

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang telah dirancang dan direncanakan oleh seseorang atau sekumpulan orang untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah disusun dan ditetapkan. Tujuan pendidikan di Indonesia sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Selain itu tujuan dari pendidikan itu sendiri agar bisa membentuk karakter seseorang.

Sejalan dengan hal ini pendidikan juga terkandung dalam nilai-nilai sunda salah satunya adalah penanaman pendidikan karakter. Pendidikan karakter yang ditujukan sekarang ini didasarkan pada empat nilai dasar yaitu nilai religious (iman), cerdas (ilmu), berakhlak (akhlak), serta fisik dan mental (sehat). Keempat nilai ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Suryalaga (dalam Kartini. et al, 2020, hlm. 43-44) sebagai *catur jati diri insan*, yaitu pengkuh *agamana* (taat menjalankan syariat islam), *luhung elmuna* (memiliki pengetahuan luas), *jembar budayana* (menjunjung tinggi budaya), *rancage gawena* (kreatif dalam bekerja dan dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman).

Belajar dapat membuat peserta didik mengalami perubahan tingkah laku yang mulanya tidak tahu menjadi tahu, yang mulanya tidak bisa menjadi bisa, dan yang mulanya tidak mengerti menjadi mengerti. “Belajar membuat peserta didik mengalami perubahan tingkah laku dari berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis, seperti cara berpikir/memecahkan suatu masalah, sikap, kebiasaan, kecakapan, dan keterampilan” (Djamaluddin & Wardana, 2019, hlm. 6). Hal ini sejalan dengan pendapat Suardi (2018, hlm. 11) bahwa “belajar adalah perubahan dalam diri seseorang yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan pola sambutan yang baru, berupa pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai hasil proses pengalaman yang dialami”. Murfiah (2017, hlm. 1)

juga menyebutkan bahwa “belajar merupakan proses pendewasaan yang dilakukan oleh seorang guru dan peserta didik. Sebagai salah satu sumber ilmu, guru menyampaikan materi yang bermakna bagi peserta didik”. Berdasarkan hal tersebut, belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku seseorang sebagai bentuk proses pendewasaan dari berbagai aspek kepribadian melalui pembelajaran dan pengalaman yang dialami.

“Pembelajaran merupakan suatu proses pembelajaran yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien” (Komalasari, 2015, hlm. 3). “Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan guru untuk memperoleh pengetahuan dan informasi, mengelola keterampilan dan kebiasaan, serta membentuk sikap dan kepercayaan diri peserta didik” (Djamaluddin & Wardana, 2019, hlm. 12). Menurut Rusman (2017, hlm. 84) “Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang beragam”. Dalam hal ini, interaksi yang dilakukan adalah interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Selama proses interaksi, guru memberikan pengetahuan baru dan kegiatan yang melibatkan peserta didik sehingga kegiatan yang dilakukan dapat membantu peserta didik dalam memahami pengetahuan yang akan dipelajari. Ketika peserta didik mendapatkan pengetahuan baru yang bermanfaat maka pada saat itu, peserta didik mengalami kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan bukan hanya terpusat pada guru, tetapi peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas

Kemampuan literasi matematika adalah kemampuan seseorang untuk merumuskan, menggunakan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks, seperti menalar secara matematis dan menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk menjelaskan dan meramalkan peristiwa. Kemampuan literasi matematika membantu seseorang mengenal peran matematika dalam kehidupan nyata dan membantu mereka membuat keputusan. De Lange (2003, hlm. 76) menyatakan bahwa “Literasi matematika tidak terbatas pada menerapkan aspek berhitung dalam matematika, akan tetapi juga melibatkan pengetahuan yang luas”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa literasi

matematika merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seorang individu, yang tidak hanya memiliki pengetahuan tentang konsep, mampu memahami prosedur pemecahan masalah, dan mengetahui fakta serta alat matematika saja, tetapi juga mampu menggunakan pengetahuan akan konsep matematika, prosedur pemecahan masalah, dan fakta serta alat matematika tersebut, untuk memperhitungkan kemungkinan dan menerapkannya dalam dunia modern yang semakin berkembang.

Literasi matematika juga adalah tentang kegunaan atau fungsi matematika yang telah dipelajari oleh siswa di sekolah. Tujuan literasi matematika adalah untuk melatih siswa menggunakan kemampuan-kemampuan yang relevan dalam konteks yang tidak terstruktur, di mana petunjuk tidak begitu jelas bagi seseorang yang *literate* (melek) matematika tidak sekedar paham tentang matematika akan tetapi juga mampu menggunakannya dalam pemecahan masalah sehari-hari.

Perkembangan literasi matematis siswa di Indonesia merujuk pada hasil tes PISA (*Programme for International Student Assessment*). PISA merupakan kegiatan resmi secara Internasional di bawah naungan OECD (*Organisation for Economic Cooperation and Development*) untuk mengukur kemampuan literasi siswa berumur sekitar 15 tahun yang diselenggarakan setiap tiga tahun sekali pada skala Internasional.

PISA diselenggarakan untuk membantu negara-negara dalam mempersiapkan sumber daya manusia agar memiliki kompetensi yang sesuai dengan apa yang diharapkan dalam pasar Internasional. Tiga tahun sekali, PISA mempublikasikan hasil asesmennya. Bila hasil yang diperoleh baik, maka negara tersebut tergolong pada indeks capaian level atas sehingga ditetapkan mempunyai standar pendidikan sesuai dengan yang dibutuhkan pasar kelas global. Namun, jika suatu negara mendapatkan hasil di bawah rata-rata dan masuk kategori level bawah akan dianggap mempunyai kualitas pendidikan dibawah standar atau belum sesuai dengan kebutuhan pasar Internasional dan diharapkan untuk segera memperbaharui sistem pendidikan nasionalnya. Oleh karena itu, studi PISA sangat membantu Negara-Negara untuk melihat bagaimana kualitas pendidikan di negaranya serta dapat juga dijadikan sebagai media untuk saling bertukar

informasi dan saling belajar dengan negara lain sehingga dapat dijadikan sebagai masukan untuk peningkatan program pembelajaran.

Keterlibatan Indonesia dalam PISA merupakan upaya melihat sejauh mana perkembangan program pendidikan di Indonesia dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Hal ini sangat penting untuk melihat perkembangan anak-anak Indonesia di masa yang akan datang sehingga mampu bersaing dengan negara-negara lain di dunia. Indonesia telah mengikuti studi PISA sejak tahun 2000, adapun hasil yang diperoleh Indonesia pada studi PISA untuk bidang matematika dari tahun 2000 hingga tahun 2018 dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 1. 1 Hasil Tes PISA Matematika Indonesia

Tahun	Materi yang disajikan	Peringkat Indonesia	Jumlah Negara Partisipan	Skor
2000	Matematika	39	41	367
2003	Matematika	38	40	360
2006	Matematika	50	57	391
2009	Matematika	61	65	371
2012	Matematika	64	65	375
2015	Matematika	63	70	386
2018	Matematika	74	79	379

Sumber: Diolah dari hasil laporan PISA

Sejak berpartisipasi pada studi PISA, Indonesia masih belum mampu menorehkan hasil yang maksimal. Dari hasil PISA, terlihat bahwa kemampuan literasi matematis siswa Indonesia masih berada pada peringkat bawah. Hasil tes pada tahun 2018 skor PISA Indonesia untuk matematika berkisar di angka 379 berada di bawah skor rata rata OECD yaitu 489. Sebagai bandingan, China dan Singapura menduduki peringkat teratas untuk skor matematika dengan skor 591 dan 569. Keikutsertaan Indonesia dalam PISA 2018 menduduki peringkat 74 dari 79 negara peserta. Untuk tes PISA tahun 2021 negara-negara OECD memutuskan untuk menunda penilaian PISA hingga tahun 2022 dikarenakan dampak dari pandemi Covid-19 dan hasil tes PISA tahun 2022 belum dirilis oleh OECD. Berdasarkan hasil yang diperoleh Indonesia dalam studi PISA mengindikasikan bahwa kemampuan literasi matematis siswa di Indonesia masih tergolong rendah.

Setelah melakukan wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran matematika di sana, memang sebelumnya belum pernah dilakukan pengujian

secara khusus kemampuan literasi matematis siswa, dan setelah dilakukan pengujian didapatkan bahwa kemampuan literasi matematis siswa SDN 127 Sekeloa tergolong masih rendah, ditunjukkan dari ketidakmampuan siswa dalam menyelesaikan masalah yang bentuknya merumuskan, menerapkan, bahkan menafsirkan matematika ke dalam berbagai konteks.

Pencapaian literasi siswa Indonesia terlihat dari hasil keikutsertaan Indonesia dalam beberapa studi komparatif internasional, seperti *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) dan *Programme for International Student Assessment* (PISA). Hasil literasi matematika dari *Programme for International Student Assessment* (PISA) siswa masih cukup rendah. Sesuai dengan sifat dan karakteristik pembelajaran matematika, Wahyudin (2008, hlm. 69) memaknai “literasi (melek) matematika (*mathematically literacy*) sebagai kemampuan seseorang untuk mengeksplorasi, menduga, dan bernalar secara logis dalam menggunakan berbagai metode matematis secara efektif untuk menyelesaikan masalah”. Dalam pandangan ini literasi matematika merupakan suatu cara prosedural yang efektif untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat observasi di kelas IV SDN 127 Sekeloa dan berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti diperoleh bahwa pendidik masih mengandalkan metode ceramah dan belum menggunakan model serta media pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif sehingga pembelajaran cenderung masih berpusat pada pendidik. Apa yang didapat peserta didik hanya terpaku dari guru dan buku saja. Hal ini mengakibatkan peserta didik menjadi sedikit kurang termotivasi dan tertarik dengan pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran yang telah disampaikan dan berdampak juga terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pendidik pencapaian hasil belajar dan kemampuan literasi matematika siswa masih banyak dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal tersebut dapat terlihat dari data yang diperoleh dari hasil nilai ulangan semester peserta didik kelas IV A dan IV B SDN 127 Sekeloa pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1. 2 Hasil PSAS (Penilaian Sumatif Akhir Semester)
Mata Pelajaran Matematika SDN 127 Sekeloa Tahun Ajaran 2023/2024**

No	Dasar Nilai	Peserta Didik	Kelas	KKM	Ketuntasan Belajar		Persentase	
					T	TT	T	TT
1	PSAS	27 Orang	IV A	65	15	12	55,56%	44,44%
2	PSAS	27 Orang	IV B	65	12	15	44,44%	55,56%

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika peserta didik masih banyak yang dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pada kelas IV A yang berjumlah 27 orang ada 17 siswa yang dinyatakan tuntas dengan persentase sebesar 62,96 % dan ada 10 orang yang dinyatakan tidak tuntas dengan persentase 37,04 %. Sedangkan kelas IV B dengan jumlah peserta didik 27 orang ada 12 peserta didik yang dinyatakan tuntas dengan persentase 44,44% dan ada 15 orang yang dinyatakan tidak tuntas dengan persentase 55,56%. Untuk mengatasi masalah tersebut guru bisa membuat pembelajaran lebih menarik agar siswa bersemangat dalam belajar yang nantinya akan berdampak terhadap hasil belajar yang bagus.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang berpengalaman, penyebab kesulitan siswa dalam memahami materi adalah karena kemampuan siswa yang kurang dalam menyerap materi pembelajaran dan metode pengajaran guru yang kurang menarik, guru hanya menggunakan metode yang monoton (konvensional) dan pembelajaran tidak sepenuhnya berpusat pada siswa. Hal ini ditunjukkan dari ketidakmampuan siswa dalam menyelesaikan masalah yang bentuknya merumuskan, menerapkan, bahkan menafsirkan matematika ke dalam berbagai konteks.

Dalam proses pembelajaran, peserta didik cenderung menyukai kegiatan berdiskusi dalam menyelesaikan masalah bersama kelompok belajarnya, lalu mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, serta menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain. Cara belajar siswa akan mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai. Hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh gaya belajar siswa, tetapi juga oleh cara guru mengajar. Metode pengajaran guru, sumber, dan

penggunaan media pembelajaran semuanya dapat mempengaruhi gaya belajar guru.

Konsep yang telah dilontarkan oleh pemerintah perlu dipahami secara mendalam oleh para guru matematika yang seyogyanya merupakan agen pembaharuan dalam menyampaikan proses pembelajaran khususnya di sekolah dasar. Perlu pemahaman dan kemampuan guru dalam mengimplementasi kurikulum 2013 yang mengintegrasikan konten PISA ke dalam pembelajaran matematika. Selain itu guru juga perlu mendapatkan motivasi untuk mengubah paradigma konten matematika yang disampaikan di ruang kelas. Mengimplementasikan konsep literasi matematika dalam proses belajar matematika sehingga nantinya mampu melahirkan para siswa yang memiliki kemampuan literasi matematika.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, peran guru sangat penting dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa. Oleh sebab itu, perlu adanya perubahan model pembelajaran yang bisa dilakukan oleh guru dengan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Model pembelajaran digunakan seorang guru untuk melakukan proses pembelajaran di kelas. Penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Model pembelajaran yang menarik akan menjadikan pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik, menyenangkan serta dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran. Maka dari itu, model pembelajaran yang dipilih harus dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa menginterpretasikan suatu permasalahan ke dalam bentuk matematika dengan baik dan dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Salah satu alternatif model tersebut adalah *Problem Based Learning* (PBL).

Menurut Duch dalam Letari & Yudhanegara (2015, hlm. 42) mengemukakan, bahwa “PBL merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar bagaimana belajar, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata”. *Problem Based Learning* atau Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan metode yang membiasakan peserta didik untuk memecahkan sebuah masalah lalu merefleksikannya dengan pengalaman mereka berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki sebelumnya, sehingga dengan menggunakan

metode ini memungkinkan dikembangkannya keterampilan berpikir (penalaran, komunikasi, dan koneksi) dalam memecahkan masalah yang bermakna, relevan, dan kontekstual. Hubungan metode ini dengan matematika yaitu dengan model ini, proses pembelajarannya siswa dilatih untuk menyelesaikan masalah-masalah dengan cara menginterpretasikan ide-ide yang dimiliki dalam bentuk simbol-simbol matematika.

Penelitian-penelitian sebelumnya juga membuktikan model PBL efektif dalam meningkatkan kemampuan matematis siswa, seperti kemampuan pemecahan masalah (Setiani et al, 2020; Widyastuti & Airlanda, 2021; Yandhari et al, 2019). Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lider, (2022) Berikut adalah temuan dari investigasi tersebut. Temuan awal menunjukkan bahwa skor rata-rata adalah 61,00, dan hanya 45% tugas klasikal yang diselesaikan. Pada siklus I nilai rata-ratanya adalah 73,45 dengan ketuntasan klasikal 68%, sedangkan pada siklus II nilai rata-ratanya adalah 83,97 dengan ketuntasan klasikal 94%. Berdasarkan hasil penelitian, maka prestasi belajar matematika siswa Kelas VI Semester I SD Negeri 5 Sangsit Tahun Pelajaran 2020-2021 pada materi Operasi hitung Campuran dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan oleh aplikasi Quizizz. Ini adalah rekomendasi yang dibuat berdasarkan temuan penelitian.

Dalam penelitian ini, model PBL juga akan diterapkan untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi. Bedanya, dalam penelitian ini model PBL diterapkan dalam pembelajaran dengan berbantuan aplikasi quizizz. Quizizz adalah contoh media belajar dengan basis digital serta daring (bisa dimanfaatkan apabila terdapat koneksi internet yang stabil) yang mencakup fitur diskusi, quiz, games, hingga survei. Aplikasi Quizizz berfungsi untuk membuat games quiz interaksi yang bisa diakses melalui smartphone dengan membuka situs www.Quizizz.com. Pengoperasian Quizizz amatlah mudah. Quiz interaktif ini mempunyai 4 sampai 5 opsi jawaban yang salah satunya benar. Pengguna juga bisa menambahkan gambar sebagai background pertanyaan serta mengatur pertanyaan sesuai kehendak pembuat soal. Apabila quiz sudah selesai dibuat bisa didistribusikan ke peserta didik menggunakan 6 digit kode yang dibuat oleh aplikasi tersebut. Quizizz adalah alat pendidikan yang menyenangkan yang tidak

menghilangkan makna pelajaran. Aplikasi ini bahkan dapat melibatkan siswa dari awal permainan.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis sangat tertarik untuk mengkaji masalah yang selanjutnya diberi judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Pada Siswa Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran oleh guru
3. Rendahnya literasi matematis peserta didik.
4. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang.
5. Pembelajaran masih berpusat pada guru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan quizizz dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV SDN 127 Sekeloa?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan literasi matematis siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan quizizz dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV SDN 127 Sekeloa?
3. Seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan quizizz terhadap kemampuan literasi matematika di kelas IV SDN 127 Sekeloa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan quizizz dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV SDN 127 Sekeloa
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi matematis peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan quizizz lebih tinggi dari pada peserta didik yang menggunakan model konvensional di kelas IV SDN 127 Sekeloa
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan quizizz terhadap kemampuan literasi matematis kelas IV SDN 127 Sekeloa

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis Secara teoritis, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam kegiatan pembelajaran perihal beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika di sekolah dasar.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dan dasar pemikiran guru dan juga calon guru untuk dapat memilih model pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran.
 - b. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa agar lebih termotivasi untuk meningkatkan kemampuannya literasinya dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
 - c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu bekal untuk terjun langsung ke dunia pendidikan sebagai seorang calon guru.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah yang digunakan pada variabel penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Dalam hal ini pengertian dari model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang melatih keaktifan peserta didik untuk berpikir lebih kritis dalam memecahkan sebuah masalah atau pemecahan masalah dalam konteks kehidupan yang lebih kontekstual, dalam melakukan pemecahan masalah dapat dilakukan baik secara Individu atau kelompok. Sutirman (2013, hlm. 39) menyebutkan bahwa “Pembelajaran berbasis masalah adalah proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan sistematis untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang akan diperlukan dalam kehidupan nyata”. Selanjutnya, menurut Fathurrohman (2015, hlm. 12) “Model PBL merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur (*ill-structured*) yang bersifat terbuka sebagai konteks peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berfikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru”. Selanjutnya Rusman (2014, hlm. 241) mengatakan bahwa “Model PBL adalah Salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berfikir tingkat tinggi siswa dalam situasi berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk di dalamnya belajar bagaimana belajar”.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berorientasi terhadap masalah yang mana masalah tersebut dikaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik. Mengadopsi dari Rosida (dalam Aliyyunissa, 2023) sintak model *Problem Based Learning* dalam penelitian ini yaitu mengorientasikan terhadap masalah, mengorganisasikan dalam belajar, membimbing dalam menyelesaikan permasalahan, membimbing peserta didik dalam mengembangkan dan menyajikan hasil karyanya, membantu siswa dalam proses refleksi dan penilaian terhadap penyelesaian masalah yang sudah dilakukan.

2. Aplikasi Quizizz

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan saat pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Bila kuis sudah jadi,

kita dapat membagikan kode ke siswa agar siswa dapat login ke kuis tersebut. Sedangkan menurut (Cahyani dan Rosy, 2020, hlm. 64) “quizizz adalah salah satu game digital yang merupakan kegiatan kelas multipemain yang menyenangkan”. Game ini memungkinkan siswa dapat berlatih bersama dengan komputer, Ipad, table, dan smartphone.

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa Quizizz adalah sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi yang berisikan kuis interaktif untuk mengukur pemahaman siswa. Quizizz merupakan salah dari berbagai platform yang menyediakan layanan permainan berupa kuis yang dikemas secara interaktif dan menarik. Quizizz adalah media digital berbentuk game latihan soal maupun presentasi online yang membantu pendidik/pengajar untuk mendistribusikan materi ajar agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Bahkan bisa menambah minat dan semangat belajar peserta didik akan materi tertentu ketika memanfaatkan media pembelajaran digital ini. Quizizz mempunyai banyak layanan yang akan mendukung proses pembelajaran menjadi jauh lebih interaktif diantaranya: pilihan ganda, essay, susun ulang, menjodohkan, rekam suara, rekam video, seret dan lepas, *dropdown*, upload gambar, dan lain sebagainya.

3. Literasi Matematika

Kemampuan Literasi Matematika merupakan kemampuan seseorang untuk merumuskan, menggunakan dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks masalah kehidupan sehari-hari secara efisien. Kemampuan literasi matematika seorang siswa tidak hanya sekedar memiliki kemampuan berhitung saja, tetapi juga kemampuan dalam berpikir logis dan kritis dalam pemecahan masalah. Kemampuan literasi matematika ini adalah kemampuan yang penting dikembangkan bagi para siswa sehingga diperlukan usaha dalam rangka mengembangkan kemampuan tersebut. Untuk mengembangkan kemampuan literasi matematika, guru harus dapat menerapkan pembelajaran yang bersifat kontekstual dan melibatkan siswa dalam aktivitas yang membuat para siswa dapat mengaitkan materi yang diperoleh pada konteks kehidupan nyata ataupun memberikan kesempatan atau pengalaman kepada siswa untuk menyelesaikan masalah dalam berbagai situasi, sehingga dapat menumbuhkan kembangkan kemampuan dasar

matematika yang selanjutnya nanti diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam literasi matematika.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi menjelaskan mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya. Sistematika dalam penulisan skripsi ini memiliki keterkaitan satu bab dengan bab lainnya. Dengan adanya sistematika skripsi ini diharapkan penyusunan dalam penelitian dapat terinci dengan rapih dan bisa mempermudah dalam penyusunan penelitian. Sistematika skripsi yang digunakan peneliti berlandaskan pada buku panduan penulisan karya tulis ilmiah mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm. 27) 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 skripsi.
- b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, pada bagian ini memuat kajian teori berisikan deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori serta peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu dan berkaitan dengan variabel yang terlibat dalam penelitian.
- c. BAB III Metode penelitian, bagian ini berisi tentang pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.
- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bagian ini menyampaikan hasil 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.