

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekarang kita telah memasuki era globalisasi yang di mana kita dihadapkan dengan berbagai tuntutan untuk menjalani kehidupan sesuai dengan perkembangan teknologi, kita dituntut harus memiliki kemampuan untuk menguasai dan efektif memanfaatkan teknologi. Pada periode globalisasi ini, persaingan di berbagai sektor yang langsung terkait dengan kebutuhan internasional semakin tinggi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara kita belajar dan mengajar, penggunaan teknologi seperti komputer, internet, perangkat *mobile* dan *platform* pembelajaran daring telah mengubah paradigma pendidikan dari pendekatan tradisional ke model pembelajaran yang lebih interaktif, terjangkau dan terintegrasi. Faktor inilah yang mendorong negara kita yaitu negara Indonesia untuk mempersiapkan generasi yang memiliki kualitas dan daya saing, generasi yang diharapkan memiliki keterampilan, pengetahuan dan sikap positif sebagai Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul bagi bangsa Indonesia. Untuk mencapai SDM unggul, tahap awal yang harus dilakukan yaitu melalui perbaikan sistem pendidikan, karena dengan semakin baiknya pendidikan di Indonesia maka akan semakin banyak pula SDM unggul dan berkualitas yang dihasilkan. Di era globalisasi sekarang, pendidikan dianggap sangat penting karena merupakan aset masa depan yang diperlukan oleh setiap individu untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, sehingga mereka dapat menerima dan memahami berbagai disiplin ilmu dan mengikuti perkembangan zaman yang saat ini sudah didominasi oleh teknologi yang terus berkembang. Melalui Pendidikan yang efektif, dapat dihasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, yang pada gilirannya akan membawa kemajuan bagi bangsa kita. Sebaliknya, kegagalan dalam proses Pendidikan juga dapat menjadi sebuah hambatan dalam mencapai kemajuan suatu bangsa.

Menurut definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan merupakan suatu proses transformasi sikap dan perilaku individu atau kelompok, dengan tujuan untuk membentuk kedewasaan manusia melalui tahap pengajaran dan pelatihan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menunjukkan peran strategis dari Pendidikan dalam pembentukan SDM yang berkualitas. Dijelaskan pula pada Bab II Pasal 3 Undang-Undang RI Nomor tahun 2003 yaitu Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulis, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Karakter bangsa Indonesia yang diharapkan menurut undang-undang tersebut adalah menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, maju, cerdas, kreatif, terampil, disiplin, professional, bertanggung jawab, produktif serta sehat jasmani dan rohani. Upaya efektif yang dapat dilakukan untuk membentuk karakter manusia yang seperti ini yaitu melalui peningkatan kualitas pendidikan. Sistem Pendidikan Nasional mencita-citakan kecerdasan penuh yang akan dimiliki oleh semua anak bangsa melalui proses pendidikan yang dijalankan di Indonesia. Cita-cita itu diamanahkan dalam undang-undang sebagai landasan pelaksanaan pendidikan untuk membentuk anak Indonesia yang mempunyai kualitas terbaik yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga mereka memiliki kesiapan yang optimal pada saat memasuki pendidikan dasar serta menjalani kehidupan di masa dewasa. Proses pencerdasan yang dimaksud bukan hanya sekedar mengisi otak anak bangsa dengan ilmu dan pengetahuan yang sifatnya materialistik semata, tetapi juga harus diimbangi dengan Pendidikan agama dan moral, antara ranah ini akan

saling mendukung perkembangan anak didik menuju kepada bangsa yang bermartabat.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru, pencapaian hasil belajar matematika peserta didik masih banyak di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal tersebut terlihat pada data yang diperoleh dari hasil nilai ulangan harian dan penilaian Tengah semester peserta didik di kelas III :

Tabel 1. 1 Hasil Ulangan Harian dan Penilaian Tengah Semester

No	Dasar Nilai	Peserta Didik	KKTP	Ketuntasan Belajar		Persentase	
				T	TT	T	TT
1	Ulangan Harian T Matematika	28 Orang	75	18	10	64,28%	35.71%

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa masih banyak pencapaian hasil belajar matematika peserta didik yang dibawah KKTP. Hal ini disebabkan karena peserta didik cenderung hafal terhadap rumus yang diajarkan oleh guru, namun untuk menentukan permasalahannya dan bagaimana merumuskannya mereka masih sulit menentukan. Hasil jawaban peserta didik pada ulangan harian menunjukkan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam memecahkan masalah seperti membuat diketahui dan ditanya dari soal, membuat rumus matematika yang digunakan, menyelesaikan masalah dengan rencana atau rumus yang digunakan secara benar dan lengkap. Selain itu, peserta didik belum dapat mengidentifikasi informasi yang relevan dari sebuah masalah matematika, belum bisa memahami soal cerita dan pertanyaan yang diberikan oleh guru serta belum bisa merumuskan strategi untuk menyelesaikan masalah dari soal yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan pada salah satu Sekolah Dasar (SD) di Bandung ini, masalah lain pun juga terjadi seperti peserta didik yang masih kesulitan membedakan bagian-bagian dari bangun datar, peserta didik yang belum mengetahui jenis-jenis bangun datar, peserta

didik cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung karena pembelajaran yang masih berpusat pada guru yang mengakibatkan peserta didik menjadi kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, guru masih terbiasa mengajar dengan cara yang sederhana dan monoton sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar dan banyak peserta didik yang bermain dan fokus mengobrol karena bosan dengan pembelajaran, padahal pembelajaran yang diperlukan dimasa sekarang harus adanya pengembangan inovasi berbantuan teknologi yang sesuai dan tidak hanya berpatok pada buku dan guru saja. Akan tetapi, peserta didik akan sangat senang saat diberikan tugas yang dikerjakan secara berkelompok atau tugas yang mengharuskan mereka untuk bekerja sama dengan tim, peserta didik lebih menyukai pemecahan masalah secara bersama-sama yang membuat mereka bisa berbagi ide, mencapai pemahaman bersama dan mampu membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi, komunikasi dan kerja tim. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga telah membuka pintu untuk inovasi dan aksesibilitas yang lebih besar, memungkinkan peserta didik untuk mengakses sumber daya belajar secara luas dan menyesuaikan gaya pembelajaran mereka sesuai kebutuhan individual. Melalui perangkat lunak pendidikan, aplikasi *mobile*, *platform* pembelajaran daring, dan berbagai alat teknologi lainnya, pembelajaran menjadi lebih interaktif, terjangkau, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu. Teknologi juga memfasilitasi kolaborasi antara peserta didik dan guru, membuka jalan untuk pertukaran budaya dan pengetahuan yang lebih dalam. Dengan demikian, hubungan antara teknologi dan pembelajaran membawa dampak yang signifikan dalam membentuk masa depan pendidikan yang lebih inovatif. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dan penggunaan teknologi pada pembelajaran peserta didik sangat penting. Untuk mencapai hal tersebut, guru sebaiknya memilih model dan teknologi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. Dalam konteks ini, peneliti

memutuskan untuk menggunakan model *problem-based learning* sebagai model yang tepat dan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. Melalui model ini, diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan memberikan solusi baru sehingga mampu meningkatkan kembali kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik.

Sukma.,et al. (2020, hlm 76) mengemukakan bahwa “pembelajaran PBL merupakan suatu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar cara berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Dalam PBL peserta didik diharapkan bisa mempunyai kemampuan berpikir kritis dalam menerima pembelajaran di dalam kelas”. Melalui pemanfaatan model *problem-based learning*, peserta didik memiliki kesempatan untuk menyempurnakan dan meningkatkan kemampuan mereka dalam pemecahan masalah matematika, hal ini disebabkan oleh fakta bahwa model *problem-based learning* adalah salah satu model yang mengharuskan peserta didik untuk secara langsung terlibat dalam serangkaian kegiatan untuk memecahkan masalah menggunakan berbagai sumber atau referensi tanpa harus berpatokan dan meniru cara kerja yang dilakukan oleh guru. Model ini membuat peserta didik untuk melakukan pemecahan masalah dengan cara yang unik dengan gaya mereka sendiri, sehingga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan serta memperdalam wawasan pengetahuannya tentang apa yang diketahui dan apa perlu diketahui untuk memecahkan masalah atau mempelajari pengetahuan baru yang berhubungan dengan permasalahan tersebut.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Khairani , Sukmawati, Nasrun (2023) bahwa hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu pretest adalah 72,81 dengan kategori tinggi dan

posttest adalah 74,68 dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas V yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *problem-based learning* lebih tinggi daripada yang diajar menggunakan model pembelajaran langsung. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas maka peneliti ingin melakukan penelitian “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas III” untuk mengetahui penyebab dan untuk menemukan solusi yang tepat terhadap permasalahan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. Dengan judul penelitian “*Pengaruh Penggunaan Model Problem-Based Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa Kelas III SD*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan pemecahan masalah matematika pada peserta didik
2. Pembelajaran yang masih digunakan pada kelas III di SDN 151 Sukasenang, Bandung sangat monoton karena pembelajaran hanya berfokus pada guru
3. Pengaruh model pembelajaran *problem-based learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika pada peserta didik

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan permasalahan yang sudah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan secara spesifik sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan penggunaan model *problem-based learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik di kelas III?

2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *problem-based learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik di kelas III?
3. Seberapa besar pengaruh model *problem-based learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika pesera didik di kelas III?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sebelumnya sudah disebutkan, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan penggunaan model *problem-based learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik di kelas III
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *problem-based learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik di kelas III
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *problem-based learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika di kelas III

E. Manfaat Penelitian

Manfaat berfungsi untuk menegaskan kegunaan penelitian yang didapatkan setelah penelitian berlangsung. Manfaat penelitian menjelaskan hal-hal sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Mengetahui variable penelitian mana yang sesuai untuk di teliti lagi pada penelitian selanjutnya. Variabel penelitian dapat direvisi dan dilanjutkan hasil penelitiannya kemudian akan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Selain itu, juga dapat memberikan gambaran kepada pembaca mengenai penggunaan model *problem-based learning*

berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan informasi sehingga bisa menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca dan penulis dengan mengeksplorasi tentang pengaruh penggunaan model *problem-based learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik untuk:

a. Manfaat bagi Peneliti

Sebagai peneliti yang masih dalam proses pembelajaran, peneliti mempunyai kesempatan untuk dapat mengaplikasikan segala pengetahuan yang diperoleh selama mengampu perkuliahan maupun diluar kegiatan perkuliahan.

b. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan evaluasi untuk menambah pengetahuan pendidik mengenai pengaruh penggunaan model *problem-based learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik.

c. Manfaat bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada peserta didik terkait dampak dari penggunaan model *problem-based learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika.

d. Manfaat bagi Sekolah

Peneliti berharap dapat membantu sekolah dengan adanya penelitian ini. Diharapkan bahwa dukungan dalam bentuk informasi baru dapat memberikan informasi tentang pengaruh penggunaan model *problem-based learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap kemampuan

pemecahan masalah matematika peserta didik. Dengan adanya informasi ini, diharapkan dapat membantu guru dan staf sekolah memahami pengajaran yang lebih efektif dan inovatif.

F. Definisi Operasional

1. Model *Problem-Based Learning*

Model *problem-based learning* merupakan model yang mampu membuat peserta didik untuk mengembangkan ide-ide baru untuk menyelesaikan masalah yang ada dan mampu mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran yang pada akhirnya peserta didik bisa berpikir kritis untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari mapupun saat proses belajar mengajar dikelas.

2. Aplikasi *Wordwall*

Wordwall disebut sebagai aplikasi web yang dapat digunakan untuk membuat game berdasarkan kuis menyenangkan atau game yang dapat digunakan untuk merancang dan meninjau peringkat pembelajaran peserta didik, yang membuatnya lebih mirip dengan game pembelajaran atau permainan interaktif bagi peserta didik tingkat Sekolah Dasar (SD). *Wordwall* adalah salah satu media berbasis permainan yang dirancang untuk memungkinkan penggunanya memainkan permainan secara online dan offline.

3. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Kemampuan pemecahan masalah pada dasarnya merupakan sebuah usaha untuk menemukan solusi atau jalan keluar yang dapat digunakan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Proses pemecahan masalah ini membutuhkan persiapan, pengetahuan, kemampuan dan aplikanya dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan pemecahan masalah juga melibatkan penyelesaian masalah-masalah yang belum diketahui. Kemampuan pemecahan masalah dianggap sebagai kompetensi dasar yang harus

dikuasi oleh peserta didik dan diharapkan dapat dikembangkan ke dalam berbagai materi pelajaran yang relevan.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi menjelaskan mengenai keseluruhan isi dari skripsi dan pembahasannya. Sistematika dalam penulisan skripsi ini memiliki keterkaitan atau hubungan antara satu bab dengan bab lainnya. Dengan adanya sistematika skripsi ini diharapkan penyusunan dalam penelitian dapat terinci dengan rapih dan bisa memberikan kemudahan dalam penyusunan penelitian. Sistematika skripsi yang digunakan peneliti berlandaskan pada buku panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2023, hlm 36). Berikut sistematika penulisannya:

1. Bagian Pembuka

Bagian dalam pembuka skripsi ini terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi

- a. BAB I Pendahuluan, bagian ini dimaksudkan untuk mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan permasalahan. Pendahuluan berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan skripsi.
- b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, pada bagian ini memuat kajian teori yang berisikan deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori serta peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu dan berkaitan dengan variable yang terlibat dalam penelitian.
- c. BAB III Metode Penelitian, bagian ini berisi tentang pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian,

pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data serta prosedur penelitian.

- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bagian ini menyampaikan hasil dari pengolahan data serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah.
- e. BAB V Simpulan dan Saran, kesimpulan berisi uraian penafsiran dan pemaknaan hasil temuan penelitian serta saran sebagai rekomendasi yang ditujukan pada berbagai pihak.

3. Bagian Akhir

Pada bagian ini berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.