (2021: 65) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri Ngupasan, dengan indikator keberhasilan melebihi 75% yaitu 83% motivasi belajar dan 83% aktivitas belajar siswa.

Problem based learning adalah metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mengembangkan keterampilan yang diperlukan di abad ke-21.

Dengan menempatkan siswa dalam situasi pemecahan masalah yang nyata, PBL mempromosikan pembelajaran yang lebih mendalam dan keterlibatan aktif, sambil membekali siswa dengan keterampilan yang relevan untuk masa depan mereka. PBL adalah pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah Masrinah *et al.*, n.d, (2019:2).

Maka dari data kondisi yang sebenarnya terjadi kesenjangan dengan kondisi yang diharapkan sehingga muncullah permasalahan yang akan diangkat. Kurangnya fokus dan konsentrasi siswa dalam belajar menjadi akar permasalahan yang muncul. Mereka juga kurang memperhatikan guru ketika guru menjelaskan materi karena berdasarkan pengamatan, guru belum menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa belum menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, siswa hampir tidak pernah mengajukan pertanyaan, tidak berpartisipasi dalam kegiatan pemecahan masalah, mengikuti instruksi dari guru, dan proses pembelajaran tetap monoton karena tidak menggunakan teknologi. Dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia di sekolah, termasuk teknologi, para pendidik dapat menggunakan materi pembelajaran yang menarik untuk menarik perhatian siswa dan menginspirasi mereka untuk belajar. Cara yang menarik untuk belajar mungkin melalui materi audio-visual.

Hal yang menarik dari media audio visual sangatlah beragam. Mulai dari video atau film yang dapat diputar berulang-ulang jika diinginkan. Kebenaran saat ini adalah bahwa guru sekolah dasar sering memilih dan menggunakan materi audio-visual, dan siswa menikmatinya juga, asalkan media memiliki tampilan menarik yang membuat suasana kelas tetap hidup. Karena siswa saat ini lebih tertarik dengan teknologi modern, maka akan lebih mudah untuk memenuhi tujuan

pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran audio visual ini karena siswa akan lebih antusias. Ketika siswa antusias dalam pembelajaran yang sedang berlangsung, maka siswa akan aktif dan tertarik untuk mendengarkan, mempresentasikan, menanyakan, menyimpulkan apa yang telah diajarkan oleh guru selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Cara terbaik untuk mengatasi masalah dalam membuat siswa sekolah dasar lebih terlibat dalam pendidikan mereka. Para peneliti telah menunjukkan bahwa penggunaan materi audio-visual di kelas dapat membantu siswa menjadi lebih terlibat di sekolah dasar. Penggunaan media audio visual di kelas memiliki beberapa manfaat, antara lain kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, membuat pembelajaran lebih dinamis dan menarik, mengurangi waktu belajar, meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, memungkinkan pembelajaran terjadi kapan saja, di mana saja, dan meningkatkan sikap belajar siswa Cahyanda & Wibisono, n.d. (2022:1474). Adapun menurut Faujiah *et al.*, n.d, (2022:85). Keunggulan media audio visual ini juga terletak pada ketepatan bahan pengajaran nya dalam merangkum makna nya, sehingga lebih mudah untuk dipahami oleh pengguna. Hal ini dapat memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal. Selain itu, keberagaman pendekatan guru meningkat, menghindarkan siswa dari rasa bosan karena komunikasi yang melibatkan ekspresi visual, bukan hanya terbatas pada penuturan kata-kata dari guru.

Kesimpulannya bahwasannya media audio visual memiliki banyak kelebihan, sehingga dalam penerapan nya media audio visual sangat bermanfaat dan berguna bagi seorang pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran

antara lain menjadikan pembelajaran aktif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksudkan dan meningkatkan standar pengajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merancang solusi melalui Penelitian Tindakan kelas yang berjudul **“Penerapan Media Audio Visual Berbantuan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar”**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah penerapan model PBL berbantuan media audio visual untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika di Kelas II SD Negeri 14/I Sungai Baung?"

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah "Untuk mendeskripsikan penerapan model PBL berbantuan media audio visual untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika di Kelas II SD Negeri 14/I Sungai Baung".

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah pengetahuan tentang penggunaan metode pembelajaran berbasis masalah dalam pendidikan matematika yang dibantu dengan materi audio visual untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis

Penelitian ini dapat menambah pemahaman, pengetahuan, dan informasi baik secara teori maupun praktik penelitian.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi, contoh, dan sumber pengetahuan serta pengalaman dalam menerapkan pembelajaran matematika dengan menggunakan sumber belajar audio visual untuk meningkatkan keaktifan siswa.

c. Bagi Peserta Didik

Dalam rangka meningkatkan aktivitas belajar siswa, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam melaksanakan pembelajaran matematika melalui sumber belajar audio visual.

d. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini berpotensi untuk membantu sekolah di SD Negeri 14/I Sungai Baung dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan memanfaatkan sumber belajar audio visual.

1.5 Definisi Opsional

1. Media Audio Visual

Media Audio Visual Merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi, yang mengandung unsur pendengaran dan juga penglihatan.

2. Keaktifan

Keaktifan merupakan suatu kegiatan yang diselesaikan siswa sebagai bagian dari proses belajar mengajar sangat penting untuk proses pembelajaran karena membantu siswa mencapai tujuan belajar mereka.