

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain (Feni, 2014, hlm. 13). “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS)”.

Menurut Pribadi (2009, hlm. 10) menjelaskan bahwa, “Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu. Sedangkan pembelajaran menurut.” Sedangkan menurut Gegne (dalam Pribadi, 2009, hlm. 9) menjelaskan, “Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar.” Sejalan dengan Arifin (2010), “Pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik (guru) dengan siswa, sumber belajar, dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar siswa.”

Menurut Hilgrad & Bower dalam Asrori (2020 hlm. 128), “Belajar adalah memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan”. Dalam hal ini Permana (2015) yang menyatakan bahwa, “Proses pembelajaran akan membantu siswa untuk mengembangkan potensi dirinya, sehingga pembelajaran harus ditekankan pada aktivitas yang membuat peserta didik belajar dan bertanggung jawab untuk dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya”. Banyaknya siswa di dapati juga saat

pembelajaran berlangsung siswa terlihat tidak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Hal tersebut terjadi karena proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih kurang menarik, dimana guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dan tidak dapat memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran yang dilakukan dirasa biasa saja atau terkesan kurang menarik bagi siswa. Kurangnya inovasi dalam pemilihan media dan model pembelajaran menjadi beberapa faktor yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang pada akhirnya berdampak pada kurangnya motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran. Dampak tersebut kemudian berujung pada penurunan pembelajaran siswa.

Dari permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran guru tidak hanya menggunakan metode ceramah saja. Akan tetapi, guru dapat menggunakan berbagai variasi model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan melakukan skema pembelajaran dengan menerapkan model dan media pembelajaran interaktif. Menurut Suyahman, Rodzikin, & Mareta (2023) menjelaskan bahwa, “Salah satu model pembelajaran yang dapat mengakomodir tuntutan-tuntutan tersebut yaitu melalui penerapan model pembelajaran PBL atau *problem based learning*”. Kemudian pendapat dari Hartini, Darwati, & Purana (2021) menjelaskan bahwa, “Model pembelajaran *problem based learning*, merupakan model pembelajaran yang menggunakan berbagai kemampuan berpikir dari siswa secara individu maupun kelompok serta lingkungan nyata untuk mengatasi permasalahan sehingga bermakna, relevan, dan kontekstual”. Berdasarkan jabaran pendapat tentang definisi, sifat dan karakteristik, sintaks/langkah-langkah pembelajaran, teknik penilaian, kelebihan & kekurangan model pembelajaran serta rancangan pelaksanaan Problem Based Learning (Pembelajaran Berbasis Masalah) di SD/MI, maka Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang direkomendasikan khususnya dalam pembelajaran Matematika di tingkat SD/MI, karena mendorong peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik sejak dini melalui penyelidikan, pemecahan masalah, penyajian pemecahan masalah, review pemahaman peserta didik terkait konsep pemecahan masalah dan

evaluasi proses pemecahan masalah konkrit yang berimplikasi pada perkembangan konstruksi pengetahuan siswa.

Wordwall ialah salah satu perangkat lunak yang bekerja secara online berbasis game yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Nadia, dkk. (2022), “*Wordwall* menyediakan beberapa template atau jenis dan model yang berbeda agar dapat dibuat sesuai permintaan saat memainkannya. Beberapa jenis template ini termasuk menebak gambar, teka-teki, kuis, dan masih banyak lagi”. Sementara Listin Rosdiani, dkk. (2021) mengungkapkan bahwa, “*Wordwall* adalah aplikasi berbentuk website yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk guru, sumber belajar untuk siswa atau alat penilaian berbasis daring yang menarik untuk siswa”. Dapat diartikan bahwa media *wordwall* ini dapat digunakan untuk membuat games yang menyenangkan berbasis kuis dan cocok digunakan dalam penilaian pembelajaran. Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa *wordwall* merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis dan dapat disajikan sebagai media, sumber belajar, dan alat penilaian bagi siswa dan guru. Media *wordwall* ialah sebuah permainan menjawab soal yang dapat membuat siswa atraktif dalam pembelajaran. Selain itu, guru dapat melihat tingkat kesulitan soal bagi siswa dan perolehan nilai serta peringkat setiap siswa.

Dari hasil data di sekolah SDN Cigugur Girang 01 di kelas IV, Di temukan permasalahan kurangnya minat siswa yang masih rendah. Hal ini di tunjukan dengan tabel berikut :

Tabel 1.1 Hasil Nilai Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Kategori	Persen
1.	0-50	5	Sangat rendah	9,10%
2.	51-71	19	Rendah	34,54 %
3.	71-80	15	Cukup	27,27 %
4.	81-90	13	Tinggi	23,64 %
5.	91-100	3	Sangat tinggi	5,45 %
6.	Jumlah Siswa	55 orang		

(sumber : Guru kelas IV SDN Cigugur Girang 01)

Pada fakta dilapangan siswa kelas IV SDN Cigugur Girang 01, matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit. Siswa masih pasif dalam berdiskusi dan mayoritas siswa kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat. Pendidik juga belum menggunakan media pembelajaran digital. Berdasarkan hasil ulangan harian dan penilaian tengah semester siswa kelas IV SDN Cigugur Girang 01 menunjukan bahwa hasil belajar matematika di masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan KKM kelas IV adalah 70. Adapun bukti nyata rendahnya hasil belajar matematika kelas IV terdapat pada tabel 1.1. Hal tersebut dikarenakan pengetahuan pendidik yang masih minim mengenai media pembelajaran berbasis digital, sehingga mengakibatkan pembelajaran kurang menarik dan siswa merasa jenuh. Mengacu pada beberapa permasalahan di atas, cara peneliti menyelesaikan permasalahan pembelajaran matematika pada kelas IV SDN Cigugur Girang 01 yaitu melakukan skema pembelajaran dengan menerapkan model dan media pembelajaran interaktif. Model pembelajaran Project Based Learning berbantuan media *WordWall* diharapkan mampu dijadikan sebagai alternatif dalam mengingatkan pembelajaran siswa.

Berdasarkan latar belakang, peneliti melakukan pengkajian terkait penerapan model pembelajaran problem based learning dengan menggunakan media *wordwall* untuk meningkatkan pembelajaran siswa SD pada pelajaran matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pembelajaran siswa di kelas IV SD Negeri Cigugur Girang 01 dengan memanfaatkan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Octavia (2020, hlm 17). Mengemukakan “Dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan penuh antusias bagi siswa tentunya tidak cukup jika hanya menggunakan model pembelajaran yang inovatif saja.” Perlu dukungan lain salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media**

WordWall Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya motivasi sehingga siswa kehilangan minat belajar.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran.
3. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik.
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru karena kurangnya penggunaan media digital.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas, maka permasalahan yang akan di kaji dalam penelitian ini di rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran umum proses pembelajaran matematika siswa yang menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan media *WordWall*?
2. Apakah terdapat peningkatan pembelajaran matematika siswa pada kelas IV SDN Cigugur Girang 01 yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *WordWall* sebelum dan sesudah perlakuan?
3. Seberapa besar pengaruh pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *WordWall* pada hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Matematika ?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran siswa dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *WordWall*.
2. Untuk mengetahui peningkatan pembelajaran matematika siswa kelas IV yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.

3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *WordWall* pada hasil belajar matematika siswa pada kelas IV SD.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dan diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, wawasan, dan kajian tentang penggunaan model *Problem Based Learning* dengan bantuan media *WordWall* terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Untuk guru, menjadikan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa serta membuat proses pembelajaran lebih menarik.

b. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, dapat memberikan perhatian yang lebih besar dengan mendorong semua pendidik untuk menggunakan *Problem Based Learning* dan mengembangkan media *WordWall* sebagai tambahan untuk mendukung proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, untuk meningkatkan pengetahuan peneliti tentang pentingnya model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan berfungsi sebagai referensi bagi tugas pembaca dan peneliti selanjutnya.

d. Bagi Siswa

Bagi siswa, dapat meningkatkan pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sehingga dapat mempererat hubungan mereka dengan kelompok temannya.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahfahaman mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam variable penelitian, maka masing-masing di definisikan sebagai berikut:

1. Model *Problem Based Learning*

Amir et al (2020, hlm 23). Menyatakan “*Problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah di dunia nyata.”

Ngalimun memandang (2014, hlm. 89) “*Problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut sekaligus bisa memiliki kemampuan keterampilan memecahkan masalah.”

Sejalan dengan pendapat diatas Menurut Trianto (2009), “Langkah pembelajaran *Problem Based Learning* terdiri dari 5 tahap yaitu, 1) orientasi siswa pada masalah, 2) mengorganisasi siswa untuk belajar, 3) membimbing penyelidikan, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.”

Berdasarkan pada pengertian dari beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menekankan pada penyelesaian masalah yang terjadi di dunia nyata, model pembelajaran ini mendorong siswa untuk mengenal cara belajarnya serta cara bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapinya.

2. Hasil Belajar

Nana Sudjana (2009, hlm. 3) mendefinisikan, “Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm. 3-4) juga menyebutkan, “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar.”.

Menurut Benyamin Bloom (2017 hlm. 22) ada tiga domain belajar, yaitu sebagai berikut:

1) *Cognitive Domain* (Kawasan Kognitif)

Perilaku yang merupakan proses berpikir atau perilaku yang termasuk hasil kerja otak. Beberapa contoh berikut bisa termasuk kawasan kognitif: menyebutkan definisi manajemen, membedakan fungsi meja dan kursi, menggambarkan kegiatan proyek dengan PERT, menjabarkan perilaku umum menjadi perilaku khusus, menyusun desain, dan lain-lain. Beberapa kemampuan kognitif tersebut, antara lain sebagai berikut.

- a. Pengetahuan, tentang suatu materi yang telah dipelajari.
- b. Pemahaman, memahami makna materi.
- c. Aplikasi atau penerapan penggunaan materi atau aturan teoritis yang prinsip.
- d. Analisa, sebuah proses analisis teoritis dengan menggunakan kemampuan akal.
- e. Sintesa, kemampuan memadukan konsep, sehingga menemukan konsep baru.
- f. Evaluasi, kemampuan melakukan evaluatif atas penguasaan materi pengetahuan.

2) *Affective Domain* (Kawasan Afektif)

Perilaku yang dimunculkan seseorang sebagai pertanda kecenderungannya untuk membuat pilihan atau keputusan untuk beraksi di 12 dalam lingkungan tertentu. Kawasan afektif meliputi tujuan belajar yang berkenaan dengan minat, sikap dan nilai serta pengembangan penghargaan dan penyesuaian diri (Krathwol, Bloom dan Masia, 1964).

3) *Psychomotor Domain* (Kawasan Psikomotor)

Dave (1970) mengemukakan, “Lima jenjang tujuan belajar pada ranah psikomotor, kelima jenjang tersebut yaitu meniru, menerapkan, memantapkan, merangkai dan naturalisasi”.

aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik termasuk dalam kategori ini. Hasil belajar dapat diukur melalui kegiatan evaluasi yang dirancang untuk mengumpulkan data yang menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Hasil belajar kognitif Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami pengalaman belajar. Kemampuan IPS terdiri dari tiga tingkatan pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3).

3. Pembelajaran Konvensional

Menurut Djamarah (2018, hlm 9) menjelaskan, “Metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran”. Selanjutnya, Kholik (2011) memaparkan, “Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai

dengan ceramah yang di iringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan”.

4. Aplikasi WordWall

Nenohai et al., (2021, hlm 219). “Memaparkan *WordWall* merupakan aplikasi digital berbasis web yang dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran serta menyediakan sumber belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa”. Menurut Harlina, dkk., (2017, hlm. 627) memandang,

WordWall merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa maupun bagi pengajar”. Karena aplikasi *WordWall* ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar siswa melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya. Arimbawa (2021) menjelaskan, “*WordWall* quiz merupakan sebuah media pembelajaran berupa permainan kuis, dimana nantinya disajikan beberapa pertanyaan dengan tampilan menarik dan variatif yang ditampilkan pada monitor kelas, dan secara bersama peserta didik menjawabnya sehingga terjadinya pembelajaran yang hidup. Dengan demikian, *WordWall* game quiz tidak hanya meningkatkan pemahaman dalam diri peserta didik saja tetapi juga membentuk sikap keilmiahan dalam diri peserta didik.

WordWall adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Siswa yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui web browser yaitu www.wordwall.net dan bisa mendownload aplikasinya di playstore yang sudah tersedia di *Smartphone*.

G. Sistematika Skripsi

Bagian ini berupa sistematika pembahasan peneliti membuat kerangka yang terdiri atas pembukaan BAB I hingga BAB V berdasarkan dari buku panduan penelitian karya tulis ilmiah FKIP Unpas (2022, hlm. 37) sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, pada bab ini akan mengantarkan pembaca yang berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi. Bagian-bagian tersebut dapat memudahkan untuk memahami pokok-pokok isi skripsi secara ilmiah.

BAB II Kajian teori, pada bab ini lebih berfokus pada hasil kajian yang berisikan kajian teori yang menunjukan terhadap alur proses penelitian yang berkaitan dengan masalah yang akan di teliti. Dengan demikian kajian teori pada Bab II ini dapat di gunakan untuk membahas hasil penelitian.

BAB III Metode penelitian, di bab ini peneliti dapat menjabarkan mengenai langkah atau cara yang di gunakan dalam memecahkan masalah untuk memperoleh kesimpulan. Pada Bab III langkah atau cara yang digunakan secara mendetail.

BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan. Pada bab ini menjelaskan tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data untuk menjawab rumusan masalah.

BAB V Simpulan dan saran, pada bab ini sendiri terdapat simpulan yang dimana menjelaskan hasil penelitian secara singkat.