

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu aktivitas yang paling utama dan penting untuk seluruh manusia. Pada umumnya, setiap manusia memiliki hak dan kewajiban yang sama dalam memperoleh dan mencapai pendidikan yang utuh. Melalui pencapaian atau pemerolehan pada pendidikan maka dapat meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas baik sesuai dengan tujuan pendidikan yang tercantum pada Undang-Undang Republik Indonesia. Dengan ini maka pendidikan memiliki peran atau pengaruh yang sangat penting untuk kemajuan pembangunan setiap bangsa.

Proses pembelajaran pada pendidikan diharapkan siswa yang sebagai subjek dalam proses pendidikan dapat mengembangkan kemampuan yang ada di dalam dirinya. Dengan melalui proses kegiatan belajar yang berlangsung setiap harinya di ruang kelas siswa dapat meningkatkan pengetahuan atau kecerdasan dan meningkatkan potensi diri siswa dalam memiliki sikap yang baik sebagai seorang yang terpelajar yang memiliki kualitas diri yang baik. Maka hal ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami suatu hal tentang pemecahan permasalahan di dunia nyata atau di masa yang akan datang dengan tidak lepas dari angka dan teori yang dapat digunakan untuk memecahkan berbagai persoalan yang ada di kehidupan sehari-hari (Riyadi & Zainudin, 2024)

Matematika adalah disiplin ilmu yang dipelajari dari jenjang pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa matematika itu merupakan disiplin ilmu yang perlu dipelajari. Banyak konsep matematika yang diperlukan untuk membantu menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Melalui pembelajaran matematika seseorang dilatih berfikir kreatif, kritis, jujur dan dapat mengaplikasikan ilmu matematika dalam menyelesaikan

permasalahan kehidupan sehari-hari maupun disiplin ilmu lainnya (Anggoro, 2015).

Menurut (Ferdiansyah, 2017, hal. 10) pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut adalah belajar dan mengajar. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara siswa dengan guru, antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan lingkungan disaat pembelajaran matematika sedang berlangsung.

Menurut Kurniawan (2021:334) berpikir kritis merupakan kemampuan dalam mengambil keputusan melalui penafsiran, analisis dan evaluasi yang dapat dibuktikan dengan tercapainya sebuah keputusan yang akan diambil. Berpikir kritis adalah sesuatu yang membutuhkan daya pikir tinggi dalam memperdalam sebuah informasi yang didapatkan oleh individu.

Hasil observasi yang dilaksanakan pada bulan juni 2025 di SDN 25 Banda Aceh diketahui bahwa siswa masih sangat rendah dalam berkemampuan berpikir kritis. Hal ini diketahui melalui hasil tes yang dilaksanakan oleh peneliti kepada siswa dalam pembelajaran Matematika, dari hasil tes tersebut diberikan kepada siswa berupa 5 soal, hanya beberapa siswa yang mampu menjawab benar dari beberapa pertanyaan. Hal ini terjadi karena pemanfaatan media pembelajaran belum sepenuhnya optimal. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus mengembangkan kemampuan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Dampaknya peserta didik tidak termotivasi dalam kegiatan proses pembelajaran, contohnya seperti media video animasi penggunaan media yang tepat merupakan suatu alternatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis sehingga siswa dapat dengan mudah memahami apa yang dipelajari. Media pembelajaran yang tepat dalam suatu pembelajaran adalah memberikan media yang sesuai dan mudah dipahami oleh siswa yaitu salah satunya media video animasi.

Menurut Alti (2022:142) media video animasi adalah media yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Media ini dapat dilakukan dengan membuat video asli yang ditambah dengan animasi. Media ini memang rumit namun bisa disederhanakan melalui sebuah penjelasan yang mendetail, jelas dan mudah dipahami. Fatonah (2019:15) animasi adalah media yang menggunakan indera telinga dan mata sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman dalam menerima informasi dengan baik.

Salah satu cara yang guru lakukan dalam meningkatkan berpikir kritis yaitu dengan cara menerapkan model atau pendekatan yang menarik pendekatan yang dilakukan oleh guru yaitu pendekatan saintifik. Apabila dikaitkan dalam konteks pembelajaran matematika, Mahmudi (2015:561) menjelaskan pendekatan saintifik diterapkan untuk memfasilitasi peserta didik ketika mengumpulkan informasi sebagai bahan pengetahuan yang berupa fakta, konsep atau prosedur dalam rangka mendapatkan bahan mencipta.

Berdasarkan pemaparan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas I Pada Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Saintifik di SDN 25 Banda Aceh”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini apakah pengaruh media vidio animasi berpengaruh terhadap peningkatan berpikir kritis siswa kelas 1 pada pembelajaran matematika dengan pe8ndekatan saintifik di SD Negeri 25 Banda Aceh?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap peningkatan berpikir kritis siswa kelas 1 pada pembelajaran matematika dengan pendekatan saintifik di SD Negeri 25 Banda Aceh.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengguna informasi dengan menggunakan media video animasi ini, sehingga hasil penelitian ini dapat bermanfaat:

1. Bagi Guru

Diharapkan mampu memberikan di kelas-kelas lainnya terhadap penggunaan media video animasi karena dapat mempengaruhi semangat belajar peserta didik dan juga dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi.

2. Bagi Siswa

Diharapkan dengan media video animasi ini dapat menjadi salah satu proses dalam belajar mengajar yang bisa membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif.

3. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman praktis lapangan dan media video animasi menjadi suatu pengetahuan baru yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

4. Bagi Sekolah

Media video animasi dapat dijadikan referensi sebagai salah satu media yang bisa diaplikasi dalam mata pelajaran lainnya.