

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang paling penting dalam kehidupan manusia yang dapat memajukan suatu bangsa. Pendidikan akan menjadikan suatu bangsa menjadi lebih berkembang. Semakin baik kualitas pendidikan, maka bangsa tersebut akan semakin baik pula kualitasnya. Dengan pendidikan yang baik, Indonesia akan menjadi bangsa dengan peradaban yang bermartabat. Pendidikan dapat diartikan secara luas maupun secara sempit. Dalam arti luas, pendidikan adalah hidup. Maksudnya adalah pendidikan adalah sebuah proses belajar dan memperoleh pengetahuan yang dilakukan sepanjang hayat (hidup) dalam setiap tempat dan situasi dengan memberikan dampak yang positif di pertumbuhan setiap manusia. Dalam Perundang-undangan mengenai Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, dinyatakan bahwa pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.” Dalam artian sempit, pendidikan adalah sekolah. Sebuah tempat yang di dalamnya terdapat suatu sistem untuk menyampaikan pendidikan dengan status sebagai murid atau siswa di sekolah (Pristiwanti et al., 2022)

Menurut Mulyasa (dalam Reni et al., 2023) menyatakan bahwa dalam melakukan sebuah usaha pendidikan, dibutuhkan seorang pendidik yang merupakan agen pembelajaran yang berperan sebagai fasilitator, motivator, pemacu serta pemberi inspirasi bagi peserta didik. Peran pendidik adalah salah satunya untuk membentuk sumber daya manusia dengan mengenali kecerdasan pada setiap anak atau peserta didik. Diperlukan adanya interaksi pendidikan karena pada hakikatnya, proses kegiatan belajar mengajar antara seorang pendidik atau guru dan murid adalah untuk menghasilkan sumber daya manusia tersebut.

Sebuah program internasional yang bertujuan untuk memonitoring hasil belajar siswa yang bernama PISA (*Program for International Student Assessment*) menunjukkan bahwa pada tahun 2018, skor rata-rata siswa Indonesia di bidang matematika adalah 379, yang mana skor tersebut lebih rendah dari skor rata-rata OECD (*The Organisation for Economic Co-operation and Development*), yaitu 489. Maka PISA menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir siswa di Indonesia tergolong sangat rendah (OECD, 2019). Permasalahan tersebut merupakan salah satu tantangan bagi Indonesia untuk terus mengembangkan kemampuan matematika peserta didik. Pada umumnya peserta didik mengalami hambatan dalam mengembangkan kemampuan berpikir terutama dalam menemukan masalah dan penyelesaiannya pada soal cerita.

Pentingnya pembelajaran matematika dalam mengasah keterampilan penyelesaian masalah pada siswa tidak dapat diragukan lagi. Dengan mendorong potensi siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah sehari-hari melalui pembelajaran yang menantang. Pendekatan ini melibatkan penyajian soal-soal cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari untuk mendorong siswa mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah. Soal cerita merupakan penerapan langsung dari konsep matematika tertentu yang terkait dengan situasi kehidupan sehari-hari. Harapannya, siswa dapat mengidentifikasi konsep matematika yang sedang dipelajarinya melalui soal-soal tersebut (Rohani et al., 2024)

Kesulitan yang dialami siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal cerita membutuhkan perhatian yang cukup serius. Soal cerita merupakan komponen yang umum dalam kurikulum matematika sekolah dasar karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan konsep matematika yang mereka pelajari dalam situasi kehidupan sehari-hari yang nyata (Hidayah, 2023). Soal cerita matematika memberikan gambaran nyata permasalahan kehidupan yang sebenarnya. Pemberian soal cerita dimaksudkan untuk mengenalkan kepada siswa tentang manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari dan untuk melatih kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, dengan cara ini diharapkan dapat menimbulkan rasa senang

siswa untuk belajar matematika karena mereka menyadari pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari (Asyrofa et al., 2022).

Strategi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal terutama soal cerita matematika adalah model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa mengembangkan pertumbuhan kognitif mereka, terutama dalam hal keterampilan menyelesaikan soal cerita. Akibatnya, pembelajaran yang tidak efektif akan mengakibatkan pertumbuhan kognitif siswa menjadi kurang ideal. Masalah ini dapat diatasi dengan cara menerapkan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Harapannya guru dapat mendukung peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah melalui soal cerita, penelitian ini mengarahkan siswa untuk menerapkan strategi penyelesaian soal cerita berdasarkan tahapan Polya, dengan tujuan memperjelas deskripsi kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika.

Kondisi pembelajaran yang berpusat pada guru dan dilaksanakan secara monoton tanpa adanya penerapan model pembelajaran yang inovatif, juga terjadi dalam proses pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri Mekar Mukti. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SD Negeri Mekar Mukti 02 pada tanggal 10 Oktober 2023 dan SD Negeri Mekar Mukti 01 pada tanggal 22 Januari 2024. Menurut wawancara wali kelas V siswa cenderung kurang menguasai pada pembelajaran matematika dalam menyelesaikan soal cerita. Selain itu berdasarkan wawancara kepada siswa mereka tidak menyukai soal cerita, mereka menganggap matematika sulit untuk dipelajarinya karena guru hanya memberikan materi dan contoh soal saja dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media yang seadanya seperti menggunakan papan tulis untuk dijadikan media pembelajaran matematika. Hal tersebut tentunya membuat kegiatan belajar menjadi membosankan dan tidak mendatangkan kesan yang baik bagi siswa sehingga siswa menjadi tidak bergairah belajar dan membuat hasil belajar matematikanya menjadi kurang memuaskan. Oleh karena itu, peneliti menerapkan model pembelajaran untuk mengatasi permasalahan rendahnya

kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika pada materi Volume Kubus dan Balok.

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) berfokus pada peserta didik sebagai pembelajar dan masalah nyata yang harus diselesaikan dengan menggunakan semua pengetahuan mereka atau dari sumber lain (Najoan et al., 2023). Dalam model *Problem Based Learning* (PBL), masalah digunakan sebagai sarana awal untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan informasi baru. Oleh karena itu, penerapan model PBL dengan media konkret dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika. Dalam model PBL, rangkaian aktivitas pembelajaran sangat menekankan proses penyelesaian masalah ilmiah. Dalam pembelajaran berbasis masalah, inti dari masalah adalah perbedaan yang ada antara keadaan nyata dan yang diharapkan.

Pembelajaran berbasis masalah adalah istilah yang mengacu pada metode pengajaran dan sistem yang secara bersamaan memberikan dasar pengetahuan, langkah pemecahan masalah, dan peran aktif siswa dalam memecahkan masalah nyata. Guru harus membuat lingkungan kelas yang memungkinkan ide-ide dibicarakan secara terbuka. Model pembelajaran ini menekankan komunikasi siswa dengan teman sebaya dan lingkungan belajar mereka untuk membantu mereka menyelesaikan masalah dengan lebih baik (Junaidi, 2020). Fokus pembelajaran ada pada ide-ide yang dipilih sehingga siswa tidak hanya mempelajari ide-ide yang relevan tetapi juga teknik ilmiah untuk menyelesaikan soal cerita. Sedangkan, salah satu aplikasi pembelajaran berbasis game yang dirancang untuk membantu model pembelajaran PBL ialah *Wordwall*. Aplikasi *Wordwall* menurut (Layyina et al., 2023) adalah aplikasi gamifikasi digital yang berbasis web yang memiliki berbagai fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan oleh guru untuk menilai materi yang telah diajarkan. Sebuah perusahaan Inggris bernama *Visual Education Ltd.* bertanggung jawab untuk mengembangkan dan meluncurkan aplikasi game tersebut dengan fitur gratis dan berbayar.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat diterapkan pada proses pembelajaran matematika karena selain mendorong siswa berpikir cepat, pembelajaran jenis ini juga mengajak siswa untuk belajar memecahkan suatu

permasalahan. Model ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih fokus dalam proses pembelajaran sehingga menghasilkan hasil belajar siswa yang meningkat. Namun tentunya untuk, dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan penuh antusias bagi siswa tidak cukup hanya menggunakan model pembelajaran inovatif saja. Perlu dukungan lain salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Perkembangan teknologi saat ini berkembang dengan sangat cepat dan berdampak pada semua aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan.

Di era modern yang serba ada ini, guru harus dapat mengintegrasikan model pembelajaran yang inovatif dengan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Salah satu media interaktif berbasis teknologi yang dapat digunakan guru untuk menarik minat dan antusiasme siswa adalah *Wordwall*. Berkaitan dengan penerapan PBL dalam proses pembelajaran dengan berbantuan media *Wordwall* terdapat beberapa penelitian di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rodzikin & Mareta (2023) yang memberikan kesimpulan penelitian bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Asyrofa et al (2022) yang memberikan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita mengalami peningkatan melalui Model *Problem Based Learning* berbantuan media donat pecahan. Penelitian lain juga dilakukan oleh Achyani et al (2024) yang memberikan kesimpulan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* tidak hanya membantu peserta didik untuk menemukan jawaban yang benar, namun juga membantu peserta didik untuk mengetahui proses dari menyelesaikan soal cerita hingga menemukan jawaban yang benar. *Problem Based Learning* sangat efektif saat diterapkan dalam proses pembelajaran salah satunya dalam hal kemampuan menyelesaikan soal cerita matematis siswa sekolah dasar dibanding dengan pelaksanaan proses pembelajaran yang menggunakan model konvensional.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah dijabarkan sebelumnya dan gambaran mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang sejenis, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran

Problem Based Learning berbantuan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti menganalisis mengenai bagaimana “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika”. Perumusan masalah diatas dijabarkan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Wordwall*?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika ketika menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Wordwall* dan pembelajaran langsung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Wordwall*
2. Mengetahui bagaimana perbedaan peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika ketika menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Wordwall* dan pembelajaran langsung

1.4 Manfaat Penelitian

Dilakukannya penelitian ini peneliti mengharapkan penelitian ini dapat menjadi ilmu khususnya pada bidang pendidikan guru sekolah dasar dan peneliti berharap penelitian yang dilakukan ini dapat memiliki manfaat untuk:

1.4.1 Manfaat Penelitian

Kegunaan teoritis dengan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini diharapkan berguna dalam menambah pengetahuan bagi peneliti sebagai penerapan ilmu yang sudah didapatkan di bangku perkuliahan.
2. Penelitian ini diharapkan berguna sebagai referensi bagi orang lain yang akan melakukan penelitian sejenis.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun kegunaan praktis yang diharapkan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti

Selain sebagai wadah untuk menambah wawasan untuk peneliti, diharapkan peneliti dapat mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Wordwall* pada materi Volume kubus dan balok dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa.

2. Bagi guru Sekolah Dasar

Dihasilkannya kesimpulan dalam penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi guru Sekolah Dasar mengenai bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi Volume kubus dan balok dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa supaya dapat dijadikan sebagai wawasan maupun referensi untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita bagi siswa, khususnya siswa kelas V Sekolah Dasar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan Media *Wordwall*.

3. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian yang akan dihasilkan diharapkan dapat berguna sebagai semangat serta motivasi untuk para siswa dalam pelajaran matematika serta meningkatkan kemampuan untuk kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi Volume kubus dan balok.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini tersusun atas 5 (lima) bab. Tujuan dari penulisan ini agar mudah dipahami dalam aspek tata urutan penulisan dan pembahasan dari awal hingga

akhir, maka sistematika yang akan diterapkan adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Bab I ini sebagai landasan penelitian dan menjadi bab awal dari dan bagian penting dalam mengembangkan bab-bab selanjutnya.

Bab II Kajian Teori, memuat tinjauan pustaka dan kerangka berpikir. Dalam bab ini diuraikan mengenai definisi model pembelajaran *Problem Based Learning*, materi matematika dan kemampuan menyelesaikan soal cerita. Kemudian diuraikan dalam kerangka berpikir, penelitian yang relevan dan hipotesis penelitian

Bab III Metode Penelitian, membahas desain penelitian yang di dalamnya menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam penelitian. Selain itu, dalam bab ini juga membahas partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, memuat temuan penelitian dan pembahasan mengenai hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data hasil penelitian yang terdiri dari analisis data *pretest*, *posttest*, dan data *n-Gain*. Serta uji normalitas dan uji homogenitas, dan uji hipotesis

Bab V Penutup, memuat kesimpulan, implikasi hasil penelitian dan rekomendasi.