

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS
MASALAH BERBANTUAN VIDEO ANIMASI
PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA**

SKRIPSI



**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
SITI KHOIRIYAH
20310029**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO
2024**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS
MASALAH BERBANTUAN VIDEO ANIMASI
PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:
SITI KHOIRIYAH
20310029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Video Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa disusun oleh :

Nama : SITI KHOIRIYAH

NIM : 20310029

Program Studi : Pendidikan Matematika

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap ujian skripsi.

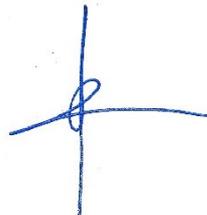
Bojonegoro, 18 Juli 2024

Pembimbing I



Novi Mayasari, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0708118601

Pembimbing II



Anis Umi Khoirotunnisa', S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0715079001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Video Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa disusun oleh:

Nama : SITI KHOIRIYAH

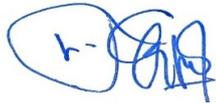
NIM : 20310029

Program Studi : Pendidikan Matematika

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Selasa, tanggal 23 Juli 2024.

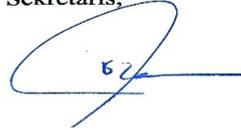
Bojonegoro, 30 Juli 2024

Ketua,



Dwi Erna Novianti, S.Si., M.Pd.
NIDN. 0716118301

Sekretaris,



Dr. Puput Suriyah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 072579001

Penguji I,



Dr. Dra. Junarti, M.Pd
NIDN. 0014016501

Penguji II



Ari Indriani, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0706098702

Rektor,



Dr. Dra. Junarti, M.Pd
NIDN. 0014016501

MOTTO

“Dan bersabarlah kamu. Sesungguhnya janji Allah adalah benar”

(Qs. Ar-Rum:60)

“Bukan kesulitan yang membuat kita takut tapi sering ketakutanlah yang membuat jadi sulit. Jadi jangan mudah menyerah”

(Joko Widodo)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelahnya. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa apa yang kau impikan mungkin tidak akan selalu berjalan lancar tetapi gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

(Boy Candra)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur Allhamdulillah kita panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Pada kesempatan ini, penulis diberi kesempatan untuk menyajikan karya sederhana ini kepada:

1. Kedua orang tua saya yaitu Ayahnda Sugito dan Ibunda Sri Mulyani. Beliau adalah sumber inspirasi dan kekuatan saya selama ini. Terima kasih atas dukungannya yang tak kenal lelah, nasihat bijaknya, dan cinta yang tulus selama ini. Terima kasih juga atas segala doa dan pengorbanan yang luar biasa yang tidak pernah hentinya selama ini untuk anaknya agar dapat meraih mimpi-mimpinya.
2. Kepada dosen pembimbing saya yaitu ibu Novi Mayasari, S.Pd., M.Pd dan Ibu Anis Umi Khoirotunnisa' terima kasih banyak atas ilmunya, doa, dukungan, motivasi, dan kesabarannya selama bimbingan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terwujud.
3. Kepada keluargaku. Kalian mengajarkan arti pengorbanan, kesabaran dan kekuatan. Terima kasih atas cinta, doa, dan dukungan dari kalian selama ini. Tanpa kehadiran dan dorongan kalian, pencapaian ini tidak mungkin terwujud.
4. Kepada sahabat-sahabat saya terima kasih untuk kalian yang selalu ada apapun keadaan saya untuk memberikan semangat dan dukungannya selama ini.
5. Kepada teman-teman Prodi Pendidikan Matematika Angkatan 2020 terima kasih atas dukungan dan motivasi selama ini.
6. Untuk diri saya Siti Khoiriyah di tengah semua perjuangan dan keraguan selama ini terima kasih telah kuat sampai detik ini, terima kasih untuk ketekunan dan semangat untuk tidak menyerah dalam mengejar impian ini. Perjalanan di titik ini tidak hanya tentang pencapaian akademis, tetapi juga tentang perjalanan pribadi yang penuh dengan tantangan dan pertumbuhan serta sebagai bukti bahwa setiap perjuangan memiliki nilai dan setiap mimpi dapat diwujudkan dengan tekad yang kuat.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Khoiriyah

NIM : 20310029

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Video Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, **saya secara pribadi** bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 18 Juli 2024



Siti Khoiriyah
NIM. 20310029

ABSTRAK

Khoiriyah, Siti. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Video Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing (1) Novi Mayasari, S.Pd., M.Pd. (2) Anis Umi Khoirotunnisa, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci : Model Pembelajaran Berbasis Masalah, Video Animasi Pembelajaran, Hasil Belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan *quasi experimental design*. Populasi penelitiannya adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kedungadem. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*, di mana kelas VII-C menjadi kelompok kontrol dengan model pembelajaran langsung dan kelas VII-D menjadi kelompok eksperimen dengan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video animasi yang masing-masing kelas terdiri dari 31 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, dan validasi ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video animasi pembelajaran memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung. Pada kelas kontrol terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 63,048 menjadi 79,452 sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata meningkat dari 62,081 menjadi 84,613. Selain itu juga dibuktikan oleh hasil analisis data dari uji hipotesis dengan uji t-test menunjukkan bahwa $t_{tabel} = 2,00$ dengan taraf signifikansi 5% sedangkan nilai t_{hitung} diperoleh 2,669 maka hasil dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,669 > 2,00$) hal ini memiliki arti bahwa ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Khoiriyah, Siti. 2024. The Influence of Problem-Based Learning Model Assisted by Animation Video Learning on Student Learning Outcomes. Thesis, Mathematics Education Study Program, Faculty of Mathematics Education and Natural Sciences, IKIP PGRI Bojonegoro. Advisors (1) Novi Mayasari, S.Pd., M.Pd. (2) Anis Umi Khoirotunnisa, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Problem Based Learning Model, Learning Animation Video, Learning Outcomes.*

This study aims to determine the influence of problem-based learning models assisted by animated learning videos on student learning outcomes. This study uses a quantitative method with a quasi-experimental design. The population of the study was grade VII students of SMP Negeri 1 Kedungadem. Sampling was carried out using the cluster random sampling technique, where class VII-C became the control group with a direct learning model and class VII-D became the experimental group with a problem-based learning model assisted by animated videos, each class consisting of 31 students. Data collection techniques used were tests, observations, and media expert validation. The results showed that students who used problem-based learning models assisted by animated learning videos had better learning outcomes compared to students who used direct learning models. In the control class, there was an increase in the average score from 63.048 to 79.452, while in the experimental class the average score increased from 62.081 to 84.613. In addition, it is also proven by the results of data analysis from the hypothesis test with the t-test showing that $t_{table} = 2.00$ with a significance level of 5% while the t_{count} value obtained was 2.669, so the result of $t_{count} > t_{table}$ ($2.669 > 2.00$) this means that there is an influence of the problem-based learning model assisted by animated videos on student learning outcomes.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah Kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat terselesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Video Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Junarti, M.Pd selaku Rektor dari IKIP PGRI Bojonegoro
2. Dwi Erna Novianti, S.Pd., M.Pd selaku Dekan FPMIPA IKIP PGRI Bojonegoro
3. Dr. Puput Suriyah, S.Pd., M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Matematika FPMIPA IKIP PGRI Bojonegoro
4. Novi Mayasari, S.Pd., M.Pd dan Anis Umi Khoirotunnisa' selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan dan penyusunan skripsi
5. Bapak dan Ibu dosen Prodi Matematika IKIP PGRI Bojonegoro yang telah membekali penulis dengan ilmunya
6. Sulianto, S.Pd., M.Pd selaku Kepala SMP Negeri 1 Kedungadem yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk mengadakan penelitian di SMP Negeri 1 Kedungadem
7. Hj. Ambar Susilawati, S.Pd selaku Guru Matematika kelas VII SMP Negeri 1 Kedungadem yang telah membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini

8. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga skripsi ini dapat terwujud.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun. Semoga skripsi ini memberikan manfaat dan pengetahuan baru bagi pembaca serta pihak-pihak yang terlibat. Terima kasih.

Bojonegoro, 18 Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS	10
A. Kajian Pustaka	10
B. Kajian Teoritis	16
C. Kerangka Berpikir	43
D. Hipotesis Penelitian.....	46
BAB III METODE PENELITIAN.....	47
A. Pendekatan Penelitian.....	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian	47
C. Populasi, Sampel dan Sampling	48
D. Teknik Pengumpulan Data	48

E. Instrumen Pengumpulan Data	49
F. Teknik Analisis data	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian.....	62
B. Pembahasan	71
BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran	78
DAFTAR RUJUKAN	80
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Pustaka.....	10
Tabel 3. 1 Ketentuan Validasi Soal.....	51
Tabel 3. 2 Tabel Kriteria Tingkat Reliabilitas Soal	52
Tabel 3. 3 Ketentuan Validasi Ahli Media.....	54
Tabel 3. 4 Ketentuan Pemberian Skor.....	54
Tabel 4. 1 Nilai Hasil <i>Pre-test</i>	62
Tabel 4. 2 Nilai Hasil <i>Post-test</i>	62
Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas	63
Tabel 4. 4 Hasil Uji Daya Beda Soal <i>Pre-test</i>	64
Tabel 4. 5 Hasil Uji Daya Beda Soal <i>Post-test</i>	65
Tabel 4. 6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal <i>Pre-test</i>	66
Tabel 4. 7 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal <i>Post-test</i>	66
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pre-test</i>	67
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Post-test</i>	68
Tabel 4. 10 Hasil Uji Homogenitas Soal <i>Pre-test</i>	69
Tabel 4. 11 Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Post-test</i>	69
Tabel 4. 12 Hasil Uji Keseimbangan.....	70
Tabel 4. 13 Hasil Uji Hipotesis	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Persegi	36
Gambar 2. 2 Persegi Panjang	37
Gambar 2. 3 Jajar Genjang.....	38
Gambar 2. 4 Trapesium	39
Gambar 2. 5 Belah Ketupat.....	40
Gambar 2. 6 Lingkaran	41
Gambar 2. 7 Layang-layang.....	42
Gambar 2. 8 Segitiga.....	43

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	46
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Analisis Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran.....	85
Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Eksperimen	89
Lampiran 3 Modul Ajar Kelas Kontrol	96
Lampiran 4 Kisi-kisi Instrumen	129
Lampiran 5 Soal <i>Pre-test</i>	131
Lampiran 6 Kunci Jawaban Soal <i>Pre-test</i>	133
Lampiran 7 Soal <i>Post-test</i>	136
Lampiran 8 Kunci Jawaban Soal <i>Post-test</i>	138
Lampiran 9 Validator 1 Soal <i>Pre-test</i>	141
Lampiran 10 Validator 2 Soal <i>Pre-test</i>	142
Lampiran 11 Validator 3 Soal <i>Pre-test</i>	143
Lampiran 12 Validator 1 Soal <i>Post-test</i>	144
Lampiran 13 Validator 2 Soal <i>Post-test</i>	145
Lampiran 14 Validator 3 Soal <i>Post-test</i>	146
Lampiran 15 Daftar Nilai kelas Uji Coba Soal <i>Pre-test</i>	147
Lampiran 16 Daftar Nilai Kelas Uji Coba Soal <i>Post-test</i>	148
Lampiran 17 Uji Reliabilitas Soal <i>Pre-test</i>	149
Lampiran 18 Uji Daya Beda Soal <i>Pre-test</i>	153
Lampiran 19 Uji Tingkat Kesukaran Soal <i>Pre-test</i>	154
Lampiran 20 Uji Reliabilitas Soal <i>Post-test</i>	155
Lampiran 21 Uji Daya Beda Soal <i>Post-test</i>	159
Lampiran 22 Uji Tingkat Kesukaran Soal <i>Post-test</i>	160
Lampiran 23 Daftar Nilai Siswa Kelas Kontrol.....	161
Lampiran 24 Daftar Nilai Siswa Kelas Eksperimen	162
Lampiran 25 Uji Normalitas	163
Lampiran 26 Uji Homogenitas.....	168
Lampiran 27 Uji Keseimbangan	171
Lampiran 28 Uji Hipotesis	173
Lampiran 29 Validator 1 Ahli Media	175
Lampiran 30 Validator 2 Ahli Media	177

Lampiran 31 Validator 3 Ahli Media	179
Lampiran 32 Tabel Statistika.....	181
Lampiran 33 Surat Pencarian Data Penelitian	184
Lampiran 34 Surat Keterangan Selesai Pencarian Data.....	185
Lampiran 35 Surat Keterangan Selesai Bimbingan	186
Lampiran 36 Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing I.....	187
Lampiran 37 Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing II.....	188
Lampiran 38 Dokumentasi.....	189

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dari sejak lahir sampai akhir hayat yang harus dimiliki oleh manusia. Pendidikan berawal dari proses alami yang berlangsung secara wajar dalam kehidupan manusia di lingkungan keluarga. Dimana orang tua sebagai pendidik dan anak sebagai peserta didik. Menurut Setiardi (dalam Rachmawati & Erwin, 2022) bahwa proses perkembangannya dapat dilihat dari terciptanya potensi-potensi yang dimiliki oleh manusia melalui usaha yang telah dilakukannya seperti halnya terbentuknya karakter yang sesuai dengan nilai-nilai karakter yang ada dimasyarakat. Hal ini tidak lagi memadai untuk menghadapi perkembangan serta kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Oleh karena itu, dengan diciptakannya struktur pendidikan yang bersifat formal supaya dapat menghadapi perkembangan dan kemajuan zaman dan dapat meningkatkan sumber daya manusia.

Pendidikan dapat dijadikan sebagai suatu media yang memiliki peran penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas dan manusia yang memiliki potensi yang tinggi. Hal yang dapat diperoleh dalam pendidikan antara lain ilmu pengetahuan dan proses pengembangan karakter serta nilai-nilai yang ada dalam diri (Mayasari dkk., 2019). Manfaat dari pendidikan tersebut dapat mewujudkan dengan terciptanya pendidikan yang maju dan bermutu melalui sekolah karena sekolah nantinya akan terwujud generasi yang berkualitas unggul.

Usaha yang dilakukan dengan kompeten dan memiliki visi dan misi yang baik maka proses pembelajaran akan menjadi lebih berkualitas dan terciptanya pendidikan yang maju dan bermutu (Rachmawati & Erwin, 2022). Pembelajaran yang berkualitas tidak lepas dari adanya peran guru di dalamnya. Peran guru sudah dijelaskan pada UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dari jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Hal ini menunjukkan bahwa guru sangatlah berperan penting dan berpengaruh pada kualitas pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Contoh peran guru pada pembelajaran di sekolah salah satunya dapat dilihat pada pembelajaran matematika, guru sudah mulai mengenalkan dan mengajarkan matematika sejak taman kanak-kanak. Alasan memperkenalkan matematika sejak usia dini supaya nantinya dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari dan supaya tidak merasa asing dengan matematika. Selain diperkenalkan dan diajarkan sejak dini matematika juga sangat penting untuk dipelajari disemua jenjang pendidikan karena dengan belajar matematika dapat membuat berpikir lebih logis, berpikir kritis, berpikir rasional, dan menjadikan siswa lebih percaya diri. Namun pada kenyataannya matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit yang mengakibatkan siswa malas untuk belajar sehingga hasil belajar kurang memuaskan. Hal ini berkenaan dengan data hasil *Programmer for International Student Asessesment (PISA)* Indonesia mengenai kemampuan matematika pada tahun 2022 mengalami

penurunan sebesar 13 poin dari skor edisi sebelumnya yaitu sebesar 379 turun menjadi 366 dan juga terdapat selisih sebesar 106 poin antara skor rata-rata Indonesia dan skor rata-rata global. Selain itu, dalam hal kemampuan matematika ini hanya 18,35% yang mencapai tingkat kompetensi, persentase ini berada 50% di bawah rata-rata negara *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) yang mencapai 68,91% sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan matematika masih tergolong rendah dan hasil belajar siswa kurang memuaskan.

Selain itu, permasalahan matematika juga terjadi di SMP Negeri 1 Kedungadem yang dibuktikan dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran matematika kelas VII bahwa masih banyak siswa yang belum menguasai materi yang diajarkan bahkan materi prasyarat yang seharusnya sudah dikuasai di Sekolah Dasar juga masih banyak yang belum dikuasai, siswanya juga memandang bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sulit sehingga mengakibatkan siswa menjadi malas belajar, banyak siswa yang minat belajar matematikanya kurang, ketika guru memberikan pertanyaan siswa cenderung pasif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, dan masih ada siswa yang mencontek temannya. Dampak dari permasalahan ini guru menganggap hasil belajar siswa masih kurang memuaskan meskipun pada data yang ada banyak siswa yang sudah diatas nilai KKM yaitu 73 dengan perolehan dari 256 siswa terdapat 65% sudah diatas KKM berarti ada 167 siswa dan 35% masih dibawah KKM berarti ada 89 siswa. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut guru perlu menerapkan model pembelajaran yang tepat pada mata pelajaran matematika.

Ketika guru menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran tersebut juga dapat menjadikan siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat pada saat pembelajaran (Hardiyanti dkk., 2023). Selain itu, untuk mengatasi masalah tersebut terdapat beberapa faktor diantaranya faktor internal yang berupa minat, motivasi, dan tingkat percaya diri dan untuk faktor eksternalnya berupa strategi pengajaran dan penerapan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru (Khoirotunnisa' & Irhadtanto, 2019).

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada mata pelajaran matematika. Model pembelajaran berbasis masalah ini adalah model pembelajaran yang merangsang siswa untuk lebih aktif dalam pembelajarannya menggunakan masalah secara langsung yang juga dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan (Ikhlas, 2018). Model pembelajaran berbasis masalah ini lebih menekankan pada pemecahan masalahnya supaya siswa lebih mengembangkan kreativitas berpikir untuk menyelesaikan permasalahan yang ada (Hermansyah, 2020). Model pembelajaran ini biasanya menggunakan masalah yang nyata atau masalah yang ada di kehidupan sehari-hari.

Penerapan model pembelajaran berbasis masalah ini akan lebih cocok dengan berbantuan video animasi pembelajaran karena dapat melatih siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam penyelesaian masalah dengan penggunaan video dapat membantu memberikan informasi untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru agar tidak bergantung pada orang lain akan tetapi guru tetap memberikan pengarahan dan bimbingan

(Wahyuni, 2022). Menurut Sukarso dan Hadiprayitno (dalam Suherman dkk., 2022) video animasi pembelajaran adalah sebuah media yang di dalamnya berisi gabungan dari materi pelajaran, gambar dan audio agar lebih menarik ketika digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan video animasi pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan dan terdapat variasi dalam pembelajaran yang dapat membuat siswa tidak bosan ketika belajar. Oleh karena itu, dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video animasi pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan, mengembangkan kreativitas berpikir, mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Hardiyanti dkk., (2023) mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi *powtoon* terhadap hasil belajar tematik kelas V di SDN 01 Klegen menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi *powtoon* terhadap hasil belajar tematik kelas V di SDN 01 Klegen. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar yang meningkat di kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi *powtoon* dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan tersebut. Selain hasil belajar yang meningkat terdapat manfaat bagi pembelajaran seperti memudahkan mengingat dan memahami materi serta membuat pelajaran yang lebih menarik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Video Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka didapat rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Melalui penelitian ini dapat menambah dan mengembangkan pengetahuan serta dapat dijadikan sebagai referensi dalam pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan.
- b. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi peneliti sejenis sehingga dapat menghasilkan penelitian-penelitian yang lebih mendalam.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar pada siswa sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran, memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan dan meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika.

2. Bagi guru

Dapat memberikan masukan kepada guru mata pelajaran matematika bahwa inovasi dan strategi pembelajaran supaya siswa lebih aktif belajar serta hasil belajar siswa dapat tercapai dapat menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video animasi pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Dapat memberikan informasi bagi sekolah bahwa untuk mengembangkan kompetensi yang berkaitan dengan aktivitas belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar belajar siswa dapat dilakukan melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video animasi pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Dengan penelitian ini peneliti dapat memperoleh pengetahuan, menambah ilmu yang baru, dan penelitian ini dapat menjadikan tempat pengembangan diri supaya ide-ide serta gagasan yang dimiliki dapat tersalurkan pada proses pembelajaran penggunaan model pembelajaran

berbasis masalah dengan berbantuan video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

5. Peneliti lain

Dengan penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain supaya bisa lebih mengembangkan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video animasi pembelajaran.

E. Definisi Operasional

a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.

b. Model pembelajaran berbasis masalah

Model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang merangsang siswa untuk lebih aktif dan dalam pembelajarannya menggunakan masalah secara langsung yang juga dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan.

c. Video animasi pembelajaran

Video animasi pembelajaran adalah sebuah media yang di dalamnya berisi gabungan dari materi pelajaran, gambar dan audio agar lebih menarik ketika digunakan dalam proses pembelajaran.

d. Model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video animasi pembelajaran

Model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video animasi adalah model pembelajaran berbasis masalah yang mengaktifkan siswa dengan menyelesaikan masalah langsung untuk pemahaman yang lebih dalam

dengan menggunakan video animasi pembelajaran yang menggabungkan materi pelajaran, gambar, dan audio untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

e. Hasil belajar

Hasil belajar adalah penilaian terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa diberikan sebagai hasil pembelajaran setelah mengikuti proses pembelajaran, yang tercermin dalam perubahan tingkah laku.

f. Bangun datar

Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang memiliki keliling dan luas tetapi tidak memiliki volume. Ada 8 macam bangun datar yaitu persegi, persegi panjang, jajar genjang, trapesium, belah ketupat, lingkaran, layang-layang, dan segitiga.