

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya fundamental untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang lebih baik bagi siswa, sehingga mereka dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, karakter, kecerdasan, etika baik, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri mereka dan masyarakat, baik dalam konteks formal, nonformal, maupun informal (Aryanthi et al., 2019). Menurut Permana (2016) (dalam Aryanthi et al., 2019), pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan dengan kesadaran dan perencanaan untuk mewujudkan proses belajar yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi diri mereka untuk memperoleh kemampuan mengendalikan diri, kecerdasan, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan juga hal terpenting dalam kehidupan sebagai proses pengembangan diri dalam mencapai kualitas hidup yang lebih baik (Siahaan et al., 2023). Selain itu, peningkatan mutu Pendidikan menjadi kunci dalam sistem Pendidikan Nasional yang perlu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dalam perkembangan yang terjadi di tingkat lokal, nasional maupun global.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan yaitu usaha secara dasar dan terencana agar terwujudnya suasana belajar dalam proses pembelajaran agar

siswa terwujudnya suasana belajar yang aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, bangsa dan negara.

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang membantu individu untuk berpikir secara logis, rasional, dan penuh percaya diri, serta berfungsi sebagai alat untuk memecahkan berbagai masalah nyata yang dapat disajikan dalam bentuk model matematika (Baidowi et al. , 2019). Matematika adalah salah satu bidang studi yang sangat berperan penting dalam sistem pendidikan, karena matematika ada di semua tingkat pendidikan. Oleh karena itu, agar hasil belajar matematika bisa maksimal, penting untuk menerapkan model, strategi, pendekatan, atau metode yang sesuai dengan karakteristik materi dan juga siswa (Khotimah et al., 2024).

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh siswa, karena dianggap sebagai jantung dari matematika. Menurut Polya yang dikutip dalam Novianti et al (2020) langkah- langkah pemecahan masalah matematika terdiri dari memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana dan memeriksa kembali. Jika siswa telah mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan maka dalam dirinya sudah memiliki potensi untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya secara nyata (Wulandari et al.,2020). Menurut Polya yang dikutip dalam Novianti et al (2020) pemecahan masalah merupakan suatu usaha untuk menemukan jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai

suatu tujuan. Kemampuan pemecahan masalah ialah usaha seseorang dalam menggunakan proses berpikirnya dalam memecahkan suatu permasalahan melalui pengumpulan fakta-fakta yang di cari, menganalisis data, strategi dalam penyusunan pemecahan serta memilih pemecahan masalah yang sesuai dan efektif. Dalam kemampuan pemecahan masalah ini menjadi cara menemukan Solusi dalam suatu permasalahan. Selain itu, peran guru dengan adanya kemampuan pemecahan masalah di sekolah sangat di butuhkan dalam mencapai tujuan keberhasilan dalam pembelajaran. Menurut Annisa et al (2021) Kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan yang ada berpotensi memberikan pengalaman sukses bagi siswa, baik secara individu maupun dalam kehidupannya kelompok. Pemecahan masalah bukan hanya menuntut siswa sekedar memahami, tetapi juga mampu menggunakan sejumlah strategi dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Dalam standar isi pada Permendiknas No. 22 Tahun 2006 dinyatakan bahwa kemampuan memecahkan masalah matematika yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh adalah salah satu dari tujuan mata pelajaran matematika.

Berdasarkan observasi dengan mengamati secara langsung dan bertanya dengan wali kelas IV dimana guru di SD Negeri Susukan 01 dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan beberapa model pembelajaran seperti *PBL (Problem Based Learning)* namun, siswa masih kurang tanggap dan bosan. Dimana siswa kurang interaktif, dan perhatian

siswa kurang tertuju pada guru saat proses pembelajaran berlangsung, beberapa siswa masih ada yang sulit untuk memahami materi yang disampaikan berakibat ketinggalan dan tidak paham materi yang diajarkan.

Beberapa siswa juga masih ada yang kesulitan dalam berhitung seperti pembagian dengan sistem bersusun yang menggunakan garis pengapit untuk memisahkan bilangan yang dibagi dan bilangan pembagi maupun perkalian susun kebawah. Dalam upaya menyelesaikan soal, siswa sepenuhnya belum paham dengan menggunakan pemecahan masalah karena dalam proses pembelajaran khususnya matematika, siswa hanya menghitung secara langsung tanpa ada prosedur memahami masalah terlebih dahulu. Penyelesaian masalah dalam soal siswa hanya menuliskan jawaban tanpa ada cara atau strategi dalam menyelesaikan soal. Masih terdapat siswa yang cenderung malas untuk menuliskan jawaban dan menghitung dalam menyelesaikan setiap soal yang diberikan. Maka dari itu, upaya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah suatu hal yang sangat penting diterapkan terutama dalam kehidupan sehari-hari agar siswa dapat menyelesaikan masalah.

Berdasarkan tanya jawab kepada guru kelas IV Penggunaan modul sebelum proses pembelajaran di kelas IV SDN Susukan 01 jarang diterapkan, dalam proses pembelajaran dilakukan secara langsung tanpa ada modul sebagai bahan ajar sebelum proses pembelajaran. Hal itu, dapat terjadi karena terdapat hal darurat dan guru bisa menyesuaikan pembelajaran serta memahami kondisi nyata di kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan, guru di kelas IV A dan B SDN Susukan 01 pada saat kegiatan pembelajaran guru sudah menggunakan media dan model yang beragam untuk menyampaikan materi kepada siswa. Seperti halnya penggunaan media *Power Point*, LKS dan model yang sering digunakan adalah *PBL* diterapkan namun, siswa masih kurang aktif, paham dan cepat bosan. Hal ini, siswa tidak mendapatkan informasi mengenai pengolahan materi dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan pemecahan masalah. Dalam proses pembelajaran guru cenderung jarang memanfaatkan modul sebagai bahan ajar yang terstruktur. Berdasarkan hasil pengamatan, guru memberikan tugas kepada siswa cenderung hanya melalui buku ajar atau LKS yang berisikan soal-soal latihan untuk dikerjakan. Selain itu, guru harus memperluas berbagai informasi untuk memperdalam banyak materi terutama dalam menentukan dan menyelesaikan soal.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Susukan 01. Alasan peneliti melakukan penelitian di SDN Susukan 01 karena peneliti pernah membantu guru dalam kegiatan penelitian tugas mata kuliah PTK di kelas IV . Hal ini memberikan pengalaman dalam memahami kondisi nyata di SDN Susukan 01, mengamati lebih dekat karakter siswa dalam proses pembelajaran. Siswa masih cenderung sulit untuk menangkap materi pembelajaran dan kurang tanggap saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran dalam kemampuan pemecahan masalah sangatlah penting bagi siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan namun, di SDN Susukan 01 proses belajar siswa dalam pemecahan masalah menunjukkan masih kurang

maksimal dari segi memahami dan menyelesaikan suatu masalah, diperkuat dengan adanya bukti hasil wawancara tidak terstruktur sebagai berikut:

” Sebagian besar pendidik di SDN Susukan 01 sudah menerapkan beberapa model, seperti yang sering digunakan adalah PBL namun, beberapa siswa masih kurang paham, bosan serta perhatian siswa tidak terfokus pada pendidik saat belajar. Selain itu, siswa memiliki karakteristik yang beragam ada yang langsung cepat menangkap materi dan ada beberapa yang sulit memahami yang menyebabkan ketertinggalan materi pembelajaran. Penerapan media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran matematika sudah cukup memadai mulai dari penggunaan dengan LKS, powerpoint dan alat peraga yang minim. Dalam proses pembelajaran guru cenderung jarang memanfaatkan modul sebagai bahan ajar yang terstruktur. ”

Pada saat melakukan penyebaran soal terhadap siswa kelas IV A dan B, serta melakukan observasi di kelas maupun di sekolah yang mana hasil siswa sendiri masih rendah dalam memecahkan suatu permasalahan dalam soal yang diberikan. Berikut merupakan contoh soal kemampuan pemecahan masalah yang diberikan kepada siswa kelas IV SD Negeri Susukan 01. Adapun salah satu hasil kerja siswa terhadap contoh soal kemampuan pemecahan masalah sebagai berikut :

Lembar Kerja Studi Pendahuluan Terhadap Siswa

Nama : KE-3
Kelas : UB

No	Soal Pemecahan Masalah	Jawaban	Skor
1.	Olivia membeli 7 liter 500 ml susu. Dia mengonsumsi 3 liter 700 ml susu di siang hari. Berapa banyak susu yang tersisa?	$\begin{array}{r} 7 \text{ liter } 500 \text{ ml} \\ - 3 \text{ liter } 700 \text{ ml} \\ \hline 3 \text{ liter } 800 \text{ ml} \end{array}$	Indikator 1 = 0 Indikator 2 = 0 Indikator 3 = 2 Indikator 4 = 0 2
2.	Di hari ulang tahunnya, Nina ingin membagikan snack kepada teman di kelasnya yang berjumlah 30 orang. Jika snack yang diberi ibu ada 100 pcs dan Nina membeli sebanyak 20 pcs berapa banyak snack yang akan didapatkan oleh setiap teman Nina?	$100 + 20 = 120 \text{ pcs}$ $120 \div 30 = 4 \text{ pcs}$	Indikator 1 = 0 Indikator 2 = 0 Indikator 3 = 3 Indikator 4 = 0 3
3.	Indah berbelanja di pasar bersama ibunya, Indah membeli $2 \frac{1}{4}$ kg daging sapi, $4 \frac{1}{2}$ kg beras, dan $3 \frac{3}{5}$ kg tepung terigu. Berapa kg berat semua belanja Indah?	$\frac{9}{4} + \frac{9}{2} + \frac{18}{5} = \frac{36}{20} \text{ kg} = 1 \frac{16}{20} \text{ kg}$	Indikator 1 = 0 Indikator 2 = 0 Indikator 3 = 2 Indikator 4 = 0 2

Gambar 1. 1 Lembar Jawaban Siswa

Berdasarkan lembar jawaban salah satu siswa di atas dimana jawaban siswa yang diperoleh masih terdapat jawaban yang kurang lengkap. Terlihat pada soal pertama, kedua dan ketiga siswa hanya menjawab jawaban saja yang mana termasuk dalam indikator ketiga yaitu melaksanakan perencanaan. Pada jawaban siswa di atas menjawab tanpa menuliskan apa yang diketahui dari permasalahan tersebut, cara penyelesaian yang kurang lengkap dan tidak sesuai dengan indikator pemecahan masalah menurut Polya. Hal ini terjadi karena kurangnya informasi yang didapatkan siswa mengenai langkah-langkah dalam menyelesaikan dengan menggunakan kemampuan pemecahan masalah sehingga untuk menentukan langkah

pemecahan masalah menurut Polya masih tergolong rendah dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan.

Hal ini di dukung dengan hasil presentase pemecahan masalah siswa berdasarkan indikator pemecahan masalah siswa yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Hasil Analisis Data Soal Studi Pendahuluan

Indikator Pemecahan Masalah Menurut Polya	Kelas 4 B	Kelas 4 A	Rata-rata
Memahami Masalah	22,90%	15,49%	19,20%
Merencanakan Masalah	22,22%	30,64%	26,43%
Melaksanakan Perencanaan	42,42%	52,53%	47,48%
Memeriksa Kembali Jawaban	61,62%	65,66%	63,64%
Rata-rata	37,29%	41,08%	39,19%

Berdasarkan tabel analisis soal pemecahan masalah dengan hasil presentase yang di miliki oleh siswa kelas IV A dan B SD Negeri Susukan 01 adalah dengan rata-rata per indikator sebagai berikut; (1) Memahami masalah 19,20%, (2) Merencanakan masalah 26,43%, (3) Melaksanakan perencanaan 47,48%, (4) Memeriksa jawaban Kembali 63,64%. Sedangkan rata-rata dri setiap kelas menunjukkan 37,29% untuk kelas IV A dan 41,08% untuk kelas IV B dengan total rata-rata keseluruhan 39,19% Dimana ketentuan KKM adalah 70 dan skor kemampuan pemecahan masalah masih tergolong rendah. Berdasarkan indikator pemecahan masalah, mulai dari mengidentifikasi masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan perencanaan dan memeriksa kembali perencanaan masalah, dalam menyelesaikan soal siswa masih bingung dengan cara penyelesaian dalam soal. Dalam kemampuan

pemecahan masalah, siswa terhadap soal masih rendah dalam menyelesaikan soal, dapat dilihat dari ketiga soal yang diberikan hanya dituliskan jawabannya saja tidak dengan cara penyelesaiannya. Beberapa soal ada yang menjawab dengan benar dan ada yang menjawab kurang tepat. Hal ini dikarenakan siswa belum memahami dengan baik bagaimana cara menyelesaikan suatu permasalahan.

Terbukti dalam setiap indikator seperti memahami masalah, merencanakan masalah, melakukan perencanaan masalah, memeriksa kembali pemecahan masalah pada jawaban siswa masih kurang tepat dan tidak ada cara penyelesaiannya. Dengan permasalahan kemampuan pemecahan masalah siswa, Upaya peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa menjadi suatu hal yang penting terutama di kehidupan Masyarakat.

Analisis dalam proses pembelajaran didukung dengan hasil angket yang telah dibagikan kepada siswa yang terdapat pada table berikut ini;

Tabel 1. 2 Hasil Analisis Lembar Angket Siswa Proses Pembelajaran

Kelas	Indikator			Rata-Rata
	Pemecahan Masalah	Model Pembelajaran	Media Pembelajaran	
Kelas IVA	45%	53%	54%	51%
Kelas IVB	49%	48%	51%	49%
Rata-rata	47%	50,5%	52%	50%

Berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh siswa mengenai proses pembelajaran diperoleh hasil kelas IV dengan rata-rata perindikator sebagai berikut, (1) Pemecahan masalah sebesar 47%, (2) Model pembelajaran

sebesar 50,5% dan Media pembelajaran sebesar 52%. Sedangkan rata-rata dari setiap kelas menunjukkan hasil kelas IV A memperoleh 51% dan kelas IV B 49% maka diperoleh rata-rata keseluruhan adalah 50% dapat disimpulkan bahwa indikator pemecahan masalah lebih rendah dibandingkan dengan indikator model dan media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika SD yang mengembangkan kemampuan pemecahan masalah masih belum mendapat banyak perhatian dari guru. Guru seringkali lebih menekankan pada penyampaian secara langsung untuk menyelesaikan soal daripada memberikan situasi yang menekankan pada penguasaan kemampuan pemecahan masalah dengan membiasakan memberi masalah-masalah non-rutin yang menuntut siswa untuk berpikir menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya terkait dengan masalah yang mereka hadapi, yang akhirnya siswa dapat menemukan strategi untuk menyelesaikan masalah tersebut. Maka diperlukannya model yang tepat untuk meningkatkan siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam penyusunan pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran siswa pada mata pembelajaran tertentu. Penggunaan berbagai model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran materi pokok yang harus dibelajarkan oleh guru (Harefa, 2020). Model pembelajaran mengilustrasikan seluruh urutan alur serta langkah-langkah yang diikuti dalam serangkaian kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran adalah berbagai strategi pendidikan yang digunakan guru untuk mencapai tujuan tertentu di dalam kelas. Model pembelajaran diharapkan mampu mendorong siswa untuk berpikir inisiatif, membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar serta mengembangkan konsep diri pada setiap individu siswa.

Inkuiri terbimbing merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan tugas guru mendorong siswa melakukan percobaan dan memiliki pengalaman untuk memungkinkan siswa menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri (Lovisia, 2018). Tahapan dalam Inkuiri Terbimbing meliputi menetapkan masalah, merumuskan hipotesis, melakukan percobaan/eksperimen, kemudian mengolah dan menganalisis data, menguji hipotesis dan membuat kesimpulan (Muliani & Wibawa, 2019). Model Inkuiri Terbimbing menekankan pada aktivitas siswa untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari sebuah permasalahan sehingga mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Menurut Asis et al , 2017 (dalam Mirsyati (2023)) model pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*guided inquiry*) merupakan suatu model pengajaran dimana permasalahan dimunculkan oleh guru yang dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep dan hubungan antar konsep. Guru menyajikan contoh-contoh pada siswa, membimbing siswa untuk berusaha menemukan pola-pola dalam contoh-contoh tersebut dan memberikan

semacam penutup ketika siswa telah mampu mendeskripsikan gagasan yang diajarkan oleh guru.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, di mana peran guru sangat penting dalam pemilihan, penggunaan, dan pemanfaatan media tersebut (Fatimah et al., 2022). Media pembelajaran penting dalam menunjang pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran adalah komponen penting yang dapat menarik minat siswa dalam belajar (Saski & Sudarwanto, 2021). Media audio visual adalah alat guna menghubungkan teks, visual, audio, tayangan atau animasi, dan unsur interaktif. Salah satu alat pembelajaran yang efisien untuk kita gunakan adalah media audio visual, karena media ini merupakan seperangkat alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima dengan memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran secara simultan selama proses belajar. Pendapat ini sejalan dengan pandangan Kausar et al (2021) yang menyatakan bahwa media audio visual memiliki keunggulan dalam membantu siswa berpikir analitis untuk menemukan dan menyelesaikan masalah, menciptakan suasana yang menyenangkan, serta memberikan kemandirian dan keberanian kepada siswa dalam belajar.

Media pembelajaran ANVIPI adalah media pembelajaran yang berupa video animasi yang merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Media ANVIPI atau animasi video pembelajaran inovatif

merupakan media interaktif desain grafis *online* yang membantu guru dalam membuat inovasi pembelajaran lebih menarik dan efektif. Dalam media ini menjelaskan materi pembelajaran dengan konsep seperti buku tetapi, dapat bergerak dengan beberapa animasi serta suara yang memudahkan siswa memahami pembelajaran, media ini dilengkapi dengan contoh soal dan cara penyelesaian dengan tepat. Penggunaan media audio visual fokus pada pembelajaran matematika dan mendorong siswa untuk memecahkan masalah dengan cara yang sistematis dan mandiri, dengan pemahaman terhadap materi yang diajarkan tanpa adanya interaksi langsung dengan guru. Dalam media ini menjelaskan materi pembelajaran dengan konsep seperti buku tetapi, dapat bergerak dengan beberapa animasi serta suara yang memudahkan siswa memahami pembelajaran, media ini dilengkapi dengan contoh soal dan cara penyelesaian dengan tepat. Media audio visual ini menggunakan aplikasi *canva*. *Canva* adalah platform media interaktif desain grafis *online* yang memungkinkan guru dan pengguna lainnya membuat berbagai jenis konten kreatif. *Canva* memungkinkan dapat menggabungkan inovasi dengan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang menarik, efektif dan bermanfaat untuk membuat presentasi, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), video, poster, dan tampilan lainnya (Monoarfa & Haling, 2021). *Canva* adalah sarana media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara praktis (Mahardika et al., 2021).

Manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar antara lain motivasi belajar akan lebih menyenangkan dan tidak bosan dalam

pembelajaran. Selain itu anak-anak didik dapat memahami makna, lebih cepat menguasai materi pembelajaran, serta mencapai tujuan pembelajaran. (Rasagama, 2020). Hal ini benar-benar membantu seseorang yang mengajar di sebuah institusi dan merupakan solusi untuk membuat siswa merasa senang saat belajar serta tidak bosan (Tofano, 2018). Media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran karena menumbuhkan motivasi belajar, membantu interaksi siswa dengan lingkungan seperti nyata, pembelajaran yang dilakukan siswa secara mandiri disesuaikan dengan bakat dan minat serta meningkatkan kejelasan penyampaian pesan.

Media pembelajaran dalam proses belajar antara lain motivasi belajar akan lebih menyenangkan dan tidak bosan dalam pembelajaran. Selain itu anak-anak didik dapat memahami makna, lebih cepat menguasai materi pembelajaran, serta mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran mempunyai beberapa keunggulan, antara lain mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga menumbuhkan keinginan untuk belajar. Guru harus memiliki kemampuan untuk menggunakan metode dan memanfaatkan berbagai bentuk media yang dapat melibatkan dan merangsang siswa dalam pembelajaran. Selain harus memiliki kemampuan dalam menggunakan metode, guru diharapkan dapat berperan sebagai motivator dan fasilitator dalam pelaksanaan pembelajaran (Sadiman 1993 dalam Ani Daniyati 2023).

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran matematika yang baik, guru sebaiknya memilih dan menggunakan media pembelajaran yang kreatif,

inovatif serta bervariasi namun tetap harus bersifat dinamis sehingga banyak melibatkan siswa secara lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang dilakukan khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD) masih berjalan secara konvensional. Pembelajaran matematika di Indonesia masih menekankan hafalan rumus-rumus atau pengetahuan matematika yang sudah ada. Selain itu, kesulitan yang dialami oleh siswa pada umumnya terkait pada kurangnya minat siswa dalam membaca dan memahami topik matematika secara teoritis yang menyebabkan terjadinya siswa sudah menyerah dahulu saat mendapatkan soal matematika sehingga siswa beranggapan pelajaran matematika adalah sulit. Padahal pembelajaran matematika itu harus mengembangkan logika, pemikiran, dan berargumentasi dengan tujuan agar siswa dapat memecahkan permasalahan matematika di dalam kehidupan sehari-hari. Hal semacam ini dapat diwujudkan dengan model dan alat peraga dalam pembelajaran matematika.

Dalam usia siswa (SD) masuk dalam tahap perkembangan operasional konkret, yang berarti mereka memiliki kesulitan dalam memahami konsep abstrak. Maka dari itu, perlunya alat bantu untuk mengubah teori abstrak menjadi suatu hal yang mudah dipahami siswa Piaget dalam (Maiyah et al., 2023). Media pembelajaran ANVIPI adalah media pembelajaran yang berupa video animasi yang merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Media ANVIPI merupakan media interaktif desain grafis *online*

yang membantu guru dalam membuat inovasi pembelajaran lebih menarik dan efektif. Dalam media ini menjelaskan materi pembelajaran dengan konsep seperti buku tetapi, dapat bergerak dengan beberapa animasi serta suara yang memudahkan siswa memahami pembelajaran, media ini dilengkapi dengan contoh soal dan cara penyelesaian dengan tepat.

Pada proses pembelajaran, guru sering menggunakan model konvensional seperti PBL dengan metode ceramah, selain penggunaan model yang konvensional, guru menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi seperti LKS dan *Power Point*. Dalam proses pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif, asik sendiri dan cepat bosan hal tersebut, mengakibatkan beberapa siswa tertinggal materi yang disampaikan oleh guru. Beberapa siswa menyelesaikan soal khususnya matematika masih kurang lengkap atau tidak sesuai dengan indikator kemampuan pemecahan masalah, yang dapat diketahui indikator pemecahan masalah sendiri terdapat 4 aspek menurut Polya yaitu memahami masalah, merencanakan masalah, melaksanakan perencanaan dan memeriksa kembali jawaban tetapi, siswa dalam pengerjaan hanya menjawab jawabannya saja tanpa cara penyelesaiannya. Maka, diperlukannya kemampuan pemecahan masalah sebagai cara untuk menyelesaikan masalah secara sistematis. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi pembelajaran matematika. Model Inkuiri Terbimbing dapat mendorong adanya keterlibatan aktif secara mental dalam kegiatan belajar yang sebenarnya. Proses pembelajaran ini dikembangkan agar siswa dapat terlibat secara pengamatan,

aktif dalam proses menanya, mencoba, mengolah data, dan menyajikan, serta menyimpulkan atau bahkan menciptakan suatu inovasi baru. Keterlibatan siswa pada proses pembelajaran secara maksimal merupakan suatu aktivitas aktif (Ngadi et al., 2024). Selain itu, dalam pembelajaran matematika pentingnya untuk mengetahui kemampuan yang harus dikuasai siswa setelah melakukan proses belajar matematika yaitu kemampuan pemecahan masalah. Penggunaan media video animasi ANVIPI dapat dikatakan strategi pembelajaran yang menunjukkan kondisi alamiah pengetahuan, penggunaan media pembelajaran video interaktif menjadikan pengalaman lebih berarti bagi siswa dalam membangun pengetahuan yang mereka terapkan dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar, lebih tertarik pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan karena dengan adanya media pembelajaran mampu membentuk siswa yang berinovasi. Penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif menjadikan siswa cepat bosan sehingga perlu menambahkan media pembelajaran agar siswa memiliki rasa ingin tahu terutama dalam kemampuan pemecahan masalah matematika. Adanya media pembelajaran dapat membantu untuk membuat siswa lebih tertarik belajar matematika.

Dengan penggunaan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) berbantuan media pembelajaran ANVIPI, diharapkan partisipasi aktif siswa dalam belajar akan meningkat dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan dapat lebih mudah. Melalui pembagian tugas yang terstruktur dan kerjasama antar siswa serta tampilan visual yang menarik dari media

ANVIPI, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan berkontribusi dalam memecahkan masalah. Media ANVIPI ini dirancang dengan animasi gambar kartun yang bergerak dan narasi suara, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan antusias dalam proses belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti bermaksud mengkaji permasalahan mengenai "Keefektifan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan (*Guided Inquiry*) Media Pembelajaran ANVIPI Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa kelas IV SD".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) berbantuan media ANVIPI?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) berbantuan media pembelajaran ANVIPI terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) berbantuan media ANVIPI?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD sebelum dan setelah menggunakan model Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) berbantuan media pembelajaran ANVIPI.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) berbantuan media pembelajaran ANVIPI terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD.
3. Mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) berbantuan media ANVIPI.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1) Memperluas wawasan dan menambah keilmuan bagi peneliti mengenai keefektifan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) berbantuan media pembelajaran ANVIPI terhadap pemecahan masalah siswa kelas IV.
- 2) Memberikan literatur bagi peneliti selanjutnya mengenai pengembangan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) berbantuan media pembelajaran ANVIPI terhadap pemecahan masalah kelas siswa IV.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Dapat memberi referensi untuk pengembangan model belajar serta media ANVIPI terhadap pemecahan masalah siswa. Mengetahui pengaruh, perbedaan dan peningkatan model belajar Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) berbantuan media pembelajaran ANVIPI terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV.

2. Bagi Siswa

Melalui pembelajaran model Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) berbantuan media pembelajaran ANVIPI dapat melatih siswa dalam bekerjasama, aktif, meningkatkan rasa ingin tahu, dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

3. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sebuah dorongan bagi Pendidikan dalam mengaplikasikan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) dalam meningkatkan pembelajaran yang aktif untuk mengembangkan kualitas yang unggul dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika dengan kemampuan pemecahan masalah siswa.

4. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman bagi peneliti terkait keefektifan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing berbantuan media pembelajaran ANVIPI terhadap pemecahan masalah siswa kelas IV.