

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran menjadi aktif dalam mengembangkan potensi diri untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, moral, akhlak serta keterampilan yang bisa bermanfaat untuk dirinya dan lingkungan sekitar. Pendidikan bukan hanya untuk menyiapkan masa depan, tetapi juga bagaimana untuk menciptakan masa depan. Dalam pendidikan belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep yang saling berkaitan. Aktivitas belajar siswa berlangsung dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar dengan baik. Sebaliknya, proses pembelajaran berlangsung dengan baik apabila mendapat respon dari siswa. Pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik, kedua pihak terlibat dalam menyelenggarakan pembelajaran yang sudah tersusun secara sistematis melalui tahap membuat rancangan pembelajaran, tahap pelaksanaan, hingga tahap evaluasi.

Kegiatan evaluasi pembelajaran merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan evaluasi dilakukan pada tiap jenjang pendidikan dan jenis pendidikan (dalam Rohim, dkk, 2021, hlm. 55). Evaluasi pembelajaran dilaksanakan setelah pembelajaran dilaksanakan, evaluasi hasil belajar menggunakan tes untuk melakukan pengukuran dan penilaian sebagai hasil prestasi belajar (dalam Ibrohmy, 2017, hlm. 9).

Pada setiap penyelenggaraan pendidikan tentu akan ada perubahan yang menimbulkan berbagai pro dan kontra dalam pelaksanaannya. Pada tahun 2021 Kemendikbud menerapkan program evaluasi terbaru yaitu Asesmen Nasional sebagai pengganti Ujian Nasional. Penilaian Asesmen Nasional meliputi tiga aspek, yaitu Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), Survei karakter, dan Survei lingkungan belajar (dalam Rohim, 2021, hlm. 56). Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa terutama untuk kemampuan literasi dan numerasi siswa (Novita, dkk, 2021, hlm. 174).

Literasi numerasi diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menalar, mengartikan, dan menelaah suatu pernyataan. Literasi numerasi juga diartikan sebagai kemampuan untuk mendapatkan informasi melalui angka, symbol, data, serta pengetahuan dan kecakapan untuk menyelesaikan masalah di kehidupan sehari – hari (dalam Ifrida, dkk, 2023, hlm. 2). Numerasi merupakan kemampuan siswa menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk memecahkan masalah nyata yang terjadi pada kehidupan sehari – hari. Kemampuan numerasi dapat dijadikan modal untuk siswa dapat menguasai pembelajaran lain. (dalam Rohim, 2021, hlm. 59). Menurut Dantes, dkk (2021, hlm. 270) Kemampuan numerasi tidak sama dengan pelajaran matematika. Keduanya didasarkan pada pengetahuan dan keterampilan yang sama, tetapi ada perbedaan dalam proses pengetahuan dan keterampilan. Numerasi mencakup keterampilan mengaplikasikan konsep dan kaidah matematika dalam situasi nyata sehari-hari, saat permasalahan tidak terstruktur, memiliki banyak cara penyelesaian, atau bahkan tidak ada penyelesaian yang tuntas, dan berhubungan dengan faktor nonmatematis.

Pada kenyataannya kemampuan numerasi selalu dikaitkan dengan matematika sehingga siswa kurang berminat terhadap numerasi. Kemampuan literasi dan numerasi menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam dunia pendidikan karena numerasi bukan hanya pengetahuan matematika saja, tetapi juga keterampilan menerapkan konsep dan kaidah matematika dalam kehidupan nyata (dalam Shabrina, 2022, hlm. 917). Pada dunia pendidikan, matematika sangat penting diajarkan kepada anak. Matematika merupakan ilmu universal yang menjadi dasar perkembangan teknologi modern saat ini, matematika berperan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia. Pada kenyataannya siswa selalu menganggap pelajaran matematika terlalu sulit dan hal tersebut dianggap sebagai hal yang biasa karena matematika merupakan pelajaran yang abstrak dan sulit dipahami. Pembelajaran matematika yang selalu dianggap sulit ini akan menyebabkan siswa kehilangan motivasi dan minat dalam belajar matematika sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Sejalan dengan hal tersebut, hasil observasi di SDN 127 Sekeloa terlihat bahwa terdapat kesulitan – kesulitan yang dihadapi dalam pelajaran matematika,

yaitu kesulitan belajar individu, setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda hal tersebut dapat menyebabkan kesulitan belajar siswa terutama pada pelajaran matematika. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang kurang tepat juga dapat menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif. Media pembelajaran sebagai alat bantu ini sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep –konsep abstrak dalam matematika, sehingga menyebabkan siswa cenderung tidak bisa memahami soal dengan baik, siswa seringkali keliru terhadap bentuk, nama, dan simbol – simbol matematika. Dilihat dari proses pembelajarannya guru sudah menggunakan media pembelajaran yaitu media audio-visual seperti tayangan video dari Youtube sebagai latihan siswa untuk memahami konsep soal namun, kebanyakan dari siswa kurang memahami isi dari video tersebut karena siswa merasa bosan dalam pembelajaran.

Terutama di kelas V pembelajaran matematika pada materi penyajian data sebagian siswa masih ada yang sering keliru ketika menganalisis sebuah diagram ataupun grafik, kesulitan menyajikan data sederhana yang diperoleh dalam kehidupan sehari – hari, sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam menganalisis informasi yang disajikan dalam bentuk tabel frekuensi maupun diagram batang, hal tersebut menjadi salah satu penyebab kemampuan numerasi siswa yang masih kurang maksimal, karena kemampuan numerasi ini meliputi kemampuan dalam memanfaatkan konsep yang dimiliki siswa yang berkaitan dengan angka dan simbol matematis dalam rangka memecahkan masalah di kehidupan nyata. Sejalan dengan Kemdikbud (dalam Fajriyah, 2022, hlm. 405) yang menyatakan bahwa literasi numerasi merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan berbagai macam bilangan dan simbol yang berkaitan dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai konteks kehidupan sehari – hari, menganalisis informasi yang ditampilkan dengan berbagai bentuk seperti grafik, tabel, bagan, dan lain sebagainya, serta menggunakan interpretasi hasil analisis untuk mengambil kesimpulan dan keputusan.

Hasil studi *Programme for International Student Assessment (PISA)* yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)*. Kemampuan literasi numerasi siswa di Indonesia di tingkat internasional masih cukup rendah. Pada tahun 2015 Indonesia memperoleh skor PISA 386 di

bidang matematika dari rata – rata skor tiap negara yaitu 487. Kemudian pada tahun 2018, hasil tes PISA matematika di Indonesia mengalami penurunan dengan skor 379 dari skor rata – rata 489 (dalam Anderha, dkk, 2021, hlm. 2). Selanjutnya pada tahun 2022 Indonesia memperoleh skor 366 untuk kemampuan matematika dengan rata – rata skor OECD sebesar 472. Kemampuan sains memperoleh skor 383 dengan rata – rata skor OECD sebesar 485. Kemampuan membaca memperoleh skor 359 dengan rata – rata skor OECD sebesar 476. Hasil ini pun mengalami penurunan dari PISA 2018, berdasarkan hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa kemampuan matematika peserta didik masih kurang atau cukup rendah dan masih harus terus ditingkatkan lagi. Dengan hasil penilaian *Programme for International Student Assessment* (PISA) ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam mengevaluasi dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Kemampuan numerasi merupakan salah satu bentuk gerakan literasi sekolah yang dikembangkan oleh menteri pendidikan. Kemampuan numerasi meliputi kemampuan dalam memanfaatkan konsep yang dimiliki siswa yang berkaitan dengan angka dan simbol matematis dalam rangka memecahkan masalah di kehidupan nyata, serta melakukan analisis terhadap informasi yang diperoleh kemudian hasil analisis tersebut diolah guna memperoleh kesimpulan yang akurat (dalam Rohim, dkk, 2023, hlm. 184). Kemampuan literasi numerasi merupakan kemampuan yang dianggap penting. Kemampuan numerasi melibatkan cara berpikir kritis dalam memecahkan masalah, kreativitas, komunikasi, serta kolaborasi (dalam Izzatin, dkk, 2022, hlm. 631). Upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam mewujudkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam peningkatan kemampuan numerasi adalah dengan merancang model pembelajaran yang sesuai. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan adalah model *Problem Based Learning*.

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis pemecahan masalah dengan memberikan permasalahan secara nyata sebagai sebuah konteks agar siswa dapat berlatih tentang bagaimana cara berpikir kritis dan cerdas serta memahami sebuah permasalahan dan menganalisis bagaimana cara menyelesaikan permasalahan tersebut (dalam Zuriati, dkk, 2020, hlm. 2072). Kemudian menurut Erika (dalam Zuriati, dkk, 2020, hlm. 2072) model *Problem*

Based Learning adalah model pembelajaran kooperatif yang memberikan pembelajaran aktif kepada siswa, *Problem Based Learning* focus pada siswa dengan mengarahkan siswa menjadi pembelajaran yang mandiri dan ikut serta terlibat langsung dalam pembelajaran. Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menyajikan permasalahan secara nyata yang harus dipecahkan dengan semua pengetahuan yang dimiliki oleh siswa dengan focus utama siswa harus terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran.

Tujuan utama model *Problem Based Learning* membantu siswa memperoleh berbagai pengalaman dan mengubah tingkah laku siswa, baik dari segi kualitas maupun kuantitas. (dalam Nofziarni, dkk, 2019, hlm. 2017). Model *Problem Based Learning* memusatkan pembelajaran pada permasalahan, guru menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi keaktifan dan kreativitas siswa dalam memecahkan suatu masalah dan dapat dikaitkan dengan dunia nyata sehingga siswa memiliki pengetahuan yang baru. Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada siswa sebagai pembelajar serta terhadap permasalahan yang relevan yang akan dipecahkan dengan menggunakan semua pengetahuan yang dimilikinya atau dari sumber – sumber yang lain (dalam Fauzia, 2018, hlm. 42).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 30 Mei 2024 yang dilakukan di SDN 127 Sekeloa menunjukkan bahwa hasil nilai ulangan harian siswa masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dari 25 siswa hanya 10 siswa yang memenuhi KKM dengan nilai >70 , sedangkan 15 siswa lainnya hanya memperoleh nilai <70 . Berdasarkan hasil observasi yang telah dipaparkan di atas dapat kita ketahui bahwa pembelajaran matematika di sekolah tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum. Hal tersebut dapat diakibatkan oleh beberapa faktor – faktor yang mempengaruhi proses dan kemampuan matematika siswa adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berupa motivasi diri, minat, emosi, dan fisik. Faktor eksternal berupa suasana lingkungan sekitar, proses pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan numerasi dapat dilakukan dengan cara penyampaian materi yang kreatif dan inovatif sehingga minat belajar

siswa meningkat sehingga dapat mempengaruhi kemampuan numerasi siswa. Penerapan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media konkret atau nyata dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Hal ini disebabkan karena model *Problem Based Learning* memunculkan masalah sebagai langkah pertama mengumpulkan dan menggabungkan pengetahuan baru.

Salah satu penyebab permasalahan yang sudah dipaparkan di atas adalah siswa seringkali keliru terhadap bentuk, nama, dan simbol – simbol matematika. Oleh karena itu, penggunaan alat atau media konkret dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa agar mencapai kemampuan numerasi yang optimal serta mengaitkan dengan konteks dunia nyata. Menurut Wulandari, dkk (2020, hlm. 118) media merupakan alat atau wadah yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan berupa materi atau evaluasi pembelajaran kepada siswa. Dengan kata lain media dapat digunakan sebagai alat yang membantu hasil pengukuran terhadap objek yang dinilai, sehingga guru mendapatkan informasi mengenai hasil belajar dengan menggunakan alat penilaian. Hal ini sesuai dengan Undang – Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang dapat mengatur persyaratan agar setiap lembaga pendidikan dapat menyediakan ruang belajar bagi siswa guna memudahkan penyelenggaraan pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut, pemerataan fasilitas pendidikan di Indonesia perlu dicapai, sehingga guru dituntut untuk kreatif dan imajinatif agar pembelajaran menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa.

Aplikasi *Quizizz* sebagai sarana pembelajaran yang menunjang kegiatan pembelajaran di masa digitalisasi saat ini, semakin cepat arus globalisasi maka semakin cepat pula perkembangan teknologi canggih. Media pembelajaran *Quizizz* terus ditingkatkan, membuat aplikasi *Quizizz* sebagai aplikasi yang kompetitif sebagai media pembelajaran di era digitalisasi saat ini (Febriansyah, dkk, 2023, hlm. 3949). Aplikasi *Quizizz* digunakan sebagai sarana pembelajaran yang diproduksi dan diperkuat oleh internet. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* memiliki manfaat yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran dengan data dan perhitungan statistic siswa. Agar penilaian guru dan pola pembelajaran menarik bagi siswa, maka *Quizizz* dimanfaatkan sebagai alat untuk melakukan evaluasi secara keseluruhan (dalam Febriansyah, dkk, 2023, hlm. 3949).

Menurut Rahmawati, dkk (2022, hlm. 58) *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis game pendidikan yang bersifat naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan materi, *Quizizz* juga digunakan sebagai media penilaian yang menarik dan menyenangkan.

Penggunaan aplikasi edukatif *Quizizz* memberikan manfaat yang dapat dirasakan yaitu pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat lagi. Guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian diharapkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi aplikasi *Quizizz* sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dan penilaian yang dilakukan mencerminkan hasil belajar siswa khususnya pada kemampuan numerasi siswa yang menjadi tolak ukur keberhasilan pendidikan sekaligus sebagai acuan perbaikan jika masih ada kekurangan di bagian tertentu.

Pada penelitian terdahulu hasil penelitian yang dilakukan oleh Lia Masliah dan Sri Dewi Nirmala (2023, hlm. 1-10) Universitas Terbuka. Dengan judul penelitian “Keefektifan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta Didik di Sekolah Dasar” menyatakan bahwa kemampuan siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan model konvensional. Pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Sedangkan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional di kelas eksperimen memperoleh skor lebih besar daripada kelas control.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sonia, Siti Dewi Maharani, dan Imelda sari (2023, hlm. 4037) Universitas Sriwijaya. Dengan judul “Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika” Menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa pada pembelajaran matematika di kelas II SDN 238 Palembang.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Winda Eprilia, Devi Damayanti, dan Hasmalena (2023, hlm. 1388 – 1401) Universitas Sriwijaya. Dengan judul “Model PBL Berbasis Kearifan Lokal Kota Palembang untuk Meningkatkan Kemampuan

Numerasi pada Materi Pecahan kelas 3 SD” menyatakan bahwa menyelesaikan soal numerasi berbasis masalah dapat diselesaikan dengan baik terutama dalam meningkatkan kemampuan numerasi pada materi pecahan. Persentase ketuntasan yang terus meningkat pada setiap fase, yang sebelumnya termasuk kategori rendah, setelah diterapkannya model berbasis masalah tersebut dapat meningkat signifikan.

Hasil penelitian oleh Abdul Barry Rachmansyah dan Ishaq Nuriadin (2022, hlm. 81-93) Universitas Muhammadiyah Prof, Dr. Hamka. Dengan judul “Peningkatan Kemampuan Numerasi Peserta Didik dengan Model Problem Based Learning dan Pendekatan TPACK” hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika, dengan cara melihat selisih kenaikan nilai pada tiap siklus didapatkan dari 16 peserta didik yang mengalami kenaikan nilai dari keseluruhan test formatif pada tiap siklus, atau terdapat 80% peserta didik yang mengalami kenaikan nilai. Kemudian dari segi tanggapan peserta didik disimpulkan bahwa peserta didik yang mengalami peningkatan nilai, juga diikuti oleh keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, sekaligus mengukur adanya peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menjawab permasalahan yang menuntut kemampuan numerasi diberikan guru.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Mawarsari, dkk (2022, hlm. 5464) Universitas Kristen Satya Wacana. Dengan judul “Pengaruh Penerapan *Model Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Numerasi pada Kurikulum Merdeka Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar” hasil penelitian menunjukkan rata – rata nilai pre-test siswa adalah 75. Setelah diberikan perlakuan rata – rata nilai post-test siswa adalah 93. Dari perbedaan rata – rata tersebut terlihat bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berpengaruh pada hasil pembelajaran yang diperoleh siswa.

Dibandingkan dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, penelitian yang akan dilakukan memiliki kelebihan yaitu dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap kemampuan numerasi siswa kelas V Sekolah Dasar di SDN 127 Sekeloa. Dapat dikatakan memiliki keunggulan yaitu karena penelitian menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media berbasis teknologi yaitu aplikasi *Quizizz* yang belum pernah dilakukan sebelumnya dan baru dilakukan penelitian dengan menggunakan

model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* di sekolah tersebut. Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran matematika sehingga siswa selalu beranggapan bahwa pembelajaran matematika di sekolah sulit dipahami
2. Rendahnya kemampuan numerasi siswa yang menyebabkan pembelajaran belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)
3. Pembelajaran masih bersifat *Teacher Center* atau berpusat pada guru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yang kemudian akan dikaji sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap kemampuan numerasi siswa di kelas V SDN 127 Sekeloa?
2. Apakah terdapat peningkatan penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan Aplikasi *Quizizz* dengan siswa yang menggunakan model konvensional?
3. Berapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan Aplikasi *Quizizz* terhadap hasil numerasi siswa kelas V di SDN 127 Sekeloa?

D. Tujuan Penelitian

Dari pemaparan rumusan masalah di atas, maka diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap kemampuan numerasi siswa kelas V SDN 127 Sekeloa

2. Untuk mengetahui peningkatan pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan Aplikasi *Quizizz* terhadap hasil numerasi siswa kelas V di SDN 127 Sekeloa
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan Aplikasi *Quizizz* terhadap hasil numerasi siswa kelas V di SDN 127 Sekeloa

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk semua pihak, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap kemampuan numerasi siswa kelas V Sekolah Dasar

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai pembelajaran karena dalam penelitian ini peneliti dapat menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang sudah didapatkan selama perkuliahan berlangsung.

b. Bagi Siswa

Memperoleh gambaran proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta mampu meningkatkan kemampuan numerasi siswa dengan menerapkan model *Problem Based Learning*.

c. Bagi Guru

Menambah wawasan dalam upaya menganalisis dan mengidentifikasi cara belajar dan cara mengajar pada siswa di kelas V Sekolah Dasar, selain itu juga dapat menentukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kinerja guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi sekolah untuk memperbaiki masalah – masalah dalam pembelajaran di kelas yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

F. Definisi Operasional

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

1. Model *Problem Based Learning*

Barrow (dalam Miftahul Huda, 2013, hlm. 217) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* sebagai pembelajaran yang didapatkan melalui proses menuju pemahaman akan suatu masalah. Pembelajaran berbasis masalah merupakan peralihan paradigma pengajaran menuju paradigma pembelajaran, sehingga focus utama model pembelajaran berbasis masalah ini pada pembelajaran siswa dan bukan pada pengajaran guru Barr dan Tagg (dalam Miftahul Huda, 2013, hlm. 271). Menurut Hendriana (dalam Meilasari dkk, 2020, hlm. 196) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang berdasarkan pada masalah – masalah kontekstual, yang membutuhkan upaya penyelidikan dalam usaha memecahkan masalah.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berdasarkan pada masalah – masalah kontekstual. Focus utama model *Problem Based Learning* ini pada pembelajaran siswa dan bukan pada pengajaran guru, siswa akan memperoleh pembelajaran melalui proses menuju pemahaman suatu masalah karena pada dasarnya model pembelajaran ini berdasarkan pada masalah – masalah di dunia nyata yang membutuhkan usaha dalam memecahkan masalah tersebut.

2. Aplikasi *Quizizz*

Quizizz merupakan sebuah *web tool* untuk membuat kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Menurut Rahmawati, dkk (2022, hlm. 58) *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis game pendidikan yang bersifat naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan materi,

Quizizz juga digunakan sebagai media penilaian yang menarik dan menyenangkan. *Quizizz* adalah aplikasi atau media yang digunakan guru dalam pembelajaran. Aplikasi *Quizizz* berbasis game interaktif yang dapat digunakan oleh beberapa pengguna di ruang kelas (dalam Wulandari, dkk, 2020, hlm. 118). Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi yang dirancang untuk mengaktifkan pembelajaran di kelas. Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan *smartphone* untuk dapat mengakses aplikasi *Quizizz* (Wihartanti, dkk, 2019, hlm. 364).

Dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz* ini, guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran. Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi *webtool* yang memanfaatkan *smartphone* sebagai sarana untuk menyampaikan materi kepada siswa melalui pembelajaran berbasis permainan pendidikan, pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa aktif di kelas.

3. Kemampuan Numerasi

Numerasi merupakan salah satu bentuk Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Kemampuan literasi numerasi merupakan kemampuan memanfaatkan konsep yang dimiliki yang berkaitan dengan angka dan simbol matematis guna memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari serta melakukan analisis terhadap informasi yang diperoleh kemudian hasil analisis tersebut diolah guna memperoleh kesimpulan yang tepat (dalam Rohim, dkk, 2023, hlm. 184). Kemampuan numerasi merupakan kemampuan dasar yang wajib dimiliki setiap orang. Hal tersebut menjadi wajib karena sebagian besar aktivitas kehidupan sehari – hari dilandasi dengan kemampuan numerasi (dalam Adinda, dkk, 2022, hlm. 1066).

Pentingnya melatih kemampuan numerasi siswa sejak dini guna mempersiapkan generasi penerus bangsa di masa yang akan datang demi kemajuan bangsa di zaman yang sudah semakin canggih. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang harus dikuasai untuk mampu menguasai pengetahuan numerasi dengan baik maka ia mampu menguasai matematika Adinda, dkk (2022, hlm. 1067). Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan numerasi merupakan salah satu bentuk gerakan literasi sekolah yang

dikembangkan oleh menteri pendidikan. Kemampuan numerasi meliputi kemampuan dalam memanfaatkan konsep yang dimiliki siswa yang berkaitan dengan angka dan simbol matematis dalam rangka memecahkan masalah di kehidupan nyata, serta melakukan analisis terhadap informasi yang diperoleh kemudian hasil analisis tersebut diolah guna memperoleh kesimpulan yang akurat.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi pada bagian ini dibagi menjadi lima bab, setiap bab berisi penjelasan yang berbeda namun saling berkaitan satu sama lain. Gambaran skripsi ini akan dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini berisi pokok bahasan permasalahan antara lain latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Pada bagian ini berisi beberapa pokok permasalahan dari beberapa referensi jurnal yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penjelasan teoritis yang berkaitan dengan dasar studi utama, mendukung proses analisis masalah serta meliputi kerangka pemikiran untuk refleksi dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Pada bagian metode penelitian ini menjelaskan mengenai penggunaan metode dan desain penelitian, topic dan tujuan penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, metode analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini, peneliti menyajikan hasil temuan dan pembahasan penelitian ini, yang telah dilakukan melalui analisis data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Bab V Simpulan dan Saran

Pada bagian simpulan dan saran menjelaskan tentang kesimpulan yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang sudah dirumuskan sebelumnya, dan saran yang merupakan rekomendasi peneliti terhadap berbagai pihak yang bersangkutan dalam pendidikan.