

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pengetahuan yang diperoleh sepanjang hidup dalam semua pengaturan dan keadaan yang berdampak positif pada perkembangan setiap individu disebut sebagai pendidikan. Secara umum, pendidikan adalah usaha yang disengaja, yang dilakukan oleh mereka yang bertanggung jawab atas mempengaruhi anak agar memiliki kualitas dan atribut yang konsisten dengan nilai-nilai pendidikan. Sejalan dengan Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional, “Pendidikan adalah usaha yang sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, budi pekerti yang luhur serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara.”

Pendidikan secara khusus adalah upaya pembelajaran dan pengajaran yang ditunjuk untuk mencapai tujuan tertentu atau mempersiapkan individu dalam bidang atau disiplin ilmu tertentu, seperti pendidikan fokus dan terukur untuk mencapai kompetensi atau keahlian spesifik dalam suatu bidang disiplin. Kurikulum merupakan Alat untuk megorganisir dan memahami tujuan, materi pelajaran, sumber daya pendidikan dan stategi untuk mengarahkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mencapai pendidikan (Tiwiyanto, 2021 hlm 1455). Karena kurikulum adalah komponen penting dari proses pendidikan, tidak mungkin proses tersebut berjalan dengan baik tanpa adanya kurikulum. Karena merupakan bagian penting di sekolah, kurikulum berfungsi sebagai pedoman. (Oktaviani & Ramayanti, 2023 hlm 1454-1460). Pendidikan di Indonesia saat ini mengalami pertumbuhan yang diperkenalkan oleh kurikulum baru, yaitu dengan sebutan kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka menawarkan pendekatan baru dalam mengembangkan kurikulum pendidikan di Indonesia yang sebelumnya terkesan kaku dan fleksibel. Saat ini Kurikulum Merdeka mengembangkan potensi peserta didik dengan pendekatan yang lebih inklusif dan kreatif. Selain itu, program ini juga menempatkan kebutuhan peserta didik sebagai pusat dalam mengembangkan

kurikulum, mengatasi isu-isu zaman sekarang, dan menekankan keterlibatan peserta didik yang kuat dalam proses belajar, dan belajar berbasis kompetensi. Dengan demikian, Kurikulum Merdeka mengharapkan lingkungan belajar yang lebih kondusif menarik, bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta memberikan meningkatkan profil peserta didik Pancasila di memperkuat karakter dan moral peserta didik serta memiliki berbagai keterampilan sesuai dengan minat bakat peserta didik.

Dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi, matematika telah berkembang pesat sebagai salah satu ilmu pendidikan. Ini dapat dikejar sebagai cara untuk meningkatkan keterampilan, pemahaman konsep, dan penanaman konsep. Peserta didik dipersiapkan untuk menyelesaikan kesulitan dalam hidup melalui kemampuan ini. Dibekali nyata. Salah satu mampu menerapkan matematika untuk menyelesaikan kesulitan dalam kehidupan sehari-hari adalah salah satu tujuan dari mempelajari mata pelajaran ini. Studi tentang matematika bagi sebagian besar peserta didik menemukan subjek tertentu sulit untuk dipahami karena matematika selalu terkait dengan perhitungan, pengukuran dan penafsiran.

Berdasarkan observasi di SDN Pameuntasan 01 Pembelajaran matematika materi pecahan setengah dari benda utuh dan setengah dari kumpulan benda di kelas II dengan peserta didik 30 orang. Terdapat 13 orang peserta didik secara aktif merespons pertanyaan guru yang materi. Namun, ada 17 orang peserta didik lagi belum bisa untuk memahami materi pecahan setengah dari benda utuh dan setengah dari kumpulan benda menjadi suatu bilangan dalam menjawab pertanyaan. Data tersebut menunjukkan bahwa 25% dari 30 peserta didik yang sudah memenuhi nilai KKTP dan 75% masih belum terlihat jika mereka harus merumuskan suatu pertanyaan atau menganalisis semua argumen yang diberikan oleh guru, peserta didik yang tidak dapat memahami materi akan kesulitan untuk menjawabnya. Tetapi bagi 13 orang peserta didik yang memang sudah bisa untuk memahami secara kritis mereka akan bisa menjawab sebuah pertanyaan dari gurunya secara benar. Rata-rata nilai ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, kelas II SDN Pameuntasan 01 memiliki kemampuan memahami materi pecahan setengah dari benda utuh dan setengah dari kumpulan benda sebesar 39,39%. Adapun indikator pemahaman peserta didik yaitu Peserta didik masih kesulitan mengingat konsep-

konsep dasar materi pecahan setengah dari benda utuh, setengah dari kumpulan benda dan menjelaskan dengan benar, Peserta didik masih belum bisa menerapkan konsep pecahan setengah dari benda utuh dan setengah dari kumpulan benda dalam contoh-contoh nyata, Peserta didik masih kesulitan menganalisis informasi yang terkait dengan pecahan setengah dari benda utuh dan setengah dari kumpulan benda seperti mengidentifikasi pola atau hubungan antara konsep-konsep, Peserta didik masih belum bisa mengevaluasi informasi yang terkait dengan pecahan setengah dari benda utuh dan setengah dari kumpulan benda seperti menilai kebenaran atau kesalahan informasi, Peserta didik masih belum bisa menciptakan informasi baru yang terkait dengan pecahan setengah dari benda utuh dan setengah dari kumpulan benda.

Meskipun instruktur telah menggunakan teknik ceramah dan diskusi, pemahaman peserta didik terhadap pengajaran belum meningkat sesuai dengan kemampuan terbaik mereka. Selain itu, penggunaan bahan ajar oleh guru juga memiliki batasan peningkatan dalam pemahaman masih juga menjadi kendala bagi peserta didik karena keterbatasan waktu. Karena pemahaman harus mampu menarik perhatian, memfasilitasi pemahaman konsep, mendorong keterlibatan aktif, menyediakan pengalaman belajar yang beragam. Peningkatan pemahaman ini merupakan sebuah proses pemahaman konsep yang bertahap, asimilasi (membuat koneksi antara pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada) dan adaptasi (menyesuaikan pengetahuan yang sudah ada agar sesuai dengan data baru). Keterlibatan aktif peserta didik, pengalaman belajar yang beragam, refleksi dan evaluasi, motivasi dan minat.

Alasan memilih *Problem Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep secara nyata, Dapat mendorong peserta didik memahami konsep pecahan setengah dari benda utuh dan setengah dari kumpulan benda melalui permasalahan kontekstual yang dekat dengan kedudukan sehari-hari. Dapat meningkatkan kemampuan untuk berpikir kritis dan pemecahan masalah. Seperti peserta didik dilatih untuk berpikir logis dan sistematis dalam mencari solusi atau masalah nyata. Adanya dorongan keterlibatan aktif peserta didik, *Problem Based Learning* ini bersifat student center, sehingga peserta didik lebih aktif belajar melalui eksplorasi dan diskusi. Mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama, Dalam *Problem*

*Based Learning* sering bekerja kelompok yang pertama Orientasi terhadap masalah, seperti guru menyajikan sebuah masalah kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. misalnya 'Danu mempunyai sebuah kue, dan ia ingin membaginya menjadi dua bagian yang sama untuk dirinya dan adiknya. Bagaimana cara membaginya'. Kedua untuk memfasilitasi pembelajaran, pengajar memisahkan kelas menjadi kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi dan memahami masalah. Ketiga mengarahkan baik penelitian individu maupun kelompok, seperti peserta didik mengamati membagi benda utuh menjadi dua bagian yang sama. Guru bertugas menjadi fasilitator. Keempat buat dan tampilkan hasil kerja setiap kelompok untuk menunjukkan hasil pembagian mereka dan menjelaskan kenapa dua bagian tersebut disebut "setengah". Kelima Menganalisis dan mengevaluasi proses belajar secara bersama-sama. Penyesuaian *Problem Based Learning* dengan materi pecahan 'setengah dari benda utuh dan setengah dari kumpulan benda' seperti masalah kontekstual dengan menggunakan benda nyata seperti roti, kue, kertas lipat, sedotan, stik es krim. Adanya aktivitas eksplorasi, peserta didik dan mencoba membagi benda-benda tersebut menjadi dua bagian sama besar dan membagi benda sama banyak. Adanya media pendukung yang dapat dikombinasikan dengan aplikasi *Wordwall* untuk kuis interaktif, penguatan konsep setelah aktivitas *Problem Based Learning*.

Alasan memilih Media *Wordwall* dalam pembelajaran matematika itu karena dapat mendukung pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di usia dini. Nah media *Wordwall* memiliki kelebihan yang interaktif dan menarik, *Wordwall* banyak menyajikan materi dalam bentuk permainan seperti ada match up, quiz, group sor untuk meningkatkan motivasi dan tingkat aktivitas peserta didik untuk belajar penuh semangat. Visual dan Audio yang menarik tampilan warna-warni sesuai dengan minat peserta didik dan membuat peserta didik memahami materi lebih mendalam. Dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik partisipasi aktif sangat antusias ketika pembelajaran berlangsung. Adanya umpan balik yang dilakukan oleh peserta didik sehingga dapat belajar lebih percaya diri dan ketika ada kesalahan bisa belajar secara mandiri. Adapun kekurangan Media *Wordwall* terbatasnya akses teknologi yang dimana tidak semua peserta didik memiliki fasilitas seperti laptop, proyektor bahkan internet yang tidak

stabil. *Wordwall* ini memiliki versi gratis tetapi untuk akses nya sangat penuh, bahkan perlu langganan berbayar. Ketergantungan pada jaringan internet dan dibutuhkannya usia dini, belum sesuai peserta didik terbiasa menggunakan perangkat digital, sehingga memerlukan bimbingan lebih dari guru. Meskipun memiliki kekurangan, hal tersebut masih bisa diatasi dengan perencanaan dan pengelolaan yang baik oleh guru.

Hubungan Model *Problem Based Learning* dan Media *Wordwall* memiliki keterkaitan yang saling mendukung, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan dan kontekstual bagi peserta didik kelas 2 di Sekolah Dasar. Model *Problem Based Learning* sebagai solusi dengan cara menghadirkan isu-isu dunia nyata yang relevan dengan kehidupan peserta didik seperti membagi kue, apel atau mainan yang menjadi dua bagian dan membagi benda sama banyak. Dalam proses pemecahan masalah ini membuat peserta didik berpikir kritis, berdiskusi dan menemukan sendiri konsep “setengah” secara konkret. Sedangkan Media *Wordwall* berperan untuk melengkapi proses tersebut dan dapat memberikan penguatan konsep melalui game edukatif. Setelah peserta didik melakukan eksplorasi nyata di kelas, seperti menyajikan kuis interaksi berbasis gambar pecahan, melatih kemampuan peserta didik membedakan benda utuh dan setengah. Hal ini sangat ideal untuk menerapkan keduanya karena peserta didik dapat belajar langsung dari benda konkret dan memiliki pemahaman melalui media digital. Model yang sesuai dengan karakteristik pendekatan pembelajaran berbasis masalah digunakan oleh para peserta didik. Di bawah model ini, masalah guru dapat diselesaikan oleh peserta didik.

Salah satu konsep atau kerangka kerja yang berfungsi sebagai panduan untuk menyusun instruksi kelas adalah model pembelajaran berbasis masalah. Teknik strategi pengajaran yang akan digunakan, seperti ujian instruksional dan fase-fase aktivitas disebut sebagai model pembelajaran, lingkungan pendidikan dan pengelolaan kelas Trianto dalam Oktavia (2020, hlm 20). Sedangkan Ponidi, dkk (2021, hlm 10) mengatakan Strategi lain untuk mengubah perilaku peserta didik dan meningkatkan motivasi mereka selama proses pembelajaran adalah Model pembelajaran. Peserta didik juga didorong untuk mengambil peran aktif dalam menggunakan model *problem based learning*, dapat mengembangkan keterampilan

dalam berpikir kritis. Peneliti juga, Terbukti bahwa ketika materi pembelajaran yang menarik digunakan dalam sebuah pelajaran untuk membantu peserta didik untuk membantu peserta didik fokus pada materi, tingkat minat mereka meningkat. Akibatnya, peserta didik menemukan lebih mudah untuk dipahami informasi yang diajarkan guru melalui materi pendidikan tersebut.

*Wordwall* merupakan aplikasi yang menarik dan menyenangkan sebagai sarana pembelajaran. *Wordwall* berperan dalam peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Sartika dalam Arimbawa, 2021 hlm 324-332). Pemahaman merupakan pembelajaran terjadi ketika peserta didik mengaitkan materi baru menggunakan ide yang sudah menjadi bagian dari arsitektur mental mereka. Belajar lebih efektif ketika materi baru relevan dan dapat diintegrasikan dengan pengetahuan yang sudah dimiliki (Harefa, 2020).

Peserta didik memperoleh kemampuan untuk berpikir kritis, menganalisis dan mencoba menyelesaikan masalah melalui pembelajaran eksplorasi. Selain itu, hasil belajar peserta didik akan mendapatkan manfaat dari keterampilan berpikir kritis dan analisis mereka. Savin dan Baden dalam Lestari, dkk (2023, hlm 12) mengatakan bahwa pengajaran yang membantu peserta didik dalam memecahkan masalah yang memungkinkan mereka untuk memperoleh keahlian berpikir kritis dan memahami konsep melalui penerapan dalam skenario dunia nyata.

Sejalan dengan adanya penemuan terdahulu ada kaitannya dengan penelitian 'Penggunaan media audiovisual smart board untuk meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik tentang matematika melalui penerapan model *Problem Based Learning* di SDN 270 Gentra Masekdas Kecamatan Bojongloa Kaler Kota Bandung menunjukkan bahwa tes tulis digunakan sebagai bagian dari proses pengumpulan data menggunakan 10 pertanyaan pilihan ganda. Kondisi awal persentase pra kuliah peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM adalah 50% (15 peserta didik), dengan rata-rata nilai 60. Setelah diberikan tindakan pada siklus I persentase peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM meningkat menjadi 67% (20 peserta didik), dengan rata-rata nilai 70. Pada siklus II persentase peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM adalah 90% (20 peserta didik), dengan rata-rata nilai 80.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN WORDWALL TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR.**

#### **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Model pembelajaran di kelas belum terlaksana dengan baik.
2. Kurangnya peserta didik dalam pemahaman pada mata pelajaran matematika.
3. Beberapa peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKTP.

#### **C. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran model *Problem Based Learning* dengan model konvensional terhadap peningkatan pemahaman peserta didik kelas II?
2. Apakah terdapat peningkatan pemahaman peserta didik di kelas II Sekolah Dasar setelah menggunakan model *Problem Based Learning* pada materi pecahan?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan pemahaman peserta didik kelas II model *Problem Based Learning* dibandingkan dengan model konvensional?

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

Berdasarkan rumusan masalah penelitian sebelumnya, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran model *Problem Based Learning* dengan model konvensional terhadap peningkatan pemahaman peserta didik kelas II
2. Untuk mengetahui peningkatan pada pemahaman peserta didik di kelas II Sekolah Dasar setelah menggunakan model *Problem Based Learning* pada materi pecahan

3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan pemahaman peserta didik kelas II model *Problem Based Learning* dibandingkan dengan model konvensional

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya :

##### **1. Untuk Pendidik**

- a. Pendidik mengetahui masalah peserta didik dalam mempelajari materi pecahan
- b. Pendidik mengetahui solusi permasalahan peserta didik dalam memahami pembelajaran materi pecahan
- c. Pendidik mempelajari sistematika media *wordwall* sebagai media pembelajaran pada materi pecahan
- d. Pendidik mengetahui langkah-langkah model *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran

##### **2. Untuk Calon Pendidik**

- a. Sebagai referensi masalah-masalah peserta didik dalam mempelajari pecahan di kelas II Sekolah Dasar
- b. Sebagai referensi solusi permasalahan peserta didik dalam memahami materi pecahan
- c. Sebagai referensi untuk mempelajari sistematika media *wordwall* terhadap peningkatan pemahaman peserta didik dalam materi pecahan kelas II Sekolah Dasar
- d. Sebagai referensi untuk mengetahui langkah-langkah model *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran

##### **3. Untuk Peserta Didik**

- a. terselesaikan masalah yang dihadapi peserta didik dalam memahami materi pecahan kelas II Sekolah Dasar
- b. Peserta didik mengetahui media *wordwall* contohnya menyelesaikan soal dari aplikasi *wordwall*
- c. Peserta didik terlayani dengan baik proses pembelajaran yang aman, nyaman dan terpusat pada peserta didik atau student center

- d. Peningkatan pemahaman belajar peserta didik terhadap materi pecahan dengan media *wordwall* terhadap penerapan model *Problem Based Learning*

#### **4. Untuk Peneliti**

- a. Mengetahui permasalahan peserta didik mengenai materi pecahan kelas II Sekolah Dasar
- b. Mengetahui solusi yang efektif dan efisien untuk permasalahan peserta didik pada materi pecahan di Sekolah Dasar
- c. Mengetahui penggunaan media *wordwall* contohnya menyelesaikan soal dari aplikasi *wordwall*

#### **5. Untuk Sekolah**

- a. Untuk dijadikan referensi bagi warga sekolah yang mengajar dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran
- b. Memberikan pelayanan terhadap prosedur pembelajaran yang berjalan dengan baik untuk minat, bakat, karakteristik dan permasalahan peserta didik
- c. Menyediakan media *wordwall* yang dapat digunakan oleh baik pendidik dan peserta didik, khususnya pada materi pecahan di Sekolah Dasar

#### **6. Untuk Peneliti Selanjutnya**

- a. Untuk mengenalkan media *wordwall* yang masih belum banyak digunakan dalam proses pembelajaran
- b. Mengetahui kelebihan dan kekurangan media *wordwall* untuk referensi penelitian selanjutnya
- c. Untuk melanjutkan penelitian yang belum maksimal dalam penelitian ini

### **F. Definisi Operasional**

#### **1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Model *Problem Based Learning* menunjukkan bahwa dalam pelaksanaannya dapat menghadapkan peserta didik pada masalah untuk menekankan pada pembelajaran yang kolaboratif dan merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang inovatif memberikan kondisi belajar yang aktif (Yuafian & Astuti, hlm 17-24). Sedangkan Model *Problem Based Learning* adalah proses pembelajaran yang tantangan dunia nyata menjadi dasar bagi proses pembelajaran, yang mendorong

peserta didik untuk memeriksa masalah menerapkan keahlian dan pemahaman mereka sebelumnya untuk menciptakan pengetahuan dan pengalaman baru. Selanjutnya Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah serangkaian latihan pendidikan yang berpusat pada berbagai isu yang harus diteliti dan diselesaikan peserta didik secara ilmiah (Saiful Amin, 2021 hlm 743).

Berdasarkan ketiga menurut pandangan yang disebutkan di atas, model *problem based learning* ini memungkinkan peserta didik untuk menggunakan pengetahuan dan pangalaman masa lalu mereka untuk mengatasi masalah secara ilmiah. 1) Mengarahkan peserta didik pada masalah, 2) Mengorganisir peserta didik, 3) Menyelidiki, mengevaluasi dan mendebatkan isu-isu dalam kelompok, 4) Merinci jawaban dan hasil dari percakapan dan 5) Menyelidiki dan menilai proses penyelesaian masalah adalah langkah-langkah yang merupakan bagian dari model pembelajaran berbasis masalah.

### **1. Media Wordwall**

*Wordwall* merupakan aplikasi yang menarik dan menyenangkan sebagai sarana pembelajaran. *Wordwall* berperan dalam peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Sartika dalam Arimbawa, 2021 hlm 324-332). *Wordwall* adalah sebuah platform web yang menyajikan kuis yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, seperti yang disebutkan oleh Fikriansyah dan Layyianti (2021). *Wordwall* memberikan manfaat dengan mengubah pembelajaran menjadi interaktif sehingga hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan (Andani, Qurniawan & Samsudin, 2024 hlm 1589).

### **2. Pemahaman Siswa**

Pemahaman merupakan pembelajaran terjadi ketika peserta didik mengaitkan materi baru menggunakan ide yang sudah menjadi bagian dari arsitektur mental mereka. Belajar lebih efektif ketika materi baru relevan dan dapat diintegrasikan dengan pengetahuan yang sudah dimiliki (Harefa, 2020). Pemahaman atau komprehensif melibatkan kemampuan individu atau seseorang untuk memahami arti, konsep, situasi dan fakta yang telah dikenalnya. Hal ini tidak hanya melibatkan hafalan verbal, tetapi juga melibatkan pemahaman konseptual dari masalah atau fakta yang dianjurkan (Ngalim Purwanto, 2017, hlm 30). Piaget berpendapat bahwa dengan memiliki pengalaman langsung dengan dunia nyata, anak-anak secara aktif

memperluas pengetahuan mereka. Dengan mengenali fase sensorimotor, praoperasional konkret dan operasional formal dari perkembangan kognitif. (Huang, 2021).

### **3. Model Pembelajaran Konvensional**

Pendidikan konvensional sering kali hanya melibatkan satu langkah, yaitu transfer pengetahuan dari guru ke peserta didik. Sedangkan peserta didik lebih sering tidak setuju dengan model ini. Peserta didik mampu memahami materi melalui teknik pengajaran konvensional. Moestofa dan Sondang (2013, hlm 257) model pendidikan konvensional adalah dimana guru menjelaskan materi dengan cara yang jelas dan ringkas sementara peserta didik berpartisipasi, berdiskusi dan mengevaluasi. Lalu Sudijo (2013, hlm 32) model pembelajaran konvensional adalah metode menyampaikan informasi kepada sejumlah besar peserta didik dengan cara yang dapat dibaca. Dengan kata lain, dalam proses pengajaran, guru berfungsi sebagai sumber bahan pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik untuk meningkatkan kinerja mereka. Sedangkan Latief, dkk (2014, hlm 7) Pendekatan pembelajaran tradisional didominasi oleh aktivitas pembelajaran dan berpusat pada guru. Ini menunjukkan bahwa peserta didik memainkan peran yang sangat kecil dalam proses pembelajaran di bawah gaya pembelajaran ini, yang membuat mereka kesulitan untuk membentuk proses pemikiran mereka sendiri.

Berdasarkan definisi di atas, model pembelajaran konvensional adalah model di mana guru berfungsi sebagai sumber utama untuk pendidikan peserta didik. Selain itu, pendekatan ini membuat asumsi bahwa peserta didik adalah wadah kosong yang akan diisi guru dengan pengetahuan. Meskipun demikian, guru secara luas menggunakan model pembelajaran ini dalam mengajar mereka.

## **G. Sistematika Skripsi**

Berdasarkan penelitian skripsi yang berjudul Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan *Wordwall* terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa dalam Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar disusun dengan sistematika berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**, dimana sejumlah kesulitan diakui dan kemudian dirumuskan dalam pernyataan masalah yang jelas untuk membantu menentukan arah penelitian. Tujuan dan manfaat penelitian kemudian dibahas agar penelitian ini sukses dan membantu guru, calon guru, peserta didik, peneliti, sekolah dan peneliti di masa depan. Definisi operasional dan sistematika tesis disampaikan selanjutnya.

**BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**, Studi teoritis yang membahas paradigma pembelajaran berbasis masalah, media *Wordwall* dan keterampilan pemahaman belajar semuanya termasuk dalam tinjauan pustaka, yang membahas belajar dan mengajar. Asumsi, hipotesis penelitian, kerangka pemikiran dan penelitian yang relevan dibahas lebih lanjut.

**BAB III METODE PENELITIAN**, yang mencakup teknik penelitian. Metodologi penelitian yang digunakan dalam tesis ini adalah kuasi eksperimental. Alat penelitian, teknik untuk mengumpulkan dan menganalisis data semuanya dibahas dalam bab ini. Isu-isu dan analisis data berdasarkan temuan studi dibahas dalam

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**, yang hasil pertanyaan formulasi masalah penelitian juga dibahas dalam bab ini.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**, yang berisikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian, implikasi serta saran.