



LAPORAN BIMBINGAN TA/SKRIPSI

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

Jl. Diponegoro No 186 Gedanganak - Ungaran Timur, Kab. Semarang - Jawa Tengah
Email: ngudiwaluyo@unw.ac.id, Telp: Telp. (024) 6925408 & Fax. (024) -6925408

Nomor Induk Mahasiswa : 137241025

Nama Mahasiswa : **Ukhaina**

Ketua Program Studi : **Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.**

Dosen Pembimbing (1) : **Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.**

Dosen Pembimbing (2) : **Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.**

Judul Ta/Skripsi : **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LERNING (PBL) BERBANTUAN ANIMATIKA TERHADAP PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SD PADA MATERI PECAHAN**

Abstrak : Pendidikan matematika di sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis pada siswa. Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah yang merupakan bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills). Namun, dalam praktiknya, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan menyelesaikan masalah, terutama pada materi pecahan yang bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi konkret (Widodo Mustofa, 2021).

Model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis adalah Problem Based Learning (PBL). PBL merupakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah kontekstual yang dapat menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Susanti et al., 2022). Model ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dan mendorong mereka untuk menemukan solusi melalui kolaborasi dan investigasi. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis. Salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa Sekolah Dasar dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan pemecahan masalah. Namun, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi, khususnya pada materi pecahan. Materi pecahan sering dianggap abstrak dan sulit dipahami karena melibatkan konsep-konsep yang tidak langsung dapat diamati secara konkret, sehingga menurunkan minat dan motivasi belajar siswa. Dalam rangka mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memfasilitasi pemahaman konsep secara mendalam. Model Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa melalui pemecahan masalah kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. PBL mendorong siswa

untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, serta menemukan solusi secara mandiri.

Permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa kelas v SD Negeri Pepedan khususnya pada materi pecahan adalah rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika khususnya pada materi pecahan, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak dan menerapkannya dalam pemecahan masalah kontekstual. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Animatika akan sangat membantu siswa dalam memecahkan masalah matematika khususnya dalam materi pecahan. Dominasi metode konvensional dalam pembelajaran matematika Proses pembelajaran matematika di kelas v sd negeri pepedan masih didominasi oleh pendekatan ceramah dan latihan soal rutin, yang cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses berpikir. Model seperti ini kurang efektif dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Oleh karena itu dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan animatika akan sangat membantu siswa dalam memahami materi pecahan dan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Model pembelajaran berbasis masalah Problem Based Learning (PBL) sebagai pendekatan yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah nyata, belum banyak diterapkan secara maksimal dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

Untuk mendukung pelaksanaan PBL secara maksimal, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Animatika dapat menjadi salah satu solusi karena mampu menyajikan materi secara visual dan dinamis, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Dengan bantuan media ini, konsep-konsep pecahan yang abstrak dapat divisualisasikan secara konkret dan menyenangkan, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit, termasuk pecahan (Fitriani

Anshari, 2023). Selain itu, media animatika dapat meningkatkan motivasi belajar karena tampilannya yang menarik dan interaktif.

Pendidikan merupakan sarana penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam pendidikan dasar, pembelajaran matematika memiliki peran strategis dalam melatih kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan sistematis. Kemampuan tersebut sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam memecahkan berbagai persoalan yang bersifat kuantitatif dan analitis. Salah satu tujuan utama pembelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah membekali siswa dengan kemampuan pemecahan masalah (problem solving) yang menjadi dasar dalam pengembangan kecakapan abad ke-21.

Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang sering ditemui adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika, khususnya yang berkaitan dengan materi pecahan. Materi pecahan tergolong kompleks dan abstrak bagi siswa sekolah dasar karena melibatkan pemahaman perbandingan, pembagian, serta representasi angka yang tidak bulat.

Ketika siswa tidak memahami konsep dasar pecahan dengan baik, mereka akan kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal pecahan yang membutuhkan penalaran dan strategi penyelesaian yang tepat. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SD, diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan, seperti membandingkan pecahan, menyederhanakan pecahan, serta melakukan operasi hitung pecahan. Selain itu, pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru membuat siswa kurang aktif dalam proses belajar. Guru cenderung memberikan penjelasan satu arah, disertai latihan soal tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam pemahaman konsep. Akibatnya, siswa menjadi pasif, kurang tertarik, dan tidak termotivasi untuk menggali lebih dalam materi yang dipelajari.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Salah satu pendekatan yang relevan adalah model Problem Based Learning (PBL). PBL merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses pemecahan masalah sebagai langkah awal dalam memperoleh dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Dalam model ini, siswa dihadapkan pada situasi masalah nyata atau kontekstual yang mendorong mereka untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan menemukan solusi secara mandiri atau dalam kelompok. PBL diyakini mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills) yang sangat diperlukan dalam menyelesaikan soal-soal matematika.

Agar implementasi model PBL berjalan lebih efektif, dibutuhkan dukungan model pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Animatika. Animatika memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara visual, menarik, dan dinamis, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak, termasuk dalam materi pecahan. Dengan bantuan animatika, siswa dapat melihat representasi visual dari konsep pecahan, seperti membagi benda ke dalam bagian-bagian yang sama, membandingkan pecahan, dan melakukan operasi hitung pecahan dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan. Penggunaan animatika dalam pembelajaran matematika juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias, terlibat aktif, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini tentu berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif, khususnya dalam memahami konsep dan strategi penyelesaian masalah matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dilakukan implementasi model Problem Based Learning (PBL) berbantuan animatika dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan. Melalui karya kinerja ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa serta menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, aktif, dan menyenangkan.

Tanggal Pengajuan : **30/07/2025 23:21:19**

Tanggal Acc Judul : 31/07/2025 10:22:01

Tanggal Selesai Proposal : 05/08/2025 12:29:17

Tanggal Selesai TA/Skripsi : 05/08/2025 13:37:00

No	Hari/Tgl	Keterangan	Dosen/Mhs
BIMBINGAN PROPOSAL			
1	Sabtu,02/08/2025 16:49:29	nd	Ukhaina

2	<p>Senin,04/08/2025 06:50:50</p>	<p>1. Latar Belakang</p> <p>Pendidikan matematika di sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis pada siswa. Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah yang merupakan bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi (<i>higher order thinking skills</i>). Namun, dalam praktiknya, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan menyelesaikan masalah, terutama pada materi pecahan yang bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi konkret (Widodo & Mustofa, 2021).</p> <p>Model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis adalah <i>Problem Based Learning (PBL)</i>. <i>PBL</i> merupakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah kontekstual yang dapat menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Susanti et al., 2022). Model ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dan mendorong mereka untuk menemukan solusi melalui kolaborasi dan investigasi.</p> <p>Permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa kelas v SD Negeri Pepedan khususnya pada materi pecahan adalah rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika khususnya pada materi pecahan, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak dan menerapkannya dalam pemecahan masalah kontekstual. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan model pembelajaran <i>Problem Based Learning (PBL)</i> Berbantuan Animatika akan sangat membantu siswa dalam memecahkan masalah matematika khususnya dalam materi pecahan.</p> <p>Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Salah satu pendekatan yang relevan adalah model <i>Problem Based Learning (PBL)</i>. <i>PBL</i> merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses pemecahan masalah sebagai langkah awal dalam <i>Lingkup Pengabdian dan Pengembangan</i></p> <p>a. <i>Lingkup Pengabdian</i> Saya melaksanakan tugas pengabdian sebagai guru</p>	Ukhaina
---	--------------------------------------	--	---------

kelas di SD Negeri Pepedan, Dalam peran ini, Saya memiliki tanggung jawab utama dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas serta berperan aktif dalam kegiatan-kegiatan pendidikan lainnya di sekolah. dan mengintegrasikan pengetahuan baru.

3. Tujuan Tugas Akhir

a. Tujuan Umum

Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media animatika bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan, dengan menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan

4 Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi Guru

- Memberikan alternatif strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika, khususnya materi pecahan.

2. Bagi Siswa

- Membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih konkret melalui visualisasi dalam media animatika

3. Bagi Peneliti Lain

- Menjadi sumber acuan atau literatur dalam penelitian lanjutan yang berkaitan dengan model PBL, media pembelajaran berbasis animasi, atau pengembangan pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

1. PROFIL SEKOLAH

a. Profil SD Negeri Pepedan

SD Negeri Pepedan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berkualitas dengan sekolah jenjang SD berstatus Negeri dan merupakan SD satu-satunya di desa pepedan yang berada di wilayah Kabupaten Pemalang bagian selatan. SD Negeri Pepedan, berlokasi di Jalan Raya Welut Putih Desa Pepedan, Kecamatan Moga, Kabupaten Pemalang, Provinsi Jawa Tengah.

b. Visi dan Misi SD Negeri Pepedan

1. Visi

SD Negeri Pepedan mengusung visi:

“Terwujudnya peserta didik yang beriman, bertawa, berakhlak mulia, terampil dan berprestasi”

2. Misi

Dalam Upaya mengimplementasikan visi sekolah,

SD Negeri Pepedan menjabarkan misi sekolah sebagai berikut:

a. Menanamkan keyakinan/akidah melalui pengamalan ajaran gama dan pembiasaan ayat-ayat suci Al-Quran.

c. Program Unggulan SD Negeri Pepedan

SD Negeri Pepedan mengusung program unggulan yaitu "MUSIK REBANA" Dimana sekolah memiliki salah visi menjadikan peserta didik yang beriman ,bertaqwa,berakhlak mulia, terampil dan berprestasi. Untuk itu sekolah berusaha mewujudkannya lewat pengelolaan program yang berdampak positif pada murid di sekolah yang mayoritas agama Islam maka pembiasaan yang terapkan pembiasaan Islami.

2. STRUKTUR ORGANISASI SD NEGERI PEPEDAN

Struktur organisasi SD Negeri Pepedan adalah kerangka kerja yang mengatur bagaimana tugas dan tanggung jawab dibagi di antara para anggota sekolah. Struktur ini menjamin kelancaran proses belajar mengajar, pengelolaan sekolah, dan pencapaian tujuan pendidikan.

Secara umum, struktur organisasi SD Negeri Pepedan terdiri dari beberapa komponen utama:

4. TEORI-TEORI YANG BERKAITAN

Model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis adalah Problem Based Learning (PBL). PBL merupakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah kontekstual yang dapat menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Susanti et al., 2022). Model ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dan mendorong mereka untuk menemukan solusi melalui kolaborasi dan investigasi.

1. Kinerja Pengabdian

a. Lama Pengabdian : 2005-2008 (SD Negeri 03 Tanahbaya)

2008-2025 (SD Negeri Pepedan)

b. Tugas dan tanggung Jawab : 2005-2008 (Guru kelas)

2008-2025 (Guru kelas 2)

2. Kinerja Pengembangan

a. Pengalaman Mengajar

Selama mengajar di sekolah lama, saya menggunakan model pembelajaran konvensional

		<p>yang berpusat pada guru. Dalam metode ini, guru berperan sebagai sumber utama informasi, sementara siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi yang diberikan.</p> <p>b. Inovasi Pembelajaran dengan Problem Based Learning (PBL)</p> <p>Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran saya melakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan metode Pembelajaran Berbasis Masalah Problem Based Learning (PBL) disekolah yang sekarang saya ampu dan kondisi siswa yang hampir sama. Model Pembelajaran ini menekankan pada aktivitas dan interaksi antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama.</p>	
3	Senin,04/08/2025 12:25:07	Lengkapi urgensi penelitian ini	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
4	Selasa,05/08/2025 11:41:19	urgensi penelitian bagian mana nggh bu? kemarin sy sudah mengirimkan revisi	-

5	<p>Senin,04/08/2025 15:29:44</p>	<p>Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media animatika dalam pembelajaran matematika di SD Negeri Pepedan. Pengembangan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa melalui penerapan model PBL berbantuan animatika.</p> <p>@Aspek yang Ditingkatkan Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pemahaman konsep pecahan secara lebih konkret. Kemampuan berpikir kritis dan logis siswa. Kemampuan kerja sama dan komunikasi siswa. Media Pembelajaran Animatika sebagai media pembelajaran untuk memvisualisasikan konsep pecahan. Penggunaan media animatika untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.</p> <p>@Manfaat Karya Kinerja Meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan model pembelajaran berbasis masalah. Menjadi referensi dan contoh nyata dalam pengembangan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.</p> <p>@Keterampilan yang Dikembangkan Kemampuan berpikir kritis dan logis. Kemampuan kerja sama dan komunikasi. Kemampuan pemecahan masalah matematika. Keterampilan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.</p> <p>@Sasaran Karya Kinerja Siswa SD Negeri Pepedan. Guru matematika di SD Negeri Pepedan. Peneliti lain yang ingin mengembangkan model pembelajaran berbasis masalah dengan media animatika. Berikut adalah point-point atau hal-hal yang berhubungan dengan karya kinerja di atas: Profil SD Negeri Pepedan Nama sekolah: SD Negeri Pepedan Status sekolah: Negeri</p>	Ukhaina
---	--------------------------------------	--	---------

Bentuk pendidikan: SD

Kurikulum: Merdeka

Akreditasi sekolah: B

Alamat sekolah: Jalan Raya Welut Putih Desa
Pepedan, Kecamatan Moga, Kabupaten Pemalang,
Provinsi Jawa Tengah

Jumlah siswa: 125 siswa

Jumlah guru: 9 orang (1 kepala sekolah, 6 guru
kelas, 1 guru PJOK, 1 guru PAI)

Visi dan Misi SD Negeri Pepedan

Visi: "Terwujudnya peserta didik yang beriman,
bertawa, berakhlak mulia, terampil dan berprestasi"

Misi:

Menanamkan keyakinan/akidah melalui pengamalan
ajaran gama dan pembiasaan ayat-ayat suci Al-
Quran

Mengoptimalkan ptensi siswa dengan memberikan
pembelajaran dan membimbing secara efektif

Menciptakan suasana yang aman dan kondusif
untuk terlaksananya tugas sekolah

Menciptakan budaya kompetitif dalam meningkatkan
prestasi siswa

Menciptakan Kerjasama antar komponen Pendidikan
demi suksesnya program sekolah

Program Unggulan SD Negeri Pepedan

Program "MUSIK REBANA" untuk menanamkan jiwa
berkarakter Islami dan berbudi pekerti luhur dan
bertaqwa

@Tujuan program:

Menanamkan jiwa berkarakter Islami dan berbudi
pekerti luhur dan bertaqwa

Mengoptimalkan potensi siswa dengan membimbing
secara efektif

Menciptakan Kerjasama antar komponen Pendidikan
demi suksesnya program sekolah

@Struktur Organisasi SD Negeri Pepedan

Kepala Sekolah sebagai pemimpin tertinggi

Guru kelas dan guru mata pelajaran

Tenaga kependidikan (tata usaha, pustakawan,
operator, dan petugas kebersihan)

@Karya Kinerja

Penerapan model pembelajaran Problem Based
Learning (PBL) berbantuan media animatika dalam
pembelajaran matematika

Pengembangan inovasi pembelajaran untuk
meningkatkan kualitas pembelajaran matematika

Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa melalui penerapan model PBL berbantuan animatika.

Berikut adalah point-point atau hal-hal yang berhubungan dengan karya kinerja di atas:

Tugas Guru di SD Negeri Pepedan

Mengajar mata pelajaran sesuai kurikulum

Wali kelas: membimbing siswa dalam hal akademik, sosial, dan emosional

Guru ekstrakurikuler: mengajarkan keterampilan seni musik dan tari

Guru Bimbingan dan Konseling: memberikan solusi atau arahan kepada siswa yang mengalami masalah pribadi atau sosial

Teori-Teori yang Berkaitan

Problem Based Learning (PBL) sebagai model pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis
PBL berbasis masalah kontekstual yang dapat menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar

Langkah-langkah guru dalam implementasi PBL berbantuan animatika:

Menyajikan masalah kontekstual melalui animatika

Menarik perhatian siswa dan memancing rasa ingin tahu

Membagi siswa ke dalam kelompok kecil (kolaboratif)

Menjelaskan tujuan pembelajaran dan peran setiap anggota

Memberikan lembar kerja atau pertanyaan panduan

Menyediakan sumber tambahan

Guru berperan sebagai fasilitator

Siswa mempresentasikan solusi dari masalah

Membimbing refleksi kelas tentang strategi yang digunakan

Unsur-Unsur Pembelajaran Berbasis Masalah

Masalah kontekstual sebagai pemicu belajar

Pembelajaran berpusat pada siswa (Student-Centered Learning)

Kolaborasi dalam kelompok kecil

@Manfaat PBL Berbantuan Animatika

Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa

Meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar

Membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik

@Karya Kinerja

Penerapan model PBL berbantuan animatika dalam pembelajaran matematika

Pengembangan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika

Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa melalui penerapan model PBL berbantuan animatika.

Berikut adalah point-point atau hal-hal yang berhubungan dengan karya kinerja di atas:

Peran Guru sebagai Fasilitator

Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran berbasis masalah

Guru menyediakan dukungan emosional, umpan balik konstruktif, dan memicu interaksi sosial serta kerja sama siswa

Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat untuk memperjelas pesan dan memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dengan pesan

Fungsi media pembelajaran:

Menarik perhatian siswa

Membangun minat dan motivasi

Mempermudah pemahaman konsep

Sebagai alat komunikasi edukatif

Mendukung aktivitas praktik siswa

Sebagai alat penilaian dan umpan balik

Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Kesesuaian tujuan pembelajaran

Kesesuaian dengan karakteristik siswa

Interaktif dan partisipatif

Visualisasi dan kontekstualisasi

Efisiensi dan kemudahan akses

Estetika dan daya tarik

Relevansi teknologi

Manfaat Media Pembelajaran

Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa

Meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar

Membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik

Karya Kinerja

Penerapan model PBL berbantuan animatika dalam

pembelajaran matematika

Pengembangan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika
Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa melalui penerapan model PBL berbantuan animatika.

Teori-Teori yang Berkaitan

Teori konstruktivisme

Pembelajaran berbasis masalah (PBL)

Media pembelajaran sebagai alat untuk memperjelas pesan dan memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dengan pesan.

Berikut adalah point-point atau hal-hal yang berhubungan dengan karya kinerja di atas:

Kinerja Pengabdian

Lama pengabdian: 2005-2008 (SD Negeri 03 Tanahbaya) dan 2008-2025 (SD Negeri Pepedan)

Tugas dan tanggung jawab: Guru kelas dan wali kelas

Tugas sebagai wali kelas:

Pengelola kelas

Bimbingan siswa

Koordinasi dengan orang tua

Pelaporan

Tugas sebagai guru kelas:

Proses belajar mengajar

Pengembangan diri

Kinerja Pengembangan

Pengalaman mengajar dengan model pembelajaran konvensional

Inovasi pembelajaran dengan Problem Based Learning (PBL)

Langkah-langkah PBL:

Orientasi terhadap masalah

Identifikasi masalah dan rumusan masalah

Pengumpulan informasi

Pengembangan hipotesis dan alternatif solusi

Pengujian hipotesis dan pemecahan masalah

Penyajian dan diskusi hasil

Evaluasi dan refleksi

Dampak inovasi pembelajaran:

Peningkatan keterlibatan siswa

Pemahaman konsep yang lebih mendalam

Peningkatan kemampuan kerja sama

Peningkatan hasil belajar

Penerapan Model PBL Berbantuan Media Animatika

Penyajian masalah melalui video animasi
Identifikasi dan rumusan masalah
Pengumpulan informasi/data
Pengembangan hipotesis dan strategi pemecahan masalah
Penerapan solusi/penyelesaian masalah
Manfaat PBL Berbantuan Media Animatika
Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa
Meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar
Membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik
Karya Kinerja
Penerapan model PBL berbantuan animatika dalam pembelajaran matematika
Pengembangan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika
Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa melalui penerapan model PBL berbantuan animatika.
Berikut adalah point-point atau hal-hal yang berhubungan dengan karya kinerja di atas:
Langkah-Langkah Pembelajaran PBL Berbantuan Media Animatika
Penyajian masalah melalui video animasi
Identifikasi dan rumusan masalah
Pengumpulan informasi/data
Pengembangan hipotesis dan strategi pemecahan masalah
Penerapan solusi/penyelesaian masalah
Presentasi dan diskusi hasil
Refleksi dan penarikan kesimpulan
Evaluasi pembelajaran
Teknik Pengumpulan Data
Tes (pretest dan posttest)
Observasi
Angket (kuesioner)
Wawancara
Dokumentasi
Tujuan Teknik Pengumpulan Data
Mengukur peningkatan kemampuan kognitif siswa
Mengukur aktivitas siswa dan keterlibatan dalam diskusi kelompok
Mengetahui persepsi, motivasi, dan sikap siswa terhadap pembelajaran

		<p>Menggali data yang lebih mendalam dari guru atau siswa</p> <p>Menyimpan dan menganalisis bukti fisik atau rekam jejak pembelajaran</p> <p>Manfaat Teknik Pengumpulan Data</p> <p>Memperoleh data yang komprehensif dan objektif</p> <p>Mengetahui kelebihan dan kendala pembelajaran inovatif</p> <p>Mengukur kepuasan siswa dan minat belajar</p> <p>Menggali pendapat jujur dari guru atau siswa</p> <p>Karya Kinerja</p> <p>Penerapan model PBL berbantuan animatika dalam pembelajaran matematika</p> <p>Pengembangan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika</p> <p>Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa melalui penerapan model PBL berbantuan animatika.</p>	
6	Selasa,05/08/2025 12:27:00	Lanjutkan	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
7	Selasa,05/08/2025 12:14:07	4 Maret 2025 Model pembelajaran Assalamualaikum bu hesti saya membuat model pembelajaran berbantuan animatika mohon koreksiya matursuwun	Ukhaina
8	Selasa,05/08/2025 12:28:01	Perbaiki langkah-langkahnya	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
9	Selasa,05/08/2025 12:15:56	10 Maret 2025 Media pembelajaran assalamuaiakum mhon maaf bu hesti media Animatika sudah saya buat sesuai petunjuk matursuwun	Ukhaina
10	Selasa,05/08/2025 12:28:24	Pastikan media harus student center	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.

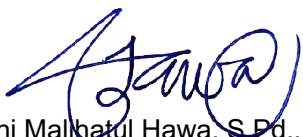
11	Selasa,05/08/2025 12:17:27	2 April 2025 Bab 1, 2 dan 3 Assalamualaikum Bu Kartika, Mohon Maaf Mengganggu Waktunya. Pengerjaan BAB I, II dan III sudah saya perbaiki sesuai arahan bu hesti mohon bimbingannya	Ukhaina
12	Selasa,05/08/2025 12:28:51	Bab 3 perbaiki bagian metode	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
13	Selasa,05/08/2025 12:18:36	10 April 2025 Instrumen kinerja Ibu Mohon Petunjuk dan koreksi atas intrumen yang saya buat sebagai lampiran Laporan Kinerja	Ukhaina
14	Selasa,05/08/2025 12:29:09	Lengkapi sesuai apa yang dituliskan dilaporan	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
BIMBINGAN TA/SKRIPSI			
15	Selasa,05/08/2025 12:33:56	6 Mei 2025 perbaiki laporan Assalamualikum Wr.Wb. Saya sudah memperbaiki laporan sesuai arahan dari bu hesti mohon koreksinya matursuwun	Ukhaina
16	Selasa,05/08/2025 13:26:19	tambahkan lagi referensi pendukung	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
17	Selasa,05/08/2025 12:36:09	14 Mei 2025 Mendeley Assalamualaikum Bu Kartika untuk " Mendeley " sesuai petunjuk adalah aplikasi Daftar Pustaka. Daftar pustaka untuk karya kinerja menggunakan APA STYLE menurut pemahaman saya Secara berutan : - Nama Penulis - Tahun Publikasi - Judul	Ukhaina
18	Selasa,05/08/2025 13:36:53	Ya mba	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.


19	Selasa,05/08/2025 12:37:13	14 Mei 2025 Mendeley Assalamualaikum Bu Kartika untuk " Mendeley " sesuai petunjuk adalah aplikasi Daftar Pustaka. Daftar pustaka untuk karya kinerja menggunakan APA STYLE menurut pemahaman saya Secara berutan : - Nama Penulis - Tahun Publikasi - Judul - Penerbit.. Apaka sudah betul seperti itu bu, mohon petunjuknya	Ukhaina
20	Selasa,05/08/2025 13:36:47	Ya mba	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
21	Selasa,05/08/2025 12:37:57	14 Mei 2025 Mendeley Assalamualaikum Bu hesti untuk " Mendeley " sesuai petunjuk adalah aplikasi Daftar Pustaka. Daftar pustaka untuk karya kinerja menggunakan APA STYLE menurut pemahaman saya Secara berutan : - Nama Penulis - Tahun Publikasi - Judul - Penerbit.. Apaka sudah betul seperti itu bu, mohon petunjuknya	Ukhaina
22	Selasa,05/08/2025 13:26:49	Ya mba	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
23	Selasa,05/08/2025 12:38:46	19 Mei 2025 Bab 1, bab 2, bab 3 Untuk BAB I, BAB II dan BAB III revisi latar belakang, teori dan tema yang dipilih serta kinerja pengembangan sudah saya perbaiki bu maturnuwun	Ukhaina
24	Selasa,05/08/2025 13:27:17	cek lagi pengumpulan data	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.

25	Selasa,05/08/2025 12:40:41	26 Mei 2025 Bab 4, bab 5 Laporan Karya Kinerja untuk BAB IV dan BAB V Sudah saya perbaiki sesuai arahan bu Hesti sebagai Dosen Pembimbing : penjelasan tentang Penerapan Problem Based Learning saran sudah saya sesuaikan dengan sistematika laporan karya kinerja yaitu saran bagi tempat bekerja dalam berbagai aspek	Ukhaina
26	Selasa,05/08/2025 13:29:25	bab IV harus sesuai dengan bab III bagian pengumpulan data	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
27	Selasa,05/08/2025 12:42:26	5 Juni 2025 Daftar pustaka pembuatan daftar Pustaka sudah sesuai dengan Format " APA STYLE "	Ukhaina
28	Selasa,05/08/2025 13:35:20	oke lanjutkan..	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
29	Selasa,05/08/2025 12:43:33	11 Juni 2025 Turnitin Assalamualikum Wr. Wb. Mohon maaf bu Hesti saya sudah cek Turnitin. ini masih proses paraprase	Ukhaina
30	Selasa,05/08/2025 13:36:23	baik, sambil menyiapkan ppt untuk ujian	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Semarang , 05 Agustus 2025


Anni Malhatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
(NIDN: 0631039001)


Ukhaina
(NIM: 137241025)

Dosen Pembimbing (1)

Dosen Pembimbing (2)



Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
(NIDN: 0614069403)



Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
(NIDN: 0614069403)