

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam membentuk kepribadian seseorang dan membantu mempersiapkan diri untuk kehidupan yang lebih baik di masa depan. Pendidikan digambarkan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, mereka harus dilibatkan secara mendalam dalam proses belajar mengajar. Peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan tumbuh sebagai individu dengan cara ini. Komponen pendidikan sangat penting untuk mewujudkan pendidikan nasional. Sesuai dengan Pasal 3, pendidikan nasional mencakup semua komponen pendidikan yang saling berhubungan yang bekerja sama untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Selain membantu peserta didik mencapai potensi penuh mereka dan berkembang menjadi individu yang terhormat, cerdas, terampil, mandiri, kreatif, dan taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mempersiapkan peserta didik untuk hidup sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Ilham, 2019, hlm. 115).

Sebagai lingkungan pendidikan yang fundamental, sekolah dasar (SD) memainkan peran penting dalam mempersiapkan peserta didiknya. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan di SD perlu mendapatkan perhatian yang serius, melibatkan penggunaan model pembelajaran yang sesuai, selain diawasi oleh pendidik yang berkualitas. Ketika berusaha memaksimalkan hasil belajar peserta didik, terutama dalam matematika, elemen-elemen ini sangat penting. Bagi beberapa anak, nilai matematika masih belum sepenuhnya terlihat. Keyakinan peserta didik yang terus menerus bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari adalah penyebab hasil belajar mereka yang rendah. Berbagai program telah dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik selama masa belajar (Sudjana, 2010, hlm. 22). Peserta didik mengalami perbaikan perilaku yang cukup bertahan lama sebagai hasil

dari aktivitas pembelajaran. Jika seseorang dapat menunjukkan bahwa mereka telah berubah dari dalam, maka mereka dianggap telah belajar dengan sukses. Aspek seperti kapasitas berpikir mereka, bakat mereka, atau sikap mereka terhadap suatu objek termasuk dalam perubahan tersebut (Sauli Farida Siregar, 2019, hlm. 218)

Hasil belajar adalah perubahan pada peserta didik yang mencakup peningkatan pengetahuan serta pengembangan keterampilan dan rasa penghargaan pribadi yang semakin besar terhadap pendidikan. Hasil belajar dapat dikomunikasikan dengan menggunakan Taksonomi Bloom, yang dibagi menjadi tiga ranah: ranah kognitif atau kapasitas berpikir, ranah afektif atau sikap, dan ranah psikomotorik atau keterampilan. Hasil belajar dapat dibagi menjadi lima jenis. Hasil belajar intelektual merupakan hasil yang paling signifikan dari sistem bahasa. Berikut ini adalah contoh-contoh ranah kognitif: (1) penataan proses belajar dan berpikir secara luas, termasuk kemampuan memecahkan masalah; (2) informasi verbal, atau pengetahuan yang diekspresikan dalam fakta dan data; (3) sikap dan nilai, atau arah intensitas emosional individu seperti yang ditunjukkan oleh kecenderungan perilaku terhadap orang dan kejadian; dan (5) keterampilan motorik, atau kemampuan yang beroperasi di dunia nyata dan melambangkan ide-ide dan simbol-simbol (Sudjana, 2010, hlm. 24). Pencapaian tujuan pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mengukur keefektifan pengajaran matematika. Hasil belajar matematika adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman belajar matematika. Secara bergantian, perubahan perilaku pada peserta didik yang dinilai dan didokumentasikan dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, perilaku, dan keterampilan setelah mengikuti pelajaran matematika dapat disebut sebagai hasil belajar matematika (Purnamasari, Isman & Damayanti, 2017, hlm. 47).

Pembelajaran matematika memerlukan cara berpikir tertentu serta logika dan penalaran. Saat belajar matematika, peserta didik terbiasa mempelajari sifat-sifat kumpulan objek melalui pengalaman langsung (abstraksi). Semua ini, bagaimanapun perlu dimodifikasi sesuai dengan perkembangan keterampilan peserta didik agar pada akhirnya dapat secara signifikan mendukung pengajaran dan pembelajaran matematika yang efisien di dalam kelas. (Yuliana Susanti, 2020, hlm. 438). Banyak peserta didik masih kesulitan untuk belajar matematika saat ini. Ini adalah hasil dari persepsi umum bahwa matematika itu menantang. Hasil belajar peserta didik pada akhirnya

dipengaruhi oleh gagasan ini. Karena hasil belajar peserta didik dalam matematika secara langsung terkait dengan domain kognitif yang mencakup aktivitas otak dan berfokus pada kemampuan berpikir peserta didik serta kinerja rendah dalam matematika dapat dikaitkan dengan kurangnya penguasaan materi (Savira Maulidya & Nugraheni, 2021, hlm. 2585).

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap 21 peserta didik, ditemukan bahwa 10–15 peserta didik kurang antusias terhadap pelajaran yang diajarkan oleh pendidik selama kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang merasa kesulitan dengan operasi hitung pecahan sering kali memiliki kebencian terhadap matematika, merasa bosan, mengalami kesulitan di dalam kelas, dan menghadapi masalah dengan pengurangan, perkalian, pembagian, serta perhitungan. Selain itu, peserta didik masih kesulitan membedakan antara pembilang dan penyebut, menunjukkan sedikit minat dalam belajar, dan kesulitan memahami konsep operasi hitung pecahan. Proses pembelajaran di kelas V masih sangat terfokus pada pendidik, menurut temuan dari pengamatan. Dalam hal ini, pendidik tidak menggunakan teknik atau model pembelajaran terbaik untuk menarik minat peserta didik, kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, kurangnya persiapan, kurangnya ekspresi pendapat secara aktif dan tanggapan terhadap pertanyaan dari pendidik, serta lingkungan belajar yang tidak mendukung semuanya ada. Hasil belajar peserta didik yang buruk dipengaruhi oleh masalah ini.

Hasil observasi dan wawancara peneliti di lingkungan kelas SDN 2 Parakanlima menunjukkan bahwa sebagian besar hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data pada tabel 1.1 di bawah ini, yang diambil dari hasil ulangan harian peserta didik kelas V SDN 2 Parakanlima, memperjelas hal tersebut.

Tabel 1. 1 Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran Operasi Hitung Pecahan Kelas V

No	Nilai	KKM	Peserta didik
1	90	75	7 Orang
2	80	75	6 Orang
3	70	75	6 Orang
4	60	75	2 Orang
Ketuntasan Belajar		Presentase	
Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
13	8	70%	30%

(Sumber data diperoleh dari daftar nilai harian peserta didik kelas V SDN 2 Parakanlima Tahun Ajaran 2024/2025)

Jumlah peserta didik yang hasil belajarnya masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dapat dilihat pada Tabel 1.1. Ini adalah hasil dari kurangnya minat belajar peserta didik di dalam kelas, karena pendidik hanya menggunakan contoh soal dan penjelasan informatif untuk mengajarkan informasi tentang operasi hitung pecahan, serta media pembelajaran juga tidak digunakan. Pengalaman belajar dan hasil belajar peserta didik rendah akibat ketidakmampuan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pelajaran, karena mereka hanya memperhatikan penjelasan pendidik dan mencatat.

Sangat penting bagi para pendidik dan peserta didik untuk berkomunikasi satu sama lain selama proses pembelajaran untuk mengatasi masalah ini. Pendidik harus dapat merancang pengalaman belajar yang dinamis dan komunikatif dengan memanfaatkan model yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu cara untuk menciptakan lingkungan belajar yang benar-benar efektif adalah dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Quizizz. Berbagai penelitian telah menunjukkan bagaimana model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Quizizz dapat secara dramatis meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam hal kemandirian belajar dan kemampuan pemecahan masalah. Untuk

meningkatkan hasil belajar pada materi operasi hitung pecahan, maka dipilihlah model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Quizizz. Media Quizizz akan sangat membantu dalam model *Problem Based Learning* (PBL) karena menyediakan tugas-tugas yang menarik dan interaktif yang mengakomodasi gaya belajar yang berbeda.

Model pembelajaran yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis masalah (PBL) memberikan penekanan yang signifikan pada peserta didik yang bekerja sama untuk menyelesaikan masalah terkait yang dapat diselesaikan dengan menggunakan pengetahuan sebelumnya atau pengetahuan dari sumber luar. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis tingkat lanjut dengan menempatkan masalah sebagai pusat pelajaran dan mendorong mereka untuk memecahkan masalah dengan menggunakan operasi hitung pecahan. Langkah-langkah berikut membentuk model *Problem Based Learning* (PBL): a) memperkenalkan masalah kepada peserta didik; b) mengorganisasikan proses pembelajaran; c) melakukan investigasi individu dan kelompok; d) menghasilkan dan mempresentasikan; dan e) mengevaluasi dan menganalisis teknik-teknik pemecahan masalah. Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut. Kelebihannya antara lain: a) mendorong batas-batas kemampuan peserta didik dan memberikan mereka rasa pencapaian ketika mereka mempelajari sesuatu yang baru; b) meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik di dalam kelas; c) membantu peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan mereka untuk memahami situasi dunia nyata; d) membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan mereka dan merasa memiliki atas pendidikan mereka; dan e) meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan meningkatkan kemampuan mereka untuk beradaptasi dengan informasi baru, sedangkan kekurangan pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah sebagai berikut: a) peserta didik enggan untuk mencoba karena mereka tidak tertarik dengan materi pelajaran atau menganggap materi tersebut sulit untuk dipecahkan; b) waktu yang dibutuhkan untuk persiapan agar strategi pembelajaran melalui PBL dapat berhasil; dan c) peserta didik akan kesulitan dalam memecahkan materi pelajaran jika mereka tidak memahaminya, sehingga mereka tidak dapat mempelajari apa yang ingin mereka pelajari (Hermansyah & Sari, 2020).

Quizizz adalah aplikasi untuk pembelajaran berbasis permainan yang membuat pertanyaan latihan menjadi menarik dan dinamis dengan mengintegrasikan aktivitas multiplayer ke dalam kelas yang telah dibuat sebelumnya. Selain menyediakan berbagai pertanyaan yang dapat dikerjakan oleh siapa saja, Quizizz memungkinkan pengguna untuk membuat pertanyaan mereka sendiri. Pengguna dapat menyisipkan video dan gambar dalam pertanyaan mereka, mereka juga dapat menyusun pertanyaan dengan jawaban dalam bentuk grafik, serta pilihan ganda, jajak pendapat, dan esai. Ketika pertanyaan disajikan dalam bentuk permainan, ada banyak keuntungan edukatif. Manfaat ini meliputi: 1) mendorong dan melibatkan semua peserta didik dalam proses pembelajaran; 2) mengembangkan keterampilan peserta didik, seperti membaca dan berhitung; 3) bertindak sebagai media terapeutik untuk mengatasi kesulitan belajar; 4) memungkinkan peserta didik untuk mempraktikkan peran atau profesi dalam kehidupan nyata; dan 5) mendorong kreativitas yang lebih besar di antara peserta didik (Sambara, destri, dkk. 2022, hlm. 83). Dipercaya bahwa keberadaan permainan edukatif Quizizz akan mendorong peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar mereka, meningkatkan tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, dan meraih nilai ujian yang tinggi melalui pembelajaran yang kompetitif melalui kuis.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Aisyah, 2019, hlm. 2023) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis masalah berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 04 Garegeh dalam mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang. Hasil uji t pada taraf signifikansi 5% (0,05) mengkonfirmasi bahwa t hitung (7,36) lebih besar daripada t tabel (1,6694). (1,6694). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) termasuk dalam kriteria sangat tinggi dengan nilai tertinggi 100, nilai terendah 64, dan nilai rata-rata 82,30. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh model *Problem Based Learning* (PBL).

Peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh *model Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar matematika agar dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Selain belajar dari pendidik, peserta didik dapat berbagi pengalaman dunia nyata yang dapat membantu dalam pemecahan masalah dalam pelajaran pada materi operasi hitung pecahan karena model *Problem Based Learning*

(PBL) menuntut peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajarannya dan dapat memecahkan masalah yang melibatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD”.

B. Identikasi Masalah

Informasi latar belakang yang diberikan di atas memungkinkan untuk mengidentifikasi masalah-masalah berikut:

1. Operasi hitung pecahan masih menjadi mata pelajaran matematika di mana peserta didik sekolah dasar mencapai hasil belajar yang rendah.
2. Pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher centered*)
3. Peserta didik menganggap pelajaran matematika sebagai pelajaran yang menantang dan membosankan.
4. Pendidik tidak menggunakan media untuk menyampaikan materi operasi hitung pecahan.

C. Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, berdasarkan latar belakang masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar dipilih sebagai topik penelitian. Hanya ranah kognitif yang akan menjadi subjek penelitian hasil belajar.
2. Peserta didik kelas V A dan V B di SDN 2 Parakanlima, Kabupaten Sukabumi, menjadi subjek dalam penelitian ini.
3. Penelitian ini menggunakan mata pelajaran Matematika, dan materi operasi hitung pecahan sebagai fokusnya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Quizizz dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional?

2. Seberapa besar pengaruh peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Quizizz dengan peserta didik menggunakan pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Quizizz dengan peserta didik menggunakan pembelajaran konvensional?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sebelumnya, maka tujuan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Quizizz dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui seberapa besar pengaruh peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Quizizz dengan peserta didik menggunakan pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui adanya perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Quizizz dengan peserta didik menggunakan pembelajaran konvensional.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini secara teoritis dapat digunakan untuk menginformasikan pengajaran matematika. Selain itu, dapat memperluas pengetahuan seseorang tentang ilmu pengetahuan, khususnya saat belajar matematika model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Quizizz pada operasi hitung pecahan.

2. Manfaat Praktisi

- a. Bagi Peneliti, dalam rangka berbagi informasi baru kepada para pendidik dan mahasiswa PGSD, peneliti ingin memperoleh pandangan, pengalaman, dan informasi baru mengenai penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung pecahan.

- b. Bagi Sekolah, dapat membantu mempertahankan proses pembelajaran di sekolah tersebut dan dapat menjadi pedoman bagi petinggi sekolah untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.
- c. Bagi Pendidik, memberikan perspektif baru kepada pendidik yang membantu mengoptimalkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam hal mengintegrasikan media Quizizz ke dalam model *Problem Based Learning* (PBL).
- d. Bagi Peserta Didik, memiliki kemampuan untuk memotivasi peserta didik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pendidikan. Dalam rangka mengoptimalkan hasil belajar, peserta didik akan saling bertukar pikiran dalam pemecahan masalah selain membantu interaksi dan kerja sama tim.

G. Definisi Operasional

1. *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut model *Problem Based Learning* (PBL) seorang peserta didik harus mampu memecahkan masalah, mengasah keterampilan, berpikir kritis, dan menyerap materi baru (Putri Pebriyani, 2020, hlm. 49). Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dapat dilakukan dengan menggunakan sintaks pembelajaran di bawah ini: 1) Menarik perhatian pada masalah, 2) Menyiapkan peserta didik untuk belajar, 3) Membimbing pengalaman secara berpasangan atau berkelompok, 4) Menghasilkan dan menyampaikan hasil studi kasus, dan 5) Mengevaluasi dan memeriksa pendekatan pemecahan masalah yang sedang dilakukan (Yulianti & Gunawan, 2019, hlm. 402)

2. Matematika

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari peserta didik yang dimana ilmu ini mempelajari konsep-konsep abstrak seperti bilangan, pola, struktur, dan ruang serta ilmu pengetahuannya didapat dengan berpikir atau bernalar (Rahmah, 2019, hlm. 3).

3. Media Quizizz

Quizizz adalah aplikasi untuk pembelajaran berbasis game yang mengintegrasikan aktivitas multipemain ke dalam kelas. Quizizz membuat latihan soal menjadi menarik dan menyenangkan karena melibatkan peserta didik dalam

proses pembelajaran, aplikasi ini mendorong pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Solikah, 2019, hlm. 2)

4. Hasil Belajar

Hasil belajar memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Dengan memeriksa hasil belajar peserta didik, seorang pendidik dapat menentukan apakah peserta didik tersebut telah memenuhi tujuan pembelajaran atau tidak (Ga I, Anggela A, dkk. 2022, hlm. 1779).

H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi menjelaskan mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya. Terdapat keterkaitan antara satu bab dengan bab lainnya dalam sistematika yang digunakan untuk menulis skripsi ini. Sistematika skripsi ini bertujuan untuk mempermudah penyusunan penelitian dengan memberikan petunjuk yang jelas dan tepat. Sistematika skripsi peneliti mengacu pada buku panduan penulisan karya tulis ilmiah mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm. 27) Sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

1. Bagian pembuka

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

2. Bagian isi

a. BAB I PENDAHULUAN

Gambaran umum mengenai permasalahan yang akan dibahas dalam bab ini. Latar belakang masalah, rumusan masalah, identifikasi masalah, tujuan masalah, definisi operasional, dan sistematika skripsi yang berpusat pada judul penelitian peneliti, semuanya tercakup dalam bab ini.

b. BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Sesuai dengan topik penelitian, bab ini memuat uraian teoretis yang berkonsentrasi pada temuan-temuan hasil telaah terhadap teori-teori, konsepsi-konsepsi kebijakan, dan hukum yang didukung oleh hasil penelitian terdahulu.

Peneliti mengembangkan definisi operasional variabel dan definisi konsep melalui kajian teori.

c. **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini memberikan penjelasan metodis dan terperinci mengenai prosedur dan teknik yang digunakan untuk memecahkan masalah dan menarik kesimpulan. Prosedur penelitian, teknik analisis data, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan alat penelitian, dan metode penelitian semuanya tercakup dalam bab ini.

d. **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Sesuai dengan urutan perumusan masalah penelitian, bab ini menyajikan dua hal pokok: (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

e. **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Hasil kesimpulan disajikan dalam bab ini, bersama dengan interpretasi dan signifikansi peneliti terhadap analisis temuan penelitian. Rumusan masalah atau pertanyaan penelitian harus dijawab dalam kesimpulan. Selain itu, terdapat saran, yang merupakan rekomendasi yang diberikan kepada para pengambil keputusan di lapangan, kepada peneliti berikutnya yang mungkin tertarik untuk melakukan studi tambahan, kepada para pemecah masalah di lapangan, atau untuk menindaklanjuti temuan-temuan penelitian.

3. **Bagian akhir**

Pada bagian ini berisi daftar Pustaka dan lampiran-lampiran.