

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah disiplin ilmu yang wajib dipelajari oleh peserta didik sekolah dasar tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis, serta menyelesaikan masalah sehari-hari. Proses belajar matematika mencakup pemahaman ide-ide dasar seperti angka, operasi aritmatika, aljabar, bentuk, analisis data, dan banyak lagi, yang semuanya disesuaikan dengan tahap pertumbuhan kognitif peserta didik.

Menurut Susanti (2020, hlm. 438) menyatakan bahwa matematika adalah salah satu bagian dari sekumpulan pelajaran yang memiliki kontribusi signifikan dalam dunia pendidikan. Matematika menjadi salah satu disiplin ilmu yang membantu kemajuan sains dan teknologi. Namun, hingga kini masih banyak peserta didik yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang menantang, tidak menarik, bahkan menjadi sesuatu yang menakutkan, serta bisa dibilang bahwa proses belajar matematika sangat tidak menyenangkan. Hal ini dikarenakan bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal matematika, sejalan dengan pernyataan dalam surah An-Nahl, ayat 43 Al-Qur'an yang berbunyi,

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رَجَالًا نُوحِيَ إِلَيْهِمْ فَسَأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

Artinya: *"Dan Kami tidak mengutus sebelum engkau (Muhammad) melainkan orang laki-laki yang Kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui."*

Ayat ini menjelaskan betapa krusialnya untuk mencari solusi dan berbagi dengan individu yang memiliki pengetahuan saat menghadapi kesulitan. Pernyataan ini berkaitan erat dengan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah, khususnya dalam bidang matematika. Peserta didik sering dihadapkan pada tantangan yang kompleks yang memerlukan kemampuan berpikir kritis dan logis. Berdasarkan ayat ini, ketika peserta didik tidak dapat mengerti cara mengatasi suatu masalah, mereka harus merasa bebas untuk meminta penjelasan dari pendidik atau orang yang lebih paham. Tindakan

ini tidak hanya membantu mereka menemukan jawaban, tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam berkolaborasi dan berkomunikasi. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih interaktif dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengejar pengetahuan, yang akhirnya meningkatkan keterampilan mereka. Hal ini juga sejalan dengan peribahasa sunda "*Ngaran nyanding kawasa, ngaliwatan kaheulana*" Artinya secara harfiah adalah "Nama bersanding dengan kekuatan, menembus kegelapan malam." Peribahasa ini menggambarkan bahwa kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau mengatasi kesulitan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan.

Sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar, Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Republik Indonesia (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006, salah satu sasaran dari pembelajaran matematika ialah memberikan peserta didik keahlian dalam menyelesaikan berbagai masalah. Selain itu, peserta didik diharapkan bisa memahami permasalahan, mengembangkan strategi matematis, memperbaiki pendekatan yang ada, serta menafsirkan hasil yang diperoleh, dan lain-lain.

Keterampilan matematika peserta didik di suatu negara juga menarik perhatian dunia internasional. *International Association for the Evaluation Educational Achievement* melakukan suatu penelitian yang disebut sebagai *Trend In International Mathematics And Science Study* (TIMSS). Sintawati, dkk. (2020, hlm. 26-33) mengungkapkan bahwa TIMSS adalah penelitian global yang menilai kemampuan peserta didik di tingkat dasar dan menengah pertama dalam matematika serta sains. Penelitian ini berfungsi sebagai tolak ukur untuk menilai kemampuan peserta didik Indonesia jika dibandingkan dengan negara lain.

Menurut Mullis, dkk. (2011, hlm. 42) Hasil dari penelitian TIMSS menunjukkan bahwa Indonesia menduduki posisi 36 dari 49 negara pada tahun 2011 dengan nilai rata-rata 386. Sejalan dengan itu, Mullis, dkk. (2015, hlm. 45) Mengungkapkan bahwa hasil studi TIMSS 2015 menunjukkan bahwa posisi Indonesia menurun menjadi 44 dari 49 negara dengan rata-rata skor 397. Hasil rendah pada TIMSS ini mengindikasikan bahwa keterampilan memecahkan masalah peserta didik di Indonesia masih belum memadai. Pertanyaan yang diujikan dalam TIMSS terdiri dari soal-soal dengan tingkat kesulitan yang tinggi.

Menurut Lestari Pratiwi dan Akbar (2022, hlm. 562) Soal yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi memerlukan keterampilan dalam memecahkan masalah untuk dapat diselesaikan.

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah tentu menjadi perhatian serius, karena kemampuan pemecahan masalah sering kali membuat peserta didik merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar. Hal ini dapat diibaratkan dengan peribahasa sunda “*Ngarasa héés, tapi teu nyaho di mana nu nyéés*”, yang artinya merasa cerdas, namun tidak menyadari dimana kesalahannya. Ada banyak peserta didik yang merasa telah menguasai pelajaran, tetapi ketika dihadapkan pada pertanyaan yang memerlukan analisis dan solusi, mereka malah menjadi bingung. Seperti peribahasa lain, “*Kawas gagak ngaleupaskeun lauk*” yang menunjukkan individu yang melepaskan sesuatu yang bernilai karena kurangnya pengetahuan, peserta didik sering kali mengabaikan tahap-tahap penting dalam menyelesaikan persoalan matematika. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih komprehensif dan aplikatif agar para peserta didik tidak hanya mengingat rumus, Melainkan juga memahami cara berpikir logis dan analitis dalam menyelesaikan masalah.

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah yang terjadi menunjukkan ketidakmampuan pada peserta didik dalam berpikir kritis dan kemampuan bernalar yang rendah. Berdasarkan hasil temuan pada saat PLP 2 SDN 066 Halimun di Jl. Halimun No.46, Lingkar selatan, Kecamatan Lengkong, Kota Bandung, tercatat di rapor pendidikan SDN 066 Halimun tahun 2023 bahwa kemampuan numerasi peserta didik masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari laporan rapor pendidikan SDN 066 Halimun Kota Bandung tahun 2023 yang menunjukkan bahwa kemampuan numerasi peserta didik mencapai skor 53,33 yang ditandai dengan label capaian berwarna kuning, terlihat perubahan skor dari tahun lalu yang turun 11,12% dari skor 60 tahun 2022 yang menandakan bahwa indikator ini perlu ditingkatkan lagi.

Laporan rapor pendidikan SDN 066 Halimun pada tahun 2023 menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah matematika rendah. Ada beberapa faktor yang menyebabkan situasi ini, antara lain: (1) Peserta didik tidak dapat berpikir secara logis untuk mengatasi masalah

rumit dalam soal HOTS yang diberikan oleh pendidik; (2) Peserta didik mengalami kesulitan dalam menemukan solusi untuk masalah matematika dengan menggunakan konsep yang telah dipelajari; dan (3) Keterbatasan pada kemampuan dasar matematika, pemahaman konsep yang tidak menyeluruh, serta kemampuan menghitung yang terbatas pada peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematis. Langkah awal untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan memilih metode pembelajaran yang sesuai, agar tujuan akhir dari pembelajaran dapat tercapai dengan hasil yang optimal.

Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, peserta didik lebih menyukai aktivitas belajar secara kelompok, peserta didik secara aktif terlibat dalam pemahaman materi yang berkaitan dengan pengalaman mereka sendiri, dan mendorong diri mereka untuk menemukan solusi atas tantangan yang diberikan oleh pendidik selama proses belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas IV SDN 066 Halimun. Penerapan pembelajaran inovatif seperti model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), dengan menyempurnakan bahan ajar matematika tentang Pengukuran luas dan volume sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Peneliti memilih model pembelajaran berbasis masalah sebagai model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitiannya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Alasan peneliti memilih model *Problem Based Learning* (PBL) dikarenakan tujuan model *Problem Based Learning* (PBL) seperti yang diungkapkan oleh Hosnan (dalam Zulfa, dkk., 2023, hlm. 2017), Tujuan dari pembelajaran yang berfokus pada masalah adalah untuk memberikan pengalaman yang bervariasi kepada peserta didik dan membawa perubahan pada perilaku mereka, baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

Fathurrohman (dalam Zulfa, dkk., 2023, hlm. 2017) mengatakan tujuan inti dari pembelajaran yang berfokus pada masalah bukanlah untuk memberikan banyak informasi kepada peserta didik, melainkan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir secara kritis serta menyelesaikan masalah.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ini adalah yang fokus pada peserta didik dengan menyajikan berbagai rintangan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari, di mana peserta didik diwajibkan untuk menemukan jawaban atas tantangan tersebut (Meilasari, dkk., 2020, hlm. 196). Model pembelajaran ini lebih menekankan pada intinya, pelajaran difokuskan pada suatu tantangan yang perlu diatasi oleh peserta didik, yang mengharuskan mereka untuk menganalisis dan menyelesaikan tantangan tersebut secara mandiri. Dalam konteks ini, pendidik berfungsi sebagai pembimbing yang memberikan arahan kepada peserta didik.

Menurut Dewey (dalam Mayasari, 2022, hlm. 169) menyebutkan bahwa institusi pendidikan berperan sebagai laboratorium untuk mencari jawaban atas berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, mengingat setiap orang memiliki motivasi untuk melihat dan memahami lingkungan sekitarnya serta memperluas wawasan mereka secara mandiri. Dengan demikian, pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) adalah metode yang menitikberatkan pada peserta didik, mengajak mereka berinteraksi dengan berbagai persoalan yang mereka alami di dunia nyata, dan peserta didik berusaha untuk menemukan solusi atas masalah tersebut.

Adapun sintak dari model pembelajaran berbasis masalah ada lima langkah utama menurut Tiyasrini (2021, hlm. 211) Proses ini dimulai dengan pendidik yang mengajak peserta didik untuk menghadapi suatu masalah, kemudian diakhiri dengan presentasi dan analisis terhadap hasil yang dicapai oleh peserta didik. Lima langkah dalam model pembelajaran berbasis masalah mengikuti urutan berikut: langkah pertama, mengarahkan peserta didik ke dalam masalah. Langkah kedua, menyiapkan peserta didik untuk belajar. Langkah ketiga, memberikan bimbingan kepada peserta didik saat melakukan penyelidikan baik secara individu maupun kelompok. Langkah keempat, mengembangkan dan mempresentasikan hasil kerja yang telah dilakukan. Langkah terakhir, mengevaluasi dan menganalisis hasil dari proses pemecahan masalah.

Setelah memahami sintaks model *Problem Based Learning* (PBL), penting juga untuk memperhatikan kelebihan dan kekurangan dari model tersebut. Barret (dalam Tiyasrini, 2021, hlm. 211) menyampaikan bahwa salah satu

keuntungan dari model *Problem Berbasis Masalah* (PBL) adalah bahwa peserta didik didorong untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah yang terjadi di dunia nyata, dan proses pembelajaran difokuskan pada isu-isu yang relevan, sehingga materi yang tidak berhubungan tidak perlu dipelajari oleh peserta didik pada saat itu. Selain kelebihan dari model pembelajaran ini tentu terdapat kekurangan.

Hakim (2022, hlm. 1315) mengemukakan kekurangan *Problem Based Learning* (PBL) yaitu, Seringkali, metode pengajaran ini dianggap efisien, namun tidak semua materi ajar dapat diterapkan dengan baik melalui pendekatan ini. Selain itu, bagi sebagian peserta didik yang belum terbiasa dalam menganalisis suatu isu, metode ini mungkin tampak menantang karena tidak semua peserta didik memiliki tingkat motivasi yang seragam dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, pendekatan pengajaran yang digunakan perlu didukung dengan media yang dapat memperkuat proses belajar. Penggunaan media dalam pendidikan sangat krusial dan harus diperhatikan untuk mendukung proses pembelajaran berbasis masalah. Salah satu contohnya adalah media *wordwall* yang berfungsi sebagai alat interaktif yang menarik.

Terdapat salah satu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran. Hasan, dkk. (2021, hlm. 29) mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang berfungsi sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik, dengan tujuan untuk memotivasi peserta didik dan memungkinkan mereka untuk terlibat dalam proses belajar yang menyeluruh dan bermakna. Ini mengindikasikan bahwa ada lima aspek penting dalam definisi media pembelajaran. Pertama, berfungsi sebagai jembatan bagi pesan atau materi dalam aktivitas belajar. Kedua, berperan sebagai sumber informasi pembelajaran. Ketiga, berfungsi sebagai alat yang mendukung untuk merangsang motivasi peserta didik saat belajar. Keempat, berperan sebagai sarana yang efektif untuk mencapai hasil belajar yang mendalam dan berarti. Kelima, sebagai alat untuk memperoleh serta meningkatkan keterampilan. Semua lima aspek tersebut bekerja sama dengan baik, yang akan berpengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan untuk membantu model *Problem Based learning* (PBL) dalam pemecahan masalah

matematis adalah media *wordwall*. Sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Sari dan Yarza (2021, hlm. 196) yaitu *wordwall* merupakan salah satu aplikasi digital yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran maupun sebagai alat evaluasi.

Media teknologi yang dipilih peneliti adalah *wordwall*. Menurut Pradani (2022, hlm. 456) Mengemukakan bahwa *wordwall* merupakan alat permainan pendidikan yang bisa digunakan dalam proses pengajaran. Alat ini memiliki peran untuk menyampaikan konten pelajaran dengan memanfaatkan audio-visual yang dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan minat dalam belajar, khususnya bagi anak-anak sekolah dasar. Para pendidik bisa memanfaatkan *wordwall* untuk pembelajaran yang berorientasi pada masalah, mendorong peserta didik untuk bereksperimen dan menemukan konsep matematika baik di dalam kelas maupun di lingkungan rumah.

Wordwall digunakan sebagai sarana untuk belajar dan mengajar, di mana peserta didik dapat merancang konten mereka sendiri dari awal, sementara para pendidik dapat membuat materi interaktif secara daring melalui *wordwall* yang bisa dikerjakan oleh peserta didik dalam format lembar kerja. Setelah memahami gambaran umum tentang alat *wordwall*, penting juga untuk meninjau kelebihan serta kekurangan yang ada dalam media tersebut. Menurut Sari dan Yarza (2021, hlm. 196) Kelebihan dari media *wordwall* adalah memiliki berbagai macam format yang bisa dihasilkan oleh pengajar. *Wordwall* ini tanpa biaya untuk kategori dasar dengan lima jenis format yang bisa dipilih. Permainan yang telah dibuat dapat segera dibagikan melalui tautan yang dikirim melalui aplikasi *WhatsApp*, *Google Classroom*, atau *email*.

Adapun keunggulan tambahan dari media ini adalah permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam format PDF, sehingga membantu peserta didik yang mengalami masalah dengan koneksi internet. Selain kelebihan dari media pembelajaran ini tentu saja terdapat kekurangan dari media *wordwall* ini yaitu menurut Sahanata, dkk. (2023, hlm. 15) kelemahan pada media *wordwall* ini yaitu dalam penggunaannya, mudah terjadi tindakan curang dan opsi ukuran huruf yang tidak tersedia serta tidak bisa diubah. Merancang media atau alat evaluasi, diperlukan waktu yang cukup lama, dan juga ada hambatan terkait jaringan internet

karena penggunaannya memerlukan koneksi internet yang stabil, jika jaringan internet tidak ada atau tidak stabil, maka tentu akan menyebabkan gangguan saat memakai *wordwall*.

Beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wordwall* terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik sekolah dasar yaitu penelitian yang dilakukan oleh Unaenah, dkk. (2020, hlm. 147) menunjukkan bahwa pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) dapat memperbaiki kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah matematika. Hal ini dibuktikan melalui perencanaan pelaksanaan yang dibangun berdasarkan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL). Dalam proses belajar, terjadi peningkatan tingkat keterlibatan antara pengajar dan peserta didik pada setiap siklus, yang berujung pada peningkatan hasil dalam kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) berdampak positif terhadap kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematika.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Sumartini dan Tina (2020, hlm. 120) menunjukkan bahwa terdapat perbaikan dalam kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah matematika bagi mereka yang mengikuti metode pembelajaran berbasis masalah, bila dibandingkan dengan mereka yang menjalani pembelajaran tradisional. Kesalahan yang dilakukan peserta didik saat menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan pemecahan masalah matematika termasuk kesalahan yang disebabkan oleh kelalaian atau kurang teliti, kesalahan dalam mengubah informasi, kesalahan dalam keterampilan proses, serta kesulitan dalam memahami pertanyaan. Lalu penelitian yang dilakukan oleh Pradani (2022, hlm. 436) Menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik. Ini terlihat dari aspek keterlibatan peserta didik, dengan penilaian observasi yang diukur melalui beberapa indikator, antara lain: (a) Keterlibatan peserta didik selama mengikuti proses belajar mengajar secara daring yang dibuktikan dengan absensi; (b) Keterlibatan peserta didik dalam mengumpulkan tugas tepat waktu; dan (c) Mengajukan pertanyaan mengenai

materi yang belum dimengerti. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, terlihat kondisi permasalahan dan solusi yang telah dipaparkan, peneliti akan melakukan penelitian kuasi eksperimen di SDN 066 Halimun dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, permasalahan yang dapat diidentifikasi beberapa masalah yang akan di kaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang rendah.
2. Rendahnya kemampuan numerasi peserta didik di SDN 066 Halimun.
3. Peserta didik kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika.
4. Kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, batasan masalah dari penelitian ini hanya akan mengkaji sebagai berikut:

1. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN 066 Halimun di Jl. Halimun No.46, Lingkar selatan, Kecamatan Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat.
2. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah pengukuran luas dan volume.
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wordwall* pada kelas eksperimen dan model *direct learning* pada kelas kontrol.
4. Aspek yang diteliti adalah kemampuan pemecahan masalah yang berkaitan dengan ranah kognitif.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan beberapa manfaat penting, baik dari segi teori maupun praktik. Berdasarkan perspektif teoritis, penelitian ini dapat berkontribusi

pada perkembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam aspek pengajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Memahami kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik, studi ini bisa menjadi acuan untuk menilai seberapa baik peserta didik mampu mengatasi persoalan matematika. Selain itu, analisis mengenai meningkatnya kemampuan pemecahan masalah peserta didik dapat membantu dalam menemukan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. Adapun dari sudut pandang praktis, penelitian ini bisa memberikan pemahaman yang jelas mengenai dampak dari model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh aplikasi *wordwall* terhadap kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah. Temuan dari penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi pendidik dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah matematika peserta didik, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan bermakna.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *wordwall* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *direct learning*?
2. Apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik sekolah dasar?
3. Seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik?
4. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wordwall* daripada peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *direct learning*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik, menganalisis peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik, dan mendeskripsikan pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik sekolah dasar.

G. Definisi Operasional

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

1. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu usaha mencari jalan keluar dengan menggunakan pengetahuan, kreativitas dan pemahaman yang telah diperoleh sebelumnya dalam mengatasi sebuah permasalahan matematika. Namun memecahkan masalah tidak sekedar menerapkan aturan-aturan yang diketahui, akan tetapi juga menghasilkan pelajaran yang baru. Pelajaran baru ini yang nantinya sebagai bekal peserta didik dalam mengaplikasikan permasalahan matematika ke dalam kehidupan sehari-hari.

2. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu proses edukasi yang dirancang secara khusus untuk memastikan kelancaran proses belajar mengajar, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik tanpa merasa tertekan atau dipaksa. Model ini dibagi menjadi beberapa kategori, seperti pendekatan individual dan kelompok, serta mempertimbangkan gaya belajar peserta didik, seperti visual atau auditif. Selain itu, model pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pendekatan yang sesuai dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik.

3. Media *wordwall* matematika

Wordwall berfungsi sebagai alat belajar yang serbaguna, cocok untuk berbagai level peserta didik, menarik perhatian, tidak membosankan, bersifat

inovatif, dan meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Platform *wordwall* bisa dijadikan pilihan untuk memicu semangat peserta didik selama proses pembelajaran, menumbuhkan semangat berkompetisi, serta menciptakan interaksi dalam aktivitas peserta didik. Di samping itu, *wordwall* juga memudahkan peserta didik dalam mencerna materi mengenai struktur dan aspek kebahasaan pada teks editorial sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami konten tersebut.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi adalah struktur atau format yang digunakan untuk menyusun sebuah skripsi. Urutan/bagian-bagian yang digunakan oleh peneliti. Menurut Tim FKIP Unpas (2021, hlm. 35-47), sistematika yang ada dalam penulisan skripsi, diantaranya:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pendahuluan disertasi meliputi halaman judul, halaman tanda tangan, halaman persembahan, halaman kata pengantar dan dedikasi, pernyataan keaslian disertasi, kata pengantar, ucapan terima kasih, ringkasan, halaman isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian skripsi

a. Bab 1 Pendahuluan

Bagian ini menawarkan deskripsi masalah, yang mencakup konteks yang melingkupi masalah, bagaimana masalah tersebut dikenali. Bagian ini juga menguraikan konteks dan keadaan saat ini yang terkait dengan masalah tersebut. Bagian pendahuluan tesis terdiri dari elemen-elemen berikut.

1) Latar Belakang Masalah

Segmen ini menyajikan deskripsi latar belakang yang terkait dengan studi yang dilakukan oleh peneliti. Penting bagi peneliti untuk memberikan konteks yang menarik bagi subjek atau tantangan yang disoroti dalam temuan mereka, sambil menyelaraskan dengan evolusi keadaan dan lingkungan saat ini.

2) Identifikasi Masalah

Bagian ini berisi tentang identifikasi masalah yang bertujuan agar peneliti mendapatkan sejumlah masalah yang berhubungan dengan judul penelitian yang ditunjukkan oleh data empirik. Identifikasi masalah merupakan titik tertentu yang

memperlihatkan ditemukannya masalah penelitian ditinjau dari sisi keilmuan, bentuk keterhubungan, dampak, dan sebab akibat.

3) Batasan Masalah

Tujuan batasan masalah yaitu untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah penelitian, supaya penelitian yang dilaksanakan tetap lebih terarah dan dapat memudahkan peneliti dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian dapat tercapai dengan baik.

4) Rumusan Masalah

Bagian ini berisi tentang pertanyaan umum yang berkaitan dengan konsep atau fenomena spesifik yang akan diteliti.

5) Tujuan Penelitian

Bagian ini merumuskan mengenai tujuan penelitian yang memperlihatkan pernyataan hasil yang ingin dicapai peneliti setelah melakukan penelitian dan perumusan tujuan penelitian ini berkaitan langsung dengan pernyataan rumusan masalah.

6) Manfaat Penelitian

Pada Bagian ini berisi tentang manfaat penelitian yang berfungsi untuk menegaskan kegunaan penelitian yang dapat diraih setelah penelitian berlangsung.

7) Definisi Oprasional

Pada bagian mendefinisikan operasi, ini menguraikan batasan istilah yang digunakan dalam penelitian untuk menetapkan interpretasi terpadu dari masalah tersebut. Selain itu, bagian ini juga mengklarifikasi batasan terminologi dalam penelitian, memberikan wawasan tentang signifikansinya, yang membantu para peneliti untuk berkonsentrasi dalam menganalisis masalah.

8) Sistematika Skripsi

Bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi.

a. Bab II Kajian teori dan kerangka pemikiran

Menjabarkan Kemampuan Pemecahan Masalah, Matematika, model *Problem Based Learning* (PBL), *wordwall*, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.

a. Bab III Metode Penelitian

Menjabarkan metode penelitian, desain penelitian, populasi penelitian, sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, hasil uji coba instrumen, teknik analisis data, prosedur penelitian, pelaksanaan penelitian.

1) Metode Penelitian

Pada bagian ini menjelaskan mengenai pendekatan yang dapat dipilih dan digunakan oleh peneliti, yaitu metode penelitian kuasi eksperimen.

2) Desain Penelitian

Pada bagian ini peneliti menyampaikan secara eksplisit dan detail apakah penelitian yang dilakukan, Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent group design*.

3) Populasi dan Sempel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN 066 Halimun, Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas IVC dan kelas IVB.

4) Pengumpulan Data dan instrumen Penelitian

Bagian ini menjelaskan mengenai jenis data yang dikumpulkan, penjelasan, dan alasan pemakaian suatu teknik pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan data penelitian.

5) Teknik Analisis Data

Bagian ini menjelaskan mengenai teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yang harus disesuaikan dengan rumusan masalah dan jenis data penelitian yang diperoleh, data maupun kuantitatif.

6) Prosedur Penelitian

Bagian ini menjelaskan prosedur aktivitas perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan penelitian. Prosedur tersebut hendaknya dibuat secara rinci yang menunjukkan aktivitas penelitian secara logis dan sistematis.

b. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini menyajikan temuan berdasarkan hasil pengolahan serta analisis data terkait penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang disusun sesuai urutan rumusan masalah penelitian, serta pembahasan temuan penelitian untuk

menjawab pertanyaan penelitian yang dikembangkan. Pada bagian ini, kami membahas hasilnya tidak hanya dalam bentuk data, tetapi juga perintah mendalam untuk menguji hipotesis yang ditentukan dalam menjawab pertanyaan penelitian. Diskusi dilakukan dengan menghubungkan temuan - temuan penelitian dengan teori - teori yang relevan untuk mengkomunikasikan pemahaman. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan hasil penelitian dengan teori-teori yang relevan, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik.

c. Bab V Simpulan dan Saran

Bab V simpulan dan saran, terdiri dari simpulan dan saran. simpulan merupakan pernyataan peneliti tentang hasil analisis temuan penelitian yang digunakan untuk menanggapi pertanyaan yang diajukan dalam penelitian atau perumusan masalah. Simpulan disusun secara poin-poin atau dengan bentuk lain yang singkat dan padat. Para peneliti dapat mengaturnya sesuai dengan jumlah pertanyaan penelitian dan formulasi masalah. Penelitian ini ditujukan untuk penelitian serupa, pembuat keputusan politik, pengguna, dan peneliti lain yang melaksanakan mereka yang mencari solusi untuk mengembangkan atau melacak temuan penelitian ini.