

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam Pembukaan Undang Undang Dasar 1945, arti pendidikan juga tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 pada pasal 1 ayat 1 yakni pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dengan aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan baik untuk dirinya, masyarakat, bangsa maupun negara. pendidikan diartikan sebagai suatu kegiatan yang berkaitan dengan sejumlah proses dari suatu kelompok sosial. Fitriani (2021, hlm. 204) mengemukakan pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan sehingga menjadi orang yang terdidik dan menjadi orang yang berguna bagi negara, nusa dan bangsa. Oleh karena itu, mengingat pentingnya pendidikan maka pendidikan harus diperhatikan dan dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk mendapatkan hasil pendidikan yang baik juga. Didalam dunia pendidikan terdapat berbagai macam pelajaran penting yang harus kita pelajari salah satunya adalah matematika. Disebabkan pentingnya matematika bagi setiap peserta didik karena matematika itu sendiri dapat berpengaruh pada kehidupan sehari-hari.

Menurut Rohmah (2021, hlm. 5) definisi matematika menurut KBBI adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Pada dasarnya matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari, serta dapat memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Artinya matematika merupakan suatu pembelajaran yang menuntun untuk berpikir logis dan kritis serta mengemukakan gagasan atau pendapat sehingga dapat di aplikasikan ke dalam

kemampuan pemecahan suatu masalah. Akan tetapi dalam proses pembelajaran banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pelajaran matematika. Didalam pembelajaran matematika ini terdapat kemampuan-kemampuan diantaranya kemampuan menghitung, membaca, dan menulis. Yang menjadi salah satu permasalahan dalam pelajaran matematika yaitu kemampuan berhitung.

Pada dasarnya kemampuan berhitung dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengandirinya, sejalan dengan perkembangan yang dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penambahan dan pengurangan. Menurut Aisyah (2017, hlm. 6-5) kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, dapat dikatakan bahwa semua aktivitas kehidupan semua manusia memerlukan kemampuan ini. Oleh karena itu dapat diartikan bahwa kemampuan berhitung merupakan kesanggupan atau potensi diri dalam mengoperasikan bilangan seperti menambah, mengurangi, mengalikan, dan membagi dimana kemampuan tersebut memerlukan penalaran. Mengapa demikian, karena sebagian besar hal yang terjadi dalam kehidupan anak membutuhkan kemampuan tersebut, misalnya dalam proses jual-beli, berbagi, dan hal lainnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas I Sekolah Dasar, ada 9 peserta didik yang masih kurang pada pembelajaran matematika terutama dalam memecahkan soal pada operasi hitung penjumlahan dan perkalian. Hal ini dapat menyebabkan hasil kerja peserta didik terdapat beberapa kesalahan-kesalahan dalam menyelesaikan soal-soal tersebut. Peserta didik menghadapi kendala saat pembelajaran matematika berlangsung, hal ini karena suatu permasalahan yang dimana peserta didik selalu menilai bahwa pelajaran matematika ini adalah pelajaran yang sulit, maka dari itu terdapat beberapa peserta didik yang senang dalam belajar matematika, dan juga ada beberapa peserta didik yang kurang senang dalam belajar matematika. Dengan demikian menjadi rendahnya keinginan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran matematika berlangsung, hanya beberapa peserta didik saja yang

aktif dan mau bertanya, selain itu pula peserta didik cenderung bosan dan kurangnya konsentrasi.

Dengan berdasarkan hasil wawancara dengan guru pada kelas I mengatakan bahwa ia telah mencoba beberapa model pembelajaran ketika pembelajaran matematika berlangsung, akan tetapi model pembelajaran yang ia gunakan tidak sesuai dengan apa yang peserta didik inginkan sehingga pembelajarannya kurang tepat. Terdapat 28 peserta didik di kelas I A yaitu kelas kontrol dengan presentase ketuntasan 23% yang dimana terdapat siswa yang nilai matematikanya tidak tuntas dan 28 peserta didik di kelas I B yaitu kelas eksperimen dengan presentase ketuntasan 62% dengan peserta didik yang nilai matematikanya tuntas, pada dua kelas tersebut masing-masing nya masih terdapat peserta didik yang hasil belajarnya kurang atau masih ada yang belum memenuhi rata-rata KKTP. KKKTP untuk pembelajaran matematika kelas I di SDN 3 PAWENANG adalah 70. Diambil berdasarkan hasil penilaian akhir semester peserta didik kelas IA dan IB.

Jika dilihat dari data hasil observasi di atas hasil pencapaian KKTP dari peserta didik masih ada yang tidak tuntas yang artinya belum memenuhi KKTP, hal tersebut bisa saja disebabkan oleh cara mengajar dari gurunya, yang dimana masih kurang dalam memvariasikan model pembelajarannya, ternyata guru masih menggunakan model konvensional atau teacher center, ketika pembelajaran berlangsung yaitu hanya berfokus pada pendidik dan peserta didik hanya sebagai penerima. Artinya kegiatan yang diberikan oleh guru melalui kegiatan yang monoton dan tidak menggunakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mencari dan mengumpulkan sendiri sumber-sumber belajarnya, sehingga pembelajaran cenderung menjenuhkan, tidak menarik dan kurang bermakna.

Maka dari itu dibutuhkannya perubahan dalam segi pembelajarannya terutama dalam model pembelajaran yang digunakan oleh guru dan juga tambahan media pembelajarannya agar dapat menarik daya ketertarikan peserta didik, juga dapat tergerak untuk lebih aktif lagi dalam belajar terutama belajar matematika yang dimana peserta didik dapat menyimpulkan bahwa belajar matematika itu sulit, sehingga tidak menutup kemungkinan nantinya pun nilai dari KKM yang masih

kurang itu dapat meningkat. Lalu juga peserta didik di kelas 1 ini dalam belajar pembelajaran di kelas mereka senang dengan konsep memecahkan suatu masalah yang diberikan oleh guru kemudian juga senang belajar dengan cara berkelompok karena dengan berkelompok mereka bisa berdiskusi dengan sesama temannya dan mereka juga senang berkolaborasi.

Salah satu pembelajaran yang diasumsikan dapat menjadi solusi bagi permasalahan kemampuan berhitung anak adalah pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* atau pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan aplikasi *Wordwall*. Menurut Koeswanti (2018, hlm. 7) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* membantu siswa dalam mengembangkan kecakapan memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta keaktifan dalam mendapatkan pengetahuan. Pendekatan *PBL* menekankan pada aktivitas pemecahan masalah dalam pembelajaran. Melalui pendekatan *PBL* siswa belajar melalui aktivitas pemecahan masalah yang dapat mengasah keterampilan berpikir siswa. *Problem Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran dimana dalam prosesnya memberikan pelatihan dan pengembangan terhadap masalah otentik dari kehidupan aktual siswa guna merangsang kemampuan tingkat tinggi. Dalam usaha memecahkan masalah tersebut peserta didik akan mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan atas masalah tersebut.

Penerapan *PBL* akan lebih maksimal apabila dibarengi dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat salah satunya adalah media *wordwall*. Karena *wordwall* itu sendiri adalah sebuah platform digital yang dirancang untuk membantu peserta didik membuat berbagai macam konten interaktif seperti permainan memori, kartu cetak, quiz, dan lainnya. Selain itu juga *wordwall* ini cocok untuk digunakan dalam penelitian, dengan memungkinkannya peneliti membuat konten yang sesuai dengan kebutuhannya, kemudian terdapat berbagai jenis aktivitas interaktif seperti drag-and-drop, pilihan ganda, atau mengisi kata, lalu dapat diakses secara online sehingga tidak mengalami kesulitan dalam mengakses. Dengan kombinasi fitur-fitur tersebut, *wordwall* dapat menjadi alat yang bermanfaat dan sesuai untuk digunakan dalam penelitian.

*Wordwall* merupakan media yang sudah tersedia di dalam website dipakai untuk melakukan quiz dan evaluasi pada saat proses pembelajaran fitur evaluasi yang ada di dalam media *wordwall* memiliki ciri khas tersendiri seperti bentuk mengelompokkan, essay pendek, menjodohkan, dan serta kuis. Susanto (2022, hlm. 142) *wordwall* yakni program pembelajaran berbasis permainan digital yang disebut permainan pendidikan berbasis *wordwall* menawarkan beragam elemen kuis dengan kombinasi gambar bergerak, warna, dan suara dalam bentuk permainan yang bisa dipakai pendidik untuk mengajar. Keunikan pada media pembelajaran *wordwall* sebagai bagian penilaian pada Penilaian Harian (PH) bahkan dapat digunakan pada Penilaian Tengah Semester (PTS). Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall* diharapkan dapat mengembangkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi, meningkatkan semangat, dan belajar siswa.

Meskipun *wordwall* itu sendiri memiliki banyak sekali keunggulan seperti yang telah disebutkan diatas, ada kalanya *wordwall* ini ketergantungan dengan koneksi internet, keterbatasan integrasi dengan platform atau sistem manajemen pembelajaran (LMS) yang digunakan oleh organisasi. Hal ini dapat menghambat penggunaan *wordwall* dalam konteks pembelajaran yang luas, akan tetapi itu semua tidak menjadi hambatan.

Sejalan dengan hasil penelitian oleh Wijaya (2023) menunjukkan bahwa hasil analisis model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan aplikasi *wordwall* berpengaruh pada peningkatan berpikir kritis dan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian lain yang dilakukan oleh Dewi (2023) juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *PBL* berbantuan media *wordwall* berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar di Sekolah Dasar. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Zamzamy (2022) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *wordwall* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dan juga peneliti lain yang dilakukan oleh Subagja (2022) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan aplikasi berbasis website *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mendalam dengan judul “**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGHITUNG PESERTA DIDIK KELAS 1 SD**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan berhitung peserta didik sekolah dasar.
2. Kurangnya perkembangan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan tanpa pemahaman materi yang memadai.
3. Pembelajaran di dalam kelas hanya berfokus pada guru, dan peserta didik hanya sebagai penerima.

## **C. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* dengan menggunakan model pembelajaran *konvensional* pada pembelajaran matematika peserta didik kelas 1 SD?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan menghitung matematik peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional*?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan menghitung matematik peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model *konvensional*?

4. Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap kemampuan menghitung matematik peserta didik?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* dengan menggunakan model *konvensional* pada pembelajaran matematika peserta didik kelas 1 SD.
2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata terhadap kemampuan menghitung matematik peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematik peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model *konvensional*.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang didapat dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta wawasan peneliti, dapat mendukung atau mempertegas penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dan juga dapat memberikan gambaran kepada pembaca mengenai penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi

Wordwall terhadap kemampuan menghitung peserta didik pada pembelajaran matematika kelas I SD.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian eksperimen yang dilakukan peneliti berharap dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar. Penelitian ini bermanfaat untuk pembaca, guru, peneliti dan mahasiswa keguruan terutama pendidikan guru sekolah dasar. Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### a. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan agar dapat memperluas wawasan dan pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran menyimak dengan memanfaatkan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan aplikasi *Wordwall* pembelajaran terhadap kemampuan menghitung peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas I SD.

### b. Manfaat bagi Guru

Bagi guru untuk lebih berpikir inovatif dan kreatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mengantarkan suatu pembelajaran. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dalam memecahkan masalah pada sebuah pembelajaran, dan menggunakan aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran sebagai penyampaian pesan dalam suatu pembelajaran. Hal tersebut dapat memudahkan guru dalam mengajar dan membantu dalam memahami pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik tingkat sekolah dasar.

### c. Manfaat Bagi Peserta Didik

Sebagai suatu inovasi dalam pembelajaran dan upaya untuk meningkatkan pengetahuan, kreativitas, dan hasil belajar siswa. Selain itu juga penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah motivasi peserta didik dalam belajar.

### d. Manfaat Bagi Pembaca

Bagi pembaca bisa menjadi bahan tumpuan untuk mendalami manfaat adanya model dan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pembuktian bahwa media



pembelajaran dapat dijadikan pengantar pesan dalam menyampaikan suatu materi pelajaran.

## **F. Definisi Operasional**

### 1. *Problem Based Learning (PBL)*

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari oleh peserta didik untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis, bernalar, sekaligus pemecahan masalah, serta mendapatkan pengetahuan penting dan masalah tersebut.

Sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* yaitu orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

### 2. Kemampuan Menghitung

Kemampuan menghitung adalah salah satu ilmu yang berkaitan dengan usaha untuk melatih kecerdasan dan keterampilan siswa khususnya dalam menyelesaikan soal-soal yang memerlukan perhitungan. Adapun indikator dari kemampuan menghitung ini yaitu kemampuan menyelesaikan operasi matematika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Kemampuan menyelesaikan masalah matematika sederhana menggunakan operasi matematika dasar. Kemampuan melakukan perhitungan berbasis bilangan pecahan, decimal, dan persen. Kemampuan melakukan perhitungan berbasis konsep geometri seperti luas, keliling, volume, dan sudut. Kemampuan memahami dan menerapkan konsep aljabar seperti persamaan, variable, dan koefisien. Kemampuan menggunakan kalkulator atau alat bantu komputasi lainnya secara efektif dan efisien. Kemampuan menerapkan perhitungan matematika dalam situasi kehidupan sehari-hari atau bidang spesifik seperti ilmu pengetahuan, teknologi, dan ekonomi.

### 3. *Wordwall*

*Wordwall* merupakan jenis media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui [wordwall.net](http://wordwall.net) dengan tampilan menarik dan variatif, yang nantinya akan dijawab oleh peserta didik, sehingga dapat memotivasi peserta didik.

## **G. Sistematika Skripsi**

Bagian ini berupa sistematika pembahasan peneliti yang membentuk sebuah karya tulis ilmiah, maka peneliti menyusun sistematika berdasarkan rujukan dari buku panduan penelitian karya tulis ilmiah FKIP Unpas (2022, hlm. 37), sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan. Membahas tentang latar belakang masalah mengenai topik yang diangkat dalam penelitian dan dapat menyatakan adanya kesenjangan yang berasal dari pendapat ahli dengan fenomena yang terjadi di lapangan, kemudian peneliti mengidentifikasi suatu permasalahan yang ditemukan pada penelitian. Beberapa masalah penelitian, peneliti membuat batasan masalah serta rumusan masalah yang jelas dan rinci berupa pertanyaan mengenai konsep fenomena spesifik penelitian agar mudah dalam menjelaskan tujuan penelitian dan manfaat penelitian setelah penelitian dilaksanakan, dalam bab I Pendahuluan juga terdapat definisi operasional yang memuat persamaan persepsi atau makna tunggal dari istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian, dan terakhir dalam pendahuluan memuat sistematika skripsi yang memuat tata cara penulisan skripsi.

BAB II Landasan Teori dan Kerangka Pemikiran, memaparkan tentang hasil-hasil atas teori dan kaitannya dengan pembelajaran yang akan diteliti, hasil-hasil dari penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian yang akan diteliti, dan kerangka pemikiran serta skema paradigma penelitian.

BAB III Metode Penelitian, menjelaskan secara sistematis dan rinci melalui tahap-tahap dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan mendapatkan kesimpulan. Bab ini juga memuat tentang metode penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, desain penelitian, teknik

pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini memaparkan dua hal penting dan utama, yaitu temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan temuan penelitian penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

BAB V Simpulan dan Saran, memuat simpulan yang merupakan uraian menyajikan penafsiran dan mengartikan hasil penelitian terhadap analisis temuan hasil penelitian dan saran yang merupakan rekomendasi yang ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, penggunaan dan kepada pemecah masalah di lapangan dari hasil penelitian.