

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan taraf hidup bangsa dan sumber daya manusia. Maryati (2017, hlm. 335) menyatakan bahwa dalam mencapai tujuan Pendidikan nasional, Lembaga Pendidikan tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan tetapi juga karakter yang baik dan membina para siswa sebagai penerus bangsa. Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna Pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi – potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai- nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan. Al-Qur'an bekal-kali menjelaskan pentingnya pengetahuan. Tanpa pengetahuan, niscaya kehidupan manusia agar mencari ilmu pengetahuan sebagaimana firman Allah dalam al-Qur'an memosisikan manusia yang memiliki pengetahuan pada derajat yang tinggi. al-Qur'an surat al-Mujadalah/58; 11 menyebutkan:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِ سِ فَافْسَحُوْا يَّفْسَحِ ٱللّٰهُ لَكُمْ ۗ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَّرْفَعِ  
ٱللّٰهُ اِلَآئِ ذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْ ۗ وَاِلَآئِ ذِيْنَ اٰوْتُوْا اِلَآءِ عِلْمٍ نَّرْجِ ۗ وَاِلَآءِ مَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ رَّ

Terjemahannya:

*“Hai orang – orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: “Berlapang – lapanglah dalam majlis”. Maka lapangkan niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “berdirilah kamu”, Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.*

Ayat tersebut menunjukkan bahwa orang yang beriman dan berilmu pengetahuan diangkat derajatnya oleh Allah SWT. Derajat yang dimaksudkan dapat bermakna kedudukan, kelebihan atau keutamaan dari makhluk lainnya, dan hanya Allah SWT, yang lebih mengetahuinya tentang bentuk dan jenisnya serta kepada siapa yang akan ditinggikan derajatnya. Mengingat masalah yang berhubungan dengan Pendidikan menurut al- Qur'an meliputi berbagai masalah,

maka dalam tulisan ini akan dibatasi dengan mengangkat focus pembahasan meliputi: Pengertian dan tujuan Pendidikan menurut al Qur'an serta metode – metode Pendidikan menurut al-Qur'an. Jika ingin pandai, harus mampu makna: untuk mendapatkan kepandaian, seseorang harus memiliki kemampuan dan kemauan untuk belajar dengan sungguh – sungguh. “Mun hayang nyampak, kudu mampuh”.

Pembelajaran matematika merupakan pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik di sekolah dasar. Matematika adalah salah satu bagian elemen Pendidikan dasar pada seluruh bidang pengajar. Maka hal ini dikarenakan hakikat pembelajaran matematika di sekolah dasar yang sesuai dengan tuntutan kehidupan. Matematika suatu perkara yang tidak bisa kita lepaskan dari kehidupan sehari-hari. Matematika ialah berkaitan dengan Bahasa Sansakerta yaitu medha atau widya yang berarti kepandaian, ketahuan dan kecerdasan. Matematika adalah penalaran deduktif yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan yang diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran suatu konsep atau pernyataan yang diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya. Namun demikian, dalam pembelajaran matematika pemahaman konsep sering diawali secara induktif melalui pengalaman peristiwa nyata. (Yayuk, 2019, hlm. 1). Simpulan dari pernyataan sebelumnya pembelajaran matematika di sekolah dasar memang memiliki posisi yang sangat fundamental dan strategis dalam system pendidikan. Sebagai mata pelajaran wajib, matematika bukan hanya sekedar kumpulan angka dan rumus, melainkan sebuah system berpikir yang membentuk dasar logika dan penalaran siswa sejak dini. Hakikat pembelajaran matematika di sekolah dasar sesungguhnya mencerminkan kebutuhan praktis kehidupan sehari-hari. Ketika kita mengamati aktivitas harian, hampir semua aspek kehidupan sehari-hari, Ketika kita mengamati aktivitas harian, hampir semua aspek kehidupan melibatkan konsep matematika membekali siswa dengan keterampilan praktis yang akan mereka gunakan sepanjang hidup

Pembelajaran matematika di sekolah dasar dilakukan untuk meningkatkan kemampuan penalaran, meningkatkan kecerdasan, dan mengubah sikap karena matematika mengajarkan peserta didik cara untuk memecahkan masalah belajar. Dalam pembelajaran matematika, peserta didik mempelajari angka, pola, ide, struktur dan hubungan dalam urutan yang logis. Agar peserta didik mampu

memecahkan masalah secara sistematis dan ilmiah. Menurut Sulianti dalam Rosanti (2022) pada dasarnya pengajaran matematika di kelas-kelas rendah yaitu kelas 1, 2, 3 lebih utama diarahkan agar Peserta didik memiliki keterampilan berhitung melalui kegiatan praktik yang dilakukan sendiri oleh peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat dipahami sebagai suatu proses yang sistematis dan terstruktur untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik melalui eksplorasi konsep-konsep matematika yang fundamental. Pendekatan yang mengintegrasikan pengembangan penalaran, kecerdasan, dan sikap melalui kegiatan praktik mandiri menciptakan fondasi yang kuat untuk pembelajaran matematika di jenjang yang lebih tinggi sekaligus membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir yang akan berguna sepanjang hidup mereka

Namun, pada kenyataannya pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Pembelajaran matematika dianggap sulit untuk dipahami bagi sebagian besar peserta didik. Berbagai macam rumus dipelajari dan dihafal oleh peserta didik tanpa mereka ketahui dan mengerti apa saja kegunaan mempelajari materi tersebut. Peserta didik belum merasakan kebermaknaan mempelajari pembelajaran matematika, guru terkesan hanya menyampaikan materinya saja tanpa menjelaskan manfaat dalam mempelajari materi tersebut kaitannya dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Kenyataan di lapangan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, peserta didik kelas IV Sebagian peserta didik kurang memahami bagaimana cara menghitung perkalian dalam nilai belasan dan puluhan. Kebanyakan peserta didik dalam menghitung perkalian masih rendah. Hal ini dapat terlihat pada presentase ketuntasan siswa adalah 37,03%, persentase ketuntasan peserta didik di kelas kontrol meningkat menjadi 70,37%. Di kelas eksperimen terjadi peningkatan signifikan hingga mencapai 88,88%. Nilai rata-rata siswa adalah 75,6, dengan nilai terendah 58 dan nilai tertinggi 88. Dari 25 siswa, terdapat 15 siswa yang mencapai ketuntasan (dengan KKM 70)

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa terdapat kesenjangan yang sangat signifikan antara idealitas pembelajaran matematika dengan realita implementasinya di lapangan. Kondisi pembelajaran

matematika di sekolah dasar saat ini menghadapi problematika yang kompleks dan multidimensional, di mana tujuan mulia untuk mengembangkan kemampuan penalaran, kecerdasan, dan sikap positif peserta didik terhadap matematika justru tidak tercapai secara optimal karena pendekatan pembelajaran yang kurang tepat dan kontekstual. Pembelajaran matematika di sekolah dasar bukan merupakan masalah yang tidak dapat diatasi, melainkan tantangan yang memerlukan pendekatan sistematis dan komprehensif. Dengan komitmen yang kuat dari semua pemangku kepentingan, inovasi dalam metode pembelajaran, dan dukungan sistem yang memadai, pembelajaran matematika dapat diubah menjadi pengalaman yang menarik, bermakna dan memberdayakan bagi seluruh peserta didik.

Solusi untuk rendahnya pemahaman perkalian mencoba untuk melakukan perubahan model dan media pembelajarannya yaitu dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *wordwall*. Menurut Kurniawan (2015) model *Problem Based Learning* membuka peluang yang sangat besar bagi peserta didik untuk mengembangkan kreatifitas dan inovasinya. Peserta didik dituntut untuk dapat mencoba menyelesaikan permasalahan autentik yang ada di sekitarnya. Ketika pembelajaran matematika diajarkan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* ini, peserta didik akan mendapatkan keuntungan yaitu, memahami konsep matematika yang dipelajari dan mampu mengetahui manfaat penerapan konsep tersebut ketika diberikan permasalahan nyata. Bahwa model *Problem Based Learning* memiliki kelebihan utama yaitu mendorong peserta didik dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah nyata melalui aktivitas belajar yang melibatkan aktivitas ilmiah dalam kelompok kerja. *Problem Based Learning* juga memfasilitasi peserta didik untuk membangun pengetahuan sendiri dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar, menilai kemajuan belajar, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi dalam mengatasi kesulitan belajar secara bersama-sama. Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning* dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses dan pemahaman materi yang diajarkan. Adapun kekurangan dari model *Problem Based Learning*, Kekurangan model *Problem Based Learning* menurut Shoimin (dalam Rachmawati 2021, hlm. 251) diantaranya sebagai berikut. 1) Dalam penerapan model *Problem Based Learning* tidak dapat dilakukan untuk semua

materi pelajaran karena *Problem Based Learning* lebih cocok apabila pembelajaran tersebut menuntut kemampuan anak untuk melakukan pemecahan masalah, 2) Sulit dalam membagi tugas antar peserta didik karena peserta didik heterogen.

*Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk dimanfaatkan di era digital. *Wordwall* adalah platform digital yang memungkinkan guru untuk menciptakan berbagai aktivitas pembelajaran berbasis permainan atau disebut *game-based learning*. Menurut Tylor (2015, dalam Sibarani et al, 2024 hal 45) *Wordwall* memiliki sejumlah keunggulan, seperti kemudahan dalam penggunaannya, variasi aktifitas yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, dan kemampuan untuk menarik perhatian siswa. Beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan terkait dengan penggunaan model *Problem Based Learning* dan media *wordwall* dalam meningkatkan kemampuan berhitung, khususnya pada materi perkalian di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi digital lebih membuka peluang besar bagi transformasi pembelajaran matematika di sekolah dasar melalui pemanfaatan media pembelajaran inovatif seperti *wordwall*. Platform digital ini merepresentasikan evolusi paradigma pembelajaran dari pendekatan konvensional menuju pembelajaran yang lebih interaktif dan engaging melalui konsep *game-based learning* yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Adanya *wordwall* sebagai media pembelajaran digital yang efektif untuk era digital menandai pergeseran paradigma pembelajaran matematika menuju pendekatan yang lebih *student-centered*, *interactive*, dan *technology-enhanced*. Platform ini tidak hanya menawarkan solusi teknis untuk membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membuka peluang untuk mengimplementasikan prinsip-prinsip pembelajaran yang lebih progresif dan sesuai dengan karakteristik generasi *digital native* yang menjadi peserta didik saat ini. Dengan dukungan penelitian empiris yang telah ada, *wordwall* memiliki potensi besar untuk menjadi katalisator dalam transformasi pembelajaran matematika di sekolah dasar menuju arah yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif dan saling membantu dalam

memecahkan sebuah masalah yaitu dengan cara diskusi dan bekerjasama. Namun tentunya untuk, dapat menciptakan pembelajaran tematik yang menyenangkan dan penuh antusias bagi siswa tidak cukup hanya menggunakan model pembelajaran inovatif saja. Perlu dukungan lain salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif yaitu aplikasi wordwall merupakan jenis media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui wordwall.net dengan tampilan menarik dan variative, yang nantinya akan dijawab oleh siswa. Menurut Pertiwi, dkk (2022).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penciptaan pembelajaran matematika yang efektif dan bermakna di era digital memerlukan pendekatan yang holistik dan terintegrasi, yang tidak hanya mengndalkan satu komponen pembelajaran saja, melainkan memadukan berbagai elemen pembelajaran secara sinergasi untuk mencapai hasil yang optimal. Model *Problem Based Learning* yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam memecahkan masalah melalui diskusi dan kerja sama kolaboratif memiliki potensi besar untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi peserta didik, namun efektivitasnya akan semakin maksimal Ketika didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan inovatif.

Berdasarkan latar belakang di atas untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar harus dirancang sedemikian rupa agar lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Saat ini, banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami materi matematika, terutama dalam hal perkalian, karena pendekatan yang masih berfokus pada hafalan rumus tanpa menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Untuk mengatasi masalah ini, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat menjadi solusi yang efektif. Model *Problem Based Learning* membuka kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran dengan cara memecahkan masalah nyata yang ada di sekitar mereka. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep matematika, tetapi juga membantu siswa untuk melihat manfaat penerapan konsep tersebut dalam kehidupan nyata. Sementara itu, media *Wordwall*, yang berbasis permainan, dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta dapat

meningkatkan keterlibatan siswa dalam materi yang diajarkan. Dengan menggabungkan kedua pendekatan ini, diharapkan siswa dapat memahami materi matematika dengan cara yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep yang dipelajari.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung khususnya perkalian peserta didik kelas IV masih rendah
2. Minat belajar siswa masih rendah
3. Kurang motivasi dalam pembelajaran matematika
4. Media yang di gunakan kurang menarik bagi siswa

## **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *wordwall* dan peserta didik yang menggunakan pembelajaran *konvensional* di kelas IV SD?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berhitung perkalian peserta didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *wordwall* dan peserta didik yang menggunakan pembelajaran *konvensional* di kelas IV SD?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berhitung perkalian peserta didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *wordwall* dan peserta didik yang menggunakan pembelajaran *konvensional* di kelas IV SD?
4. Seberapa besar pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *wordwall* terhadap kemampuan berhitung perkalian peserta didik?

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

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *wordwall* dan peserta didik yang menggunakan pembelajaran *konvensional* di kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui kemampuan berhitung perkalian peserta didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *wordwall* dan peserta didik yang menggunakan pembelajaran *konvensional* di kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung perkalian peserta didik dengan menggunakan media *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *wordwall* dan peserta didik yang menggunakan pembelajaran *konvensional* di kelas IV SD.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *wordwall* terhadap kemampuan berhitung perkalian peserta didik.

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

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah pengetahuan dan referensi mengenai pengembangan kualitas pembelajaran pada berbagai jenjang Pendidikan dan Pembelajaran khususnya dengan menggunakan model *Problem Based Learning*.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan dan menambah kemampuan dalam menulis penelitian serta dapat menambah pengalaman dalam menerapkan model *Problem Based Learning*.
  - b. Bagi peserta didik

Dapat meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok, serta dapat meningkatkan hasil belajar.
  - c. Bagi guru

Dapat menjadi masukan, menambah wawasan dan pengalaman guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovasi, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa melalui model *Problem Based Learning*.

d. Bagi sekolah

Dapat memberikan sumbangan wawasan dan pengalaman guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa melalui model *Problem Based Learning*

## F. Definisi Operasional

Berdasarkan paparan di atas berikut adalah definisi operasional yang dapat peneliti temukan:

1. Model *Problem Based Learning*

Definisi Operasional: Model pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana siswa dihadapkan pada masalah – masalah nyata atau kontekstual untuk diselesaikan melalui proses penyelidikan dan pemecahan masalah secara kolaboratif dalam kelompok – kelompok kecil.

2. *Wordwall*

Definisi Operasional: Media pembelajaran interaktif berbasis daring yang menyajikan berbagai jenis permainan, kuis, atau Latihan dalam bentuk visual yang menarik dan bervariasi, dengan tujuan untuk meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

3. Kemampuan Berhitung Perkalian

Definisi Operasional: Kemampuan siswa dalam memahami konsep perkalian dan mengaplikasikannya untuk menyelesaikan operasi perkalian dengan benar dan tepat.

4. Proses Pembelajaran

Definisi Operasional: Rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung, meliputi tahapan – tahapan pembelajaran, metode yang digunakan, interaksi antar guru dan siswa, serta aktivitas belajar yang dilakukan siswa.

5. Peningkatan Kemampuan

Definisi Operasional: Perubahan positif yang terjadi pada kemampuan siswa dalam berhitung perkalian, yang diukur melalui perbandingan nilai atau skor sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning*.

#### **G. Sistematika Skripsi**

Sistematika penulisan skripsi adalah suatu proses atau rangkaian Tindakan yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian sedemikian rupa sehingga memudahkan pembaca untuk memahami, mempelajari, dan mendapatkan ide. Sistematika penulisan skripsi terdapat beberapa bab, antara lain pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, analisis data dan pembahasan, serta kesimpulan. Setiap bab memiliki uraian yang berbeda-beda, tergantung pada jenis penelitian atau karya tulis yang dibuat. Sistematika penulisan skripsi dapat diuraikan secara garis besar, yaitu sebagai berikut.

Pada bab 1, sistematika skripsi adalah sebagai berikut: latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kelebihan penelitian definisi operasional, dan sistematika skripsi.

Pada bab 2, sistematika bab 2 dalam skripsi ini terdiri dari bagian-bagian yang mencakup definisi-definisi mengenai model PBL berbantuan media Wordwall.

Pada bab 3, sistematika bab 3 skripsi ini meliputi topik-topik sebagai berikut: prosedur penelitian yang dilakukan di SDN 092 Cibadak Andir, desain penelitian, subjek penelitian, populasi penelitian, dan Teknik analisis data.

Pada bab 4, sistematika pada bab 4 skripsi ini terdiri dari bagian-bagian sebagai berikut: penelitian yang diawali dengan pengumpulan data dan diakhiri dengan temuan-temuan mengenai SDN 092 Cibadak Andir.

Pada bab 5, sistematika bab 5 dalam skripsi ini terdiri dari bagian-bagian sebagai berikut: kesimpulan dan saran. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah saran penelitian meliputi saran bagi pembaca serta saran yang dapat membantu hasil penelitian selanjutnya.