

**EFEKTIVITAS MODEL PBL BERBANTUKAN VIDEO
PEMBELAJARAN TERHADAP LITERASI NUMERASI
BERBASIS AKM MATERI BILANGAN CACAH KELAS
II SDN 69 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

Eka Safitri Hadinningsih
1811080047



UBBG

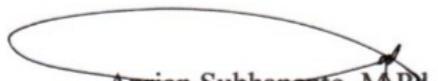
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN
EFEKTIVITAS MODEL PBL BERBANTUKAN VIDEO PEMBELAJARAN
TERHADAP LITERASI NUMERASI BERBASIS AKM MATERI BILANGAN
CACAH KELAS II SDN 69 BANDA ACEH

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 17 Februari 2023

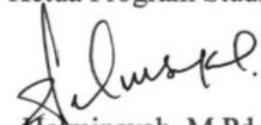
Pembimbing I,


Aprian Subhananto, M.Pd.
NIDN: 1320048701

Pembimbing II,


Haris Munandar, M.Pd
NIDN: 1316038901

Menyetujui,
Ketua Program Studi


Helminsyah, M.Pd
NIDN : 1320108501

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Mardhatillah, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN : 1312049101

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 .Latar Belakang Masalah	1
1.2 .Identifikasi Masalah	6
1.3 .Batasan Masalah.....	6
1.4 .Rumusan Masalah.....	6
1.5 .Tujuan Penelitian.....	6
1.6 .Manfaat Penelitian.....	7

BAB II LANDASAN TEORETIS

2.1 .Media Pembelajaran	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.1.2 Perkembangan Media	10
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	11
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran.....	13
2.1.5 Ciri-Ciri Media Pembelajaran	15
2.1.6 Tujuan Media Pembelajaran.....	16
2.2.. <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	17
2.2.1 Pengertian <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	17
2.2.2. Manfaat <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	17
2.2.3. Keunggulan <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	18
2.2.4. Karakteristik <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	19
2.3..Literasi Numerasi	20
2.3.1. Pengertian Literasi.....	20
2.3.2. Komponen Literasi	22
2.3.3. Pedoman Pelaksanaan Literasi	24
2.3.4. Pengertian Numerasi	24
2.3.5. Ruang Lingkup Numerasi.....	24

2.4..Bilangan Cacah	26
2.4.1. Pengertian Bilangan Cacah.....	26
2.4.2. Memahami Bilangan Cacah	26
2.4.3. Perbandingan	27
2.5..Asesmen Kompetensi Minimum (AKM).....	28
2.5.1. Pengertian Asesmen Kompetensi Minimum (AKM).....	28
2.5.2. Tujuan AKM	29
2.5.3. Komponen AKM.....	30
2.6..Kajian Penelitian Relavan	31
2.7..Kerangka Berfikir.....	32

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	34
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	35
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	36
3.7 Teknik Analisis Data.....	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	42
4.1.1 Profil SDN 69 Banda Aceh	42
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian	44
4.2 Hasil Penelitian.....	44
4.2.1 Hasil Validasi Video Pembelajaran.....	45
4.2.2 Hasil Penilaian Siswa	46
4.2.3 Pengolahan dan Analisi Data	48
1. Analisis Data Pre-Test	48
2. Analisis Data Post-Test.....	51
4. Uji Hipotesis	53
5. Uji N-Gain	56
4.3 Pembahasan	58

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran.....	62

DAFTAR PUSTAKA	64
-----------------------------	-----------

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut Widayati (2012) *Problem Based Learning* atau Pembelajaran Berbasis Masalah adalah salah satu strategi pembelajaran, di mana siswa dihadapkan pada masalah nyata yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari untuk memperoleh pengetahuan sehingga dapat menyelesaikan masalah tersebut berdasarkan pengetahuannya. *Problem Based Learning* membiasakan dan melatih siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari untuk menciptakan pemahaman materi sesuai dengan pengalaman kehidupan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan penelitian Marlina (2020) Implementasi *Problem Based Learning* mampu mendukung kemampuan literasi yang meliputi kemampuan memahami masalah, menetapkan model, menggunakan matematika dan menjelaskansolusi.

Perkembangan dunia abad 21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Teknologi/ ICT*) dalam segala segi kehidupan, termasuk dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, salah satunya berupa video pembelajaran. Menurut (Simarmata, 2020) video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu

materi pembelajaran. Video pembelajaran memberikan pemahaman dan keterampilan yang lebih terstruktur serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama yang bersifat praktek.

Salah satu contoh video pembelajaran yaitu video pembelajaran matematika. Video pembelajaran matematika sangat dibutuhkan sebagai media pembelajaran yang membuat siswa lebih asik dalam belajar karena materi yang disajikan dalam bentuk gambar bergerak dan bersuara. Berdasarkan hasil penelitian oleh Purwanto 2015 di mana dikatakan bahwa video pembelajaran matematika merupakan sumber belajar yang menarik dan memiliki banyak gambar serta dilengkapi visualisasi berupa video pembelajaran. Sejalan dengan itu menurut Prasetya 2016 rata-rata hasil belajar matematika kelompok peserta didik yang diberi media audio visual lebih tinggi secara signifikan dari pada hasil belajar kelompok yang diberi media konvensional. Hal ini didukung dengan pendapat Daryanto 2013 informasi yang disajikan melalui gambar, 65% dari informasi tadi akan diserap dengan baik oleh penonton sedangkan bila disampaikan melalui suara, informasi tersebut hanya bisa diserap dengan baik oleh penonton sebesar 40% saja.

Video pembelajaran sudah termasuk dalam kategori baik dan memenuhi kelayakan sebuah media, karena media tersebut telah memenuhi kriteria kevalidan yaitu dari hasil validasi ahli materi dan ahli media dengan tingkat kevalidan cukup valid, memenuhi kriteria kepraktisan yang dilihat dari segi penggunaan dengan kriteria sangat praktis, serta memenuhi kriteria keefektifan dari hasil tes setelah menggunakan video animasi pembelajaran tersebut. Berdasarkan angket respon

siswa yang termasuk kriteria sangat efektif.

Siswa di berikan tes hasil belajar yang berupa tes kemampuan literasi numerasi berbasis AKM Materi Bilangan Cacah diperoleh hasil sebesar 90% siswa tuntas, sehingga berdasarkan kriteria keefektifan video pembelajaran termasuk kategori sangat efektif. Video matematika dengan pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi berbasis AKM Materi Bilangan Cacah.

Asesmen nasional merupakan program penilaian terhadap mutu setiap sekolah, madrasah dan program kesetaraan pada jenjang dasar dan menengah. Mutusatuan Pendidikan dinilai berdasarkan hasil belajar siswa yang mendasar (literasi, numerasi, karakter) serta kualitas proses pembelajaran dan iklim satuan Pendidikan yang mendukung pembelajaran. Informasi-informasi tersebut diperoleh dari tiga instrument utama yaitu Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), survey karakter, dan survey lingkungan belajar (Indah, 2021). Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan untuk (a) bias memperoleh, menginterpretasikan, menggunakan dan mengomunikasikan berbagai macam angka dan symbol matematika untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari; (b) bias menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai macam bentuk (grafik, table, bagan, dsb) untuk mengambil keputusan (Ridwan.A 2021). Soal AKM meliputi numerasi dan literasi membaca peserta didik di kelas 2,4,5,6,10, dan 11. Soal dibagi kedalam 6 level, yaitu level 1 (kelas 1-2), level 2 (kelas 3-4), level 3 (kelas 5-6), level 4 (kelas 7-8), level 5 (kelas 9-10), level 6 (kelas 11-12). (Kepala Pusat Asesmen dan

Pembelajaran, 2020).

Video pembelajaran yang dikembangkan adalah materi Bilangan Cacah. Bilangan Cacah adalah materi yang diajarkan pada kelas II Sekolah Dasar (SD) kurikulum 2013. Materi ini sangat erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari siswa dikarenakan pada prinsip Bilangan Cacah seperti permasalahan saat menulis urutan absensi siswa di kelas.

Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan untuk (a) bisa memperoleh, menginterpretasikan, menggunakan, dan mengomunikasikan berbagai macam angka dan simbol matematika untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari; (b) bisa menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, dsb.) untuk mengambil keputusan, GLN.m, (2017). Literasi numerasi bersifat praktis kontekstual, berkaitan untuk memahami isu-isu dalam komunikasi, profesional dalam pekerja, bersifat rekreasi, dan *cultural*. Pemaparan tersebut menunjukkan bahwa cakupan literasi numerasi sangat jelas, bukan hanya dalam materi mata pelajaran matematika, akan tetapi juga beririsan dengan literasi lainnya (Ekowati, 2019).

Kemampuan memahami masalah, menginterpretasikan, penggunaan pemodelan matematika yang ada dalam kemampuan literasi numerasi perlu dimiliki oleh siswa untuk dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi berdasarkan wawancara dengan salah satu guru kelas II di SDN 69 Banda Aceh mengatakan bahwa di sekolah tersebut siswa masih kurang

dalam kemampuan literasi numerasi dan media yang digunakan pada proses pembelajaran adalah buku paket.

Pada saat melakukan wawancara dengan siswa, siswa mengatakan bahwa pembelajaran dimasa pandemi lebih kepada penugasan yang membuat mereka kurang tertarik dalam belajar dan materi yang dipelajari tidak di pahami sepenuhnya. Hal ini disebabkan karena kurang penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa.

Berdasarkan hasil pemberian soal literasi numerasi yang diikuti oleh 25 siswa, masih terdapat banyak siswa yang belum mengetahui cara menyelesaikan soal literasi numerasi bilangan cacah dengan benar, akan tetapi terdapat beberapa siswa yang dapat menyelesaikan soal literasi numerasi bilangan cacah.

Tabel 1.1 Capaian Indikator Kemampuan Literasi Numerasi Bilangan Cacah Siswa SDN 69 Banda Aceh Tahun Ajaran 2023

No	Indikator Kemampuan Literasi Numerasi Bilangan Cacah	Persentase siswa yang dapat menyelesaikan soal bilangan cacah
1.	Memahami bilangan cacah. (Kemdikbud)	40% (12 siswa)
2.	Membandingkan dua bilangan cacah. (Kemdikbud)	55% (20 siswa)

Berdasarkan uraian diatas peneliti akan melakukan penelitian dengan judul *“Efektivitas Model PBL Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Literasi Numerasi Berbasis AKM Materi Bilangan Cacah Kelas II SDN 69 Banda*

Aceh".

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah yaitu:

- a. Belum adanya media pembelajaran berbasis AKM.
- b. Diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis AKM materi bilangan cacah.

1.3. Batasan Masalah

Bedasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka dalam penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran untuk melihat efektifitas pada literasi numerasi berbasis AKM materi bilangan cacah.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana Efektivitas Model PBL Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Literasi Numerasi Berbasis AKM Materi Bilangan Cacah Kelas II SDN 69 Banda Aceh?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui bagaimana Efektivitas Model PBL Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Literasi Numerasi Berbasis AKM Materi Bilangan Cacah Kelas II SDN 69 Banda Aceh.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Membantu siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan kapasitas dasar yang dimilikinya sehingga dapat mengembangkan kemampuan literasi numerasinya secara optimal.
 - b. Memacu semangat siswa untuk lebih aktif lagi sehingga siswa merasa tertantang untuk mengerahkan segala kemampuannya untuk berprestasi seoptimal mungkin.
2. Bagi Guru
 - a. Sumber data bagi guru yang berguna untuk perbaikan dan peningkatan perannya di dunia pendidikan di erateknologi.
 - b. Informasi yang diperoleh dari hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru bidang studi untuk pelaksanaan pengajaran. Adanya informasi tersebut diharapkan guru dapat lebih memperhatikan, menerapkan, dan meningkatkan kepribadian teladan pada saat proses belajar mengajar sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan dapat mendukung kemampuan literasi numerasi siswa.
3. Bagi Sekolah
 - a. Sumbangan informasi dalam usaha mendukung kemampuan literasi numerasi siswa pada mata pelajaran matematika. Memberi masukan kepada sekolah mengenai pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran.

4. Bagi Penelitalain

Bahan pertimbangan dan masukan bagi penelitian yang sejenis, mengetahui bentuk media dan pembelajaran yang cocok untuk diberikan kepada tingkat SD sederajat yang mampu mendukung literasi numerasi siswa.