

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk menumbuhkan nilai-nilai yang baik bagi setiap individu secara terencana. Menurut pendapat penulis Hal ini sesuai berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003, hlm. 2) bahwa:

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar Peserta didik 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.

Pendidikan tidak hanya berperan dalam membangun karakter individu, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan potensi agar dapat berkontribusi secara lebih luas dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap individu agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang berkualitas, sehingga mampu berkontribusi secara positif dalam kehidupan pribadi maupun sosial. Melalui pendidikan, seseorang dapat berpikir secara kritis dan kreatif serta memiliki moral yang kuat. Selain itu, pendidikan juga berfungsi untuk membentuk sumber daya manusia yang unggul dan siap menghadapi tantangan di berbagai bidang. Dengan pendidikan yang baik, individu dapat meningkatkan kualitas hidup, mencapai kesejahteraan, dan turut serta dalam membangun peradaban yang lebih maju serta berkelanjutan. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas, diperlukan suatu proses pembelajaran yang efektif agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Pembelajaran merupakan suatu proses di mana peserta didik berinteraksi dengan pendidik serta berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai tertentu. Proses ini dapat terjadi baik dalam konteks formal di lembaga pendidikan maupun secara informal melalui pengalaman sehari-hari. Dalam pembelajaran, digunakan berbagai metode dan strategi, seperti diskusi, praktik langsung, serta pemanfaatan teknologi, guna meningkatkan pemahaman peserta didik. Selain itu, pembelajaran bersifat fleksibel dan berkelanjutan, menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta kebutuhan individu dan masyarakat. Menurut Sholihah, dkk., (2022, hlm.35) “Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan”. Menurut Titik Tri Prastawati & Rahmat Mulyono, (2023, hlm. 382) “Pembelajaran merupakan proses yang memungkinkan guru menyampaikan materi secara sistematis, sementara peserta didik menerima dan memahami pelajaran dalam suatu lingkungan belajar”. Dalam proses ini, terdapat interaksi antara guru dan peserta didik yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan yang diharapkan, dengan hasil akhir yang mencerminkan perubahan positif dalam pembelajaran. Menurut Azani, dkk., (2024, hlm. 36) “Pembelajaran merupakan proses yang secara sengaja mengatur lingkungan seseorang agar dapat berpartisipasi dalam suatu perilaku tertentu atau memberikan respons yang sesuai terhadap situasi khusus”. berdasarkan hal tersebut, Pembelajaran merupakan proses yang terencana di mana guru dan peserta didik berinteraksi untuk mencapai tujuan melalui penyampaian materi, pemahaman konsep, dan pengelolaan lingkungan belajar, dalam proses pembelajaran salah satu bidang ilmu yang memiliki peran penting dalam pengembangan pola pikir logis dan analitis peserta didik adalah matematika.

Matematika merupakan disiplin ilmu yang berfokus pada kajian mengenai besaran, struktur, ruang, serta perubahan dengan menerapkan pola, logika, dan abstraksi. Ilmu ini berkembang dari operasi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan hingga konsep yang lebih maju seperti aljabar, geometri, kalkulus, dan statistika. Dalam berbagai bidang seperti sains, teknik, ekonomi, dan teknologi, matematika memiliki peran krusial karena menyediakan metode untuk

menganalisis, memodelkan, serta menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Weni, dkk., (2022, hlm. 93) “Matematika adalah disiplin ilmu yang mempelajari tentang bilangan, ruang, serta hubungan dan pola yang terbentuk di antara keduanya”. Menurut Rohmah, (dalam KBBI, 2021, hlm. 5) “Matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan”. Menurut Nababan, (2023, hlm. 24) “Matematika merupakan ilmu yang didasarkan pada logika dan dikembangkan melalui penalaran deduktif. Ilmu ini dijelaskan menggunakan simbol atau bahasa simbol yang tersusun secara sistematis, di mana setiap konsep saling berhubungan”. berdasarkan hal tersebut, Matematika adalah ilmu yang mempelajari bilangan, ruang, pola, serta hubungan antarbilangan yang dijelaskan secara logis dan sistematis melalui simbol serta penalaran deduktif. Selain itu, pembuktian dalam matematika dibangun melalui proses penalaran deduktif yang terstruktur. Pemahaman konsep matematis menjadi aspek penting dalam pembelajaran matematika, karena tidak hanya melibatkan penguasaan operasi dasar, tetapi juga kemampuan menghubungkan dan menerapkan konsep secara logis dalam berbagai situasi.

Pemahaman konsep matematis merujuk pada kemampuan individu dalam mengerti, mengaitkan, dan menerapkan konsep-konsep matematika secara logis serta terstruktur dalam berbagai kondisi. Kemampuan ini mencakup pemahaman terhadap definisi, karakteristik, dan keterkaitan antar konsep, sehingga memungkinkan seseorang untuk menyelesaikan masalah, mengungkapkan alasan di balik suatu metode, serta mengembangkan strategi yang tepat. Dengan pemahaman yang mendalam, seseorang tidak hanya sekedar mengingat rumus atau prosedur, tetapi juga memahami maknanya dan menggunakannya dengan fleksibel dalam berbagai situasi. Menurut Apriyanti, dkk., (2021, hlm. 7) “Pemahaman konsep matematis merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk memahami konsep abstrak serta mengelompokkan objek dalam suatu konteks matematika”. Menurut Sayekti (2020, hlm. 25) “Pemahaman konsep matematis adalah kemampuan untuk memahami dan menyerap ide-ide dalam matematika, kemudian merepresentasikannya dalam bentuk matematis”. Selain itu, peserta didik juga mampu menyusun algoritma pemecahan masalah dengan

bahasa mereka sendiri serta menerapkan konsep sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki. Menurut Anih, (2020, hlm. 223) “Pemahaman konsep matematis merupakan salah satu tujuan utama dalam pembelajaran, karena dengan memahami konsep tersebut, peserta didik tidak hanya menghafal rumus, tetapi juga memahami makna dari materi yang dipelajari dalam matematika”. Berdasarkan hal tersebut, Pemahaman konsep matematis adalah kemampuan peserta didik dalam memahami, merepresentasikan, dan menerapkan konsep matematika secara logis dalam pemecahan masalah. Namun, dalam prakteknya, banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, terutama di tingkat sekolah dasar. Berbagai faktor seperti pendekatan pembelajaran yang kurang kontekstual, minimnya penggunaan media yang menarik, serta terbatasnya kesempatan untuk berlatih turut mempengaruhi tingkat pemahaman peserta didik.

Matematika di tingkat sekolah dasar pada umumnya masih menjadi tantangan tersendiri dari sekian banyaknya peserta didik, peserta didik masih banyak yang belum mengerti bagaimana cara menguasai suatu konsep materi pembelajaran seperti operasi hitung bilangan, pecahan, dll. Serta kurangnya pendekatan yang kontekstual dan interaktif. Selain itu, terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik serta minimnya kesempatan untuk berlatih secara mandiri maupun berkelompok juga dapat mempengaruhi pemahaman mereka. Permasalahan umum dalam pembelajaran matematika adalah anggapan peserta didik bahwa mata pelajaran ini sulit, keterbatasan sumber belajar, serta minimnya penggunaan media atau alat peraga. “Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang interaktif dan monoton, sehingga berpengaruh terhadap penurunan hasil belajar peserta didik”. Savrilia, dkk., (2020, hlm. 1165). Demikian dapat disimpulkan bahwa Permasalahan utama dalam pembelajaran matematika adalah anggapan bahwa mata pelajaran ini sulit, keterbatasan sumber belajar, serta kurangnya penggunaan media yang mendukung, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pengenalan lingkungan persekolahan 2 (PLP 2) bersama guru kelas IV SDN 127 Sekeloa, tingkat pemahaman konsep matematis peserta didik dalam mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata Matematika kelas IV semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 yang hanya mencapai 60,75, sedangkan standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Minimal (KKTP) ditetapkan pada angka 65. Salah satu penyebab utama dari rendahnya pemahaman ini adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru atau *Teacher Center*, di mana peserta didik hanya mendengarkan penjelasan tanpa mendapatkan kesempatan aktif untuk berdiskusi atau mengeksplorasi konsep secara mandiri. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama dalam memberikan contoh dan non-contoh dari konsep yang telah dipelajari, yang merupakan salah satu indikator pemahaman konsep matematis. Ketidamampuan ini menunjukkan bahwa peserta didik belum sepenuhnya memahami konsep secara mendalam sehingga sulit menerapkannya dalam penyelesaian masalah. Selain itu, minimnya penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan sulit berkonsentrasi selama pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada kurangnya perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru, serta meningkatnya kesulitan mereka dalam memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih aktif dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses belajar. Metode yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, mengeksplorasi konsep, serta berpartisipasi dalam diskusi dan penyelesaian masalah dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih efektif. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, seperti alat peraga, permainan edukatif, atau teknologi interaktif, dapat menjembatani konsep abstrak agar lebih mudah dipahami. Dengan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menantang, peserta didik akan lebih termotivasi untuk menemukan solusi dari permasalahan yang diberikan, sehingga mereka dapat mengidentifikasi contoh dan non-contoh dari konsep yang telah dipelajari serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan perubahan dalam pendekatan

pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Salah satu metode yang sesuai untuk mendukung pendekatan ini adalah *Problem Based Learning* (PBL), yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam menemukan dan memahami konsep melalui penyelesaian masalah nyata.

Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) ini memungkinkan peserta didik untuk berdiskusi, mengeksplorasi, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi matematika. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dalam proses belajar, di mana mereka diberikan permasalahan nyata sebagai langkah awal untuk mengeksplorasi dan memahami konsep secara lebih mendalam. Model ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, serta mencari dan menerapkan solusi melalui investigasi dan diskusi. Dengan pendekatan ini, peserta didik dapat membangun pemahaman mereka sendiri, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Dalam pembelajaran matematika, *Problem Based Learning* (PBL) berperan penting dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis, karena melalui penyelesaian masalah nyata, peserta didik tidak hanya menghafal rumus atau prosedur, tetapi juga memahami alasan dan cara penggunaannya. Selain itu, model ini membantu peserta didik dalam mengidentifikasi contoh dan non-contoh dari suatu konsep matematis, yang merupakan salah satu indikator pemahaman konsep. Dengan keterlibatan aktif dalam eksplorasi dan proses berpikir, peserta didik dapat lebih mudah menghubungkan konsep abstrak dengan penerapannya, sehingga mereka memperoleh pemahaman yang tidak hanya bersifat prosedural, tetapi juga konseptual. Menurut Saputra, (2021, hlm. 5) "*Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menghadirkan permasalahan nyata yang bersifat terbuka dan tidak terstruktur sebagai konteks bagi peserta didik". Melalui pendekatan ini, peserta didik didorong untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, serta membangun pemahaman baru secara mandiri. Selain itu, menurut Ayunda, dkk., (2023, hlm. 5009) "*Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang berperan penting dalam mengidentifikasi permasalahan nyata yang dialami peserta didik". Metode ini memungkinkan peserta didik untuk mengungkapkan pengetahuan yang telah

dimiliki, memperluas wawasan, serta mengembangkan kemandirian dan sikap positif dalam proses belajar. Menurut Pratama, dkk., (2020, hlm. 89-90) “*Problem Based Learning (PBL)* merupakan metode pembelajaran yang dimulai dengan penyajian masalah terkait materi, di mana peserta didik diajak untuk mengungkapkan pendapat mereka terlebih dahulu”. Demikian, dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning (PBL)* adalah model pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah nyata untuk mendorong peserta didik berpikir kritis, mandiri, serta mengembangkan wawasan dan sikap positif dalam belajar. Dengan kata lain, penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami konsep matematis, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, kemampuan menyelesaikan masalah, serta kemandirian dalam belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal dan bermakna serta efektif. Agar penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* semakin efektif, diperlukan strategi yang menarik dan inovatif dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Seiring dengan perkembangan zaman tentunya penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* harus dirancang semenarik mungkin, hal ini merupakan upaya untuk mendukung proses belajar-mengajar dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilakukan dengan bantuan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Media pembelajaran yang efektif dan menarik mempermudah peserta didik dalam memahami materi serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media interaktif, seperti alat peraga, permainan edukatif, video animasi, dan aplikasi berbasis teknologi, dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Selain itu, memilih media yang sesuai dengan perkembangan peserta didik akan mendorong mereka lebih aktif dalam mengeksplorasi konsep yang diajarkan. Dengan variasi dan inovasi dalam media pembelajaran, proses belajar tidak hanya terfokus pada guru, tetapi juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, berpikir kritis, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Menurut Nurhasana, (2021, hlm. 221) “Media adalah segala

bentuk alat atau sarana yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran guna merangsang minat dan motivasi belajar peserta didik”. Berdasarkan hal tersebut, bahwa Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, dengan salah satu *platform* yang banyak digunakan dalam mendukung proses pembelajaran adalah *Quizizz*, terutama dalam penerapan model *Problem Based Learning* (PBL).

Quizizz adalah *platform* pembelajaran digital dapat diintegrasikan dengan model *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik. Sebagaimana diungkapkan oleh Mujahidin, dkk., (2021, hlm. 558) “*Quizizz* mempermudah pembuatan soal karena memiliki tampilan yang menarik, interaktif, dan dilengkapi dengan musik latar yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan”. Menurut Yong, dkk., (2021, hlm. 312) “*Quizizz* dirancang dengan teknik gamifikasi, memungkinkan pengguna menggunakannya layaknya sebuah permainan interaktif”. “Setiap peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar akan memperoleh poin berdasarkan kecepatan menjawab, serta peringkat yang menunjukkan posisi mereka dalam menyelesaikan soal”. Nurholifah, dkk., (2023, hlm. 59). Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* merupakan *platform* pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang memudahkan pembuatan soal dengan tampilan menarik, dilengkapi musik latar, serta sistem penilaian berbasis poin dan peringkat, sehingga membuat proses belajar lebih menyenangkan.

Sebagai contoh penelitian yang dilakukan oleh Marwa, (2021, hlm. 6767) melalui penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Digital *Kahoot* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V SD Mujahidin Pontianak” Hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep pada peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan peningkatan yang lebih signifikan pada kelas eksperimen. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung media digital *Kahoot* berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep peserta didik. Pengujian hipotesis juga mengungkapkan bahwa nilai t hitung lebih besar daripada t tabel, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Selain itu,

perhitungan *effect size* menghasilkan nilai 0,81, yang dikategorikan sebagai pengaruh tinggi terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik.

Peneliti yang lainnya, dilakukan oleh Panggabean, dkk., (2023, hlm. 13905) dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Quizizz* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik kelas VII SMP Swasta R.A Kartini Tebing Tinggi”. menunjukkan bahwa Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media *Quizizz* terbukti meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada peserta didik kelas VII SMP Swasta R.A Kartini Tebing Tinggi. Peningkatan ini terlihat dari rata-rata capaian peserta didik pada setiap indikator pemecahan masalah, seperti memahami masalah, merancang solusi, menyelesaikan permasalahan, dan melakukan pengecekan kembali. Perkembangan tersebut tampak dari hasil tes awal sebelum diberikan perlakuan hingga siklus I dan siklus II setelah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media *Quizizz*.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Sulsana, dkk., (2024, hlm. 496) melalui penelitiannya yang berjudul “Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Digital *Kahoot* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar” Hal ini ditunjukkan Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, serta didukung oleh uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,000 pada uji dua arah (*two-tailed*), yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Selain itu, hasil uji *effect size* menunjukkan nilai 1,298, yang mengindikasikan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media digital *Kahoot* memiliki pengaruh besar terhadap pemahaman konsep matematis.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis Peserta didik, Model ini dimulai dengan pemberian masalah yang mendorong Peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan baru yang dipelajari. Selain itu, *Problem Based Learning* (PBL) juga memberikan kesempatan bagi Peserta

didik untuk menerapkan pemahamannya melalui diskusi dan penyelesaian masalah secara bersama-sama, yang membantu memperdalam pemahaman Peserta didik terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Hal ini tidak terlepas dari karakteristik Peserta didik, kondisi dan situasi pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Salah satu cara yang harus dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan pemahaman konsep Peserta didik saat kegiatan belajar mengajar yaitu dengan digunakannya model pembelajaran tersebut. Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Quizizz* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah:

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

1. Variasi model pembelajaran yang diterapkan masih terbatas.
2. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran belum optimal.
3. Pemahaman konsep matematis peserta didik masih perlu ditingkatkan.
4. Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih kurang aktif.
5. Pendekatan pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*).

C. Rumusan masalah

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

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran Peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Quizizz* dan Peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis Peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Quizizz* dengan Peserta didik yang menggunakan model konvensional?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis Peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL)

berbantuan *Quizizz* dan Peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

4. Seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Quizizz* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis Peserta didik?

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran Peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Quizizz* dan Peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis Peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Quizizz* dengan Peserta didik yang menggunakan model konvensional.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis Peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Quizizz* dan Peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
4. Untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Quizizz* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis Peserta didik.

E. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam kegiatan pembelajaran perihal beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis Peserta didik di sekolah dasar.

2. Secara praktis

- a. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dan dasar pemikiran guru dan juga calon guru untuk dapat memilih model pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Bagi Peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu Peserta didik agar lebih termotivasi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
- c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu bekal untuk terjun langsung ke dunia pendidikan sebagai seorang calon guru.

3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan panduan model pembelajaran sebagai bahan pertimbangan untuk dijadikan referensi bagi guru-guru lainnya dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran.

F. Definisi operasional

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

1. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dengan mengutamakan penyelesaian masalah sebagai inti dari proses belajar. Dalam penerapannya, peserta didik dihadapkan pada permasalahan nyata yang harus dikaji dan diselesaikan melalui kerja sama tim, diskusi, serta penelitian secara mandiri. Pendekatan ini dirancang untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, serta meningkatkan kemandirian dalam memperoleh dan mengolah informasi.

2. Pemahaman Konsep Matematis

Pemahaman konsep dalam matematika merujuk pada kemampuan individu untuk menginterpretasikan, menjelaskan, dan menggunakan konsep-konsep matematika dengan tepat dalam berbagai konteks. Kemampuan ini meliputi pemahaman terhadap keterkaitan antar konsep, penerapan prosedur

yang sesuai, serta penggunaan konsep tersebut dalam menyelesaikan masalah. Seseorang dengan pemahaman matematis yang baik mampu menjelaskan suatu konsep dengan bahasanya sendiri, memberikan ilustrasi atau contoh, serta mengaitkannya dengan konsep lain dalam matematika maupun dalam situasi kehidupan nyata.

3. Matematika

Matematika merupakan cabang ilmu yang berfokus pada kajian mengenai besaran, struktur, ruang, dan perubahan dengan menerapkan pola, logika, serta prinsip tertentu. Ilmu ini berfungsi untuk menganalisis dan menyelesaikan berbagai persoalan melalui metode yang sistematis dan berbasis kuantitatif. Selain itu, matematika menjadi fondasi bagi banyak bidang ilmu lain, seperti fisika, ekonomi, dan teknik, karena konsep-konsepnya dapat diaplikasikan dalam berbagai aspek kehidupan.

4. Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi berbasis *game* yang digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif dengan mengintegrasikan aktivitas multipemain di lingkungan kelas. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur seperti gamifikasi, umpan balik secara langsung, dan mode kompetisi, yang memungkinkan peserta didik menjawab kuis dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Melalui konsep pembelajaran berbasis permainan, *quizizz* menghadirkan pengalaman belajar yang tidak hanya menghibur tetapi juga menantang, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik. Guru dapat membuat atau menggunakan kuis yang tersedia untuk menilai pemahaman peserta didik secara real-time. Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan fitur pendukung yang mempermudah guru dalam merancang pembelajaran yang efektif serta memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk berpartisipasi. Dengan segala keunggulannya, *quizizz* menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik di kelas.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi yaitu menguraikan semua isi skripsi serta pembahasannya. Sistematika penulisan ini mempunyai hubungan antara satu bab dengan bab yang selanjutnya. Sistematika skripsi ini bertujuan untuk menyusun pengkajian dengan rapi serta memfasilitasi proses penulisan dengan lebih terperinci. Sistematika penulisan skripsi yang dipakai penulis berdasar pada buku panduan penulisan karya tulis ilmiah FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm 27) Sistematika penulisannya, antara lain:

1. Bagian pembuka

Bagian dalam pembuka skripsi ini terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto serta persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar ambar, serta daftar lampiran.

2. Bagian isi

- a. BAB I pendahuluan, bagian ini ditunjukkan untuk menghantarkan pembaca ke pembahasan problematika. Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika skripsi.
- b. BAB II kajian teori serta kerangka pemikiran, bagian ini meliputi deskripsi teoritis yang berfokus pada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, serta tata aturan yang ditunjang berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang sejalan dengan probelmatika penelitian.
- c. BAB III metode penelitian, pada bagian ini meliputi pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek serta objek penelitian, pengumpulan data juga instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.
- d. BAB IV hasil penelitian serta pembahasan, pada bab ini memaparkan dua hal utama, yakni:
 - 1) Temuan penelitian berdasar hasil pengolahan serta analisis data.
 - 2) Pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan rumusan masalah.
- e. BAB V simpulan serta saran, kesimpulan merupakan penyajian dari uraian penafsiran serta pemaknaan dari hasil temuan penelitian juga saran merupakan rekomendasi yang ditunjukkan kepada berbagai pihak.

3. Bagian Akhir

Pada bagian ini berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.