

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah suatu kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan potensi diri, pengetahuan, juga pengalaman. Pendidikan sangat berperan krusial bagi tiap individu terutama dalam kehidupan sehari-hari, dengan adanya pendidikan setiap orang dapat memperluas wawasannya, karakter, serta pikiran setiap orang. Ki Hajar Dewantara yang sering dikenal sebagai bapak pendidikan nasional, mengatakan bahwa pendidikan merupakan daya usaha guna meningkatkan budi pekerti, serta pemahaman peserta didik. Tujuan pendidikan menurutnya adalah supaya bisa menunjang kesempurnaan hidup yakni hidup beserta membesarkan anak yang sejalan dengan masyarakat beserta alamnya.

Terutama dalam agama islam, banyak sekali ayat Al-Qur'an dan hadits yang mengungkapkan bahwa pentingnya ilmu dan pendidikan bagi setiap manusia. Sebagaimana yang telah dikatakan imam Syafi'i:

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ،

Artinya: “Barangsiapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu. Barangsiapa menginginkan akhirat, hendaklah ia menguasai ilmu.”

Nasihat ini memberikan pesan kepada kita bahwa ilmu menjadi kunci utama terbukanya gerbang kesuksesan. Semakin tinggi status pendidikan maka akan semakin matang dalam mengola pola pikir dan nalarnya. Luasnya wawasan dan pengetahuan yang dikuasai mampu memberikan berbagai macam solusi yang dibutuhkan tanpa harus bertentangan dengan nilai-nilai agama, kehidupan sosial, ilmu pengetahuan dan kehidupan berbangsa dan bernegara. Di sinilah akan terlihat betapa pentingnya dan tingginya kedudukan orang yang berpendidikan tinggi. Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT. dalam surat Al Mujadalah ayat 11:

....يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ.... ١١

Artinya: “...Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat...”

Menurut survei *Political and Economic Risk Consultant* (PERC), kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia. Posisi Indonesia berada di bawah Vietnam. Data yang dilaporkan *The World Economic Forum Swedia* (2000), Indonesia memiliki daya saing yang rendah, yaitu hanya menduduki urutan ke-37 dari 57 negara yang disurvei di dunia. Kurangnya penguasaan pengembangan belajar yang dimiliki guru menjadi salah satu penyebabnya, maka dengan itu para pendidik di Indonesia harus meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dengan menerapkan berbagai strategi yang dapat menciptakan hasil belajar yang lebih baik lagi.

Matematika termasuk salah satu pelajaran yang sangatlah krusial bagi setiap orang, dengan matematika kita dapat mengetahui ilmu dasar pola, bilangan, dan perhitungan yang sangat selalu dibutuhkan terutama dalam kehidupan sehari-hari. Kie dkk, (2023, hlm. 19) mengungkapkan bahwa matematika merupakan ilmu luas yang penerapannya mencakup segala aspek kehidupan. Dengan itu kita dapat melihat bahwa betapa pentingnya matematika dalam aspek kehidupan. Matematika salah satunya mencakup pada materi fisika juga kimia yang mana hitungan dasarnya berasal dari matematika, dalam kehidupan pun seringkali kita menggunakan matematika terutama melalui transaksi jual beli.

Pentingnya keterampilan pemecahan permasalahan matematis menurut Cooney (Kurniawan, dkk., 2019, hlm. 272) bahwa keterampilan tersebut sangatlah krusial terutama bagi siswa yang sedang dalam proses belajar matematika, dikarenakan itu dapat meningkatkan kemampuan matematis seperti berpikir kreatif, analitis, dan kritis. Proses belajar matematika pada siswa sangat berperan penting pada hasil belajar, dengan metode dan proses belajar yang tepat dapat menghasilkan pengetahuan dan keterampilan siswa yang lebih baik, maka dengan keterampilan tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Keterampilan pemecahan permasalahan matematis termasuk keterampilan seseorang guna menangani permasalahan terutama dalam pelajaran matematika yang tentunya harus diselesaikan sesuai dengan konteks matematika. Meika, dkk (2021, hlm. 385) mengatakan “Dari temuan observasi di MTs Persis 72 Gunung Buntung Kabupaten Serang, data hasil belajar siswa memperlihatkan bahwasanya siswa mempunyai keterbatasan dalam keterampilan pemecahan permasalahan,

dengan nilai rata-rata siswa hanya 58,0". Hasil studi di SMP Negeri 1 Masaran mengungkapkan bahwa merasa kesulitan dengan menerapkan soal berbasis masalah kepada siswa terutama pada pelajaran matematika yang dapat membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikannya. Sehingga pada tahun 2015/2016 presentasi ketuntasan belajar siswa hanya 57,5% dengan nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa hanya 62 dari KKM 75 (Supratinah, 2019, hlm 49-50). Terlihat dari beberapa hasil studi dan penelitian bahwa pengembangan keterampilan pemecahan permasalahan matematis siswa sangatlah dibutuhkan sebab keterampilan mereka masih kurang sehingga bisa menunjang kreativitas beserta kapasitas pemecahan permasalahan mereka.

Self-confidence merupakan rasa kepercayaan diri beserta tingkat keyakinan yang besar dalam melakukan suatu tindakan terutama dalam hal pendidikan. *Self-confidence* dalam pendidikan sangat diperlukan karena dengan itu siswa dapat lebih percaya diri ketika menjawab pertanyaan baik tertulis maupun lisan dalam kegiatan pembelajaran. Alawiyah, dkk (2022, hlm. 223) mengatakan "Siswa SMP Negeri 1 Mentebah, seringkali bermasalah dengan kepercayaan diri, dimana siswa selalu mengeluh tidak mampu, takut, malas, dan merasa tidak yakin dengan jawabannya ketika mengerjakan tugas akademik". Tentunya ini merupakan hal yang serius dan membutuhkan perkembangan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan *Self-confidence* siswa sehingga siswa mempunyai rasa percaya diri yang besar.

Anggiana (2019, hlm. 60) mengatakan "Model pembelajaran *Problem-Based Learning* yaitu pembelajaran di orientasikan kepada pemecahan berbagai masalah terutama yang terkait dengan aplikasi materi pelajaran di dalam kehidupan nyata". Menurut Karina & Yani (2020, hlm. 143) penerapan model *problem-based learning* efektif bisa membantu siswa untuk memahami konsep matematika yang berdampak terhadap hasil ketuntasan hasil belajar siswa. Maka melalui model pembelajaran PBL bisa menghasilkan peningkatan terhadap hasil belajar siswa, sehingga PBL bisa dijadikan salah satu opsi model pembelajaran untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih baik.

Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis web yang didalamnya terdapat bermacam template games untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran dengan tujuan meningkatkan rasa semangat serta antusias siswa dalam belajar.

Meningkatkan rasa semangat dan antusias siswa sangat berdampak terhadap hasil belajarnya juga, semakin antusias maka tingkat keberhasilan pembelajaran pun akan meningkat. Purnamasari, dkk (tanpa tahun, hlm. 72) mengatakan bahwa dari beberapa banyak media yang bisa digunakan, terutama salah satunya *wordwall* yang menjadi harapan siswa dapat merasa nyaman dalam pembelajaran sehingga menjadi percaya diri dan keterampilan siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model *Problem-Based Learning* Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-confidence* pada Siswa Madrasah Tsanawiyah (MTs)”

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, bisa diidentifikasi permasalahan penelitian ini, yaitu:

1. Berdasarkan studi Supratinah (2019), bahwa guru merasa kesulitan menerapkan masalah matematika karena membutuhkan waktu yang lebih lama bagi siswa untuk menyelesaikannya. Sehingga guru jarang membuat soal yang berbasis masalah, terutama pada pelajaran matematika menjadikan kemampuan pemecahan masalah matematis kurang berkembang.
2. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh Meika, dkk (2021, hlm. 385), bahwa di MTs Persis 72 Gunung Buntung Kabupaten Serang kemampuan pemecahan permasalahan matematis siswa masih ternilai rendah, terbukti melalui nilai rata-rata siswa hanya mencapai 58,0 yang terbilang jauh dari nilai KKM yang ditetapkan sekolah yakni 70,0.
3. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Supratinah (2019), menurut data pada tahun pelajaran 2015/2016 di SMP Negeri 1 Masaran bahwa presentase ketuntasan belajar hanya 57,5%, dengan nilai rata-rata siswa hanya 62 dari KKM 75.
4. Dari penelitian Hali (2022), bahwa kelas VIII MTs Negeri 2 Kolaka masih belum mampu memecahkan masalah matematis. Pada pengerjaan soal cerita siswa mengalami kesulitan menyelesaikan baik dalam konteks matematika

maupun pemahaman diri sendiri serta siswa kesulitan menggunakan simbol matematika yang sesuai.

C. Rumusan Masalah

Dari identifikasi permasalahan yang telah dipaparkan, alhasil rumusan permasalahan penelitian ini, mencakup:

1. Apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan model *problem-based learning* berbantuan *wordwall* lebih tinggi dari pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional?
2. Apakah *self-confidence* siswa dengan menggunakan model *problem-based learning* berbantuan *wordwall* lebih baik dari pada *self-confidence* siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat korelasi antara peningkatan pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* siswa terhadap penerapan model *problem-based learning* berbantuan *wordwall*?
4. Bagaimana efektivitas pembelajaran dengan menggunakan model *problem-based learning* terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan permasalahan yang telah diuraikan, alhasil terdapat tujuan dalam penelitian ini, mencakup:

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang belajar menggunakan model *problem-based learning* berbantuan *wordwall* lebih tinggi dari pada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui *self-confidence* siswa yang menggunakan model *problem-based learning* berbantuan *wordwall* lebih baik dari pada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional.

3. Untuk mengetahui apakah terdapat korelasi antara pemecahan masalah matematis dan *self-confidence* siswa terhadap penerapan model *problem-based learning* berbantuan *wordwall*.
4. Untuk mengetahui efektivitas belajar menggunakan model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan *wordwall* terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis.

E. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian yang telah dipaparkan, diharapkan terdapat manfaat dari hasil penelitian, yakni:

1. Bagi Guru

Guru mendapatkan media pembelajaran yang beragam untuk proses pembelajaran selanjutnya sehingga bisa digunakan dengan menyesuaikan karakter belajar siswa, yang dapat meningkatkan rasa semangat serta antusias siswa dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Siswa dapat mengembangkan dan meningkatkan rasa semangat dalam proses pembelajaran melalui model *problem-based learning* berbantuan *wordwall* menjadikan siswa tidak jenuh yang dapat meningkatkan rasa antusias dalam belajar.

3. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman yang bisa digunakan ketika menjadi guru bisa menyesuaikan media pembelajaran yang efektif digunakan ke siswa, alhasil bisa meningkatkan kualitas belajar.

F. Definisi Operasional

Agar tidak timbul kesalahpahaman terkait beberapa istilah dalam penelitian ini, peneliti menyajikan definisi operasional, yaitu:

1. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Kemampuan ini ialah kemampuan seseorang dalam menyelesaikan permasalahan matematika sebagaimana sesuai dengan konteks dan aturan matematika.

Adapun indikator kemampuan tersebut menurut NCTM yakni mencakup:

- a. Mengenali unsur yang diketahui, yang diminta, beserta ketersediaan unsur yang dibutuhkan,
- b. Merumuskan permasalahan ataupun menyusun model matematika,
- c. Mengimplementasikan strategi guna menyelesaikan permasalahan dalam ataupun di luar matematika,
- d. Menafsirkan hasil sesuai permasalahan aslinya, beserta
- e. Memanfaatkan matematika secara bermakna.

2. *Self-Confidence*

Self-confidence ialah rasa kepercayaan diri dan keyakinan yang besar seseorang dalam melakukan suatu tindakan terutama dalam proses pembelajaran sehingga memberi pengaruh pada hasil belajar.

Terdapat indikator *self-confidence* menurut sumarmo pada penelitian ini mencakup:

- a. Yakin pada kapasitas sendiri, tidak takut bertindak, merasa bebas sekaligus bertanggung jawab ketika melakukan kegemarannya,
- b. Mengambil keputusan sendiri,
- c. Mempunyai pandangan positif terhadap diri sendiri, bersikap baik sekaligus santun ke orang lainnya, beserta bisa menerima sekaligus menghargai orang lain
- d. Berani menyuarakan pendapat beserta termotivasi untuk berprestasi, dan
- e. Mengidentifikasi kelebihan ataupun kekurangan diri sendiri.

3. *Problem-Based Learning*

Problem-based learning ialah salah satu model pembelajaran berbasis permasalahan dengan memberikan permasalahan dunia nyata yang dapat membuat siswa lebih berfikir kreatif dan kritis.

Sintaks model pembelajaran *problem-based learning* pada penelitian ini mencakup:

- a. Orientasi siswa terhadap permasalahan,
- b. Mengorganisasi siswa,
- c. Mengarahkan penyelidikan individu ataupun kelompok,
- d. Mengembangkan beserta mengungkapkan hasil, dan

e. Menganalisis dan menilai proses dan hasil pemecahan permasalahan.

4. *Wordwall*

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran berbasis web yang menyediakan banyak template berupa games dengan tujuan meningkatkan rasa semangat juga antusias siswa dalam belajar. *Wordwall* pada penelitian ini digunakan pada awal pembelajaran sebagai rangsangan kepada siswa agar lebih menarik dan rasa ingin tahu yang tinggi yang dapat menghasilkan pembelajaran lebih baik. Selain di awal pembelajaran, *wordwall* pada penelitian ini juga digunakan di akhir sebagai evaluasi siswa pada pembelajaran yang telah dilaksanakan.

5. Model *Problem-Based Learning* berbantuan *Wordwall*

Pada penelitian ini terdapat dua penerapan model pembelajaran yang berbeda, penerapan terhadap kelas eksperimen menerapkan model *Problem-Based Learning* berbantuan *Wordwall* (selanjutnya akan disingkat menjadi PBLbW)

6. Model Pembelajaran Konvensional

Penerapan pada kelas kontrol yaitu pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran *Problem-Based Learning* tanpa berbantuan *Wordwall*, (selanjutnya akan disingkat menjadi PK)

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi pada penelitian ini yaitu urutan penulisan, serta gambaran kandungan setiap bab yang mencakup 3 bagian yaitu bagian awal, isi, beserta penutup. Bagian awal skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

Selanjutnya bagian isi dari skripsi yang mencakup lima bab, yaitu bab I bagian pendahuluan yang secara khusus mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi. Bab II bagian kajian teori dan kerangka pemikiran yang secara khusus terdiri dari kajian teori, penelitian

terdahulu, kerangka pemikiran, serta asumsi dan hipotesis penelitian. Bab III bagian metode penelitian yang secara khusus terdiri dari pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian. Bab IV bagian hasil penelitian dan pembahasan yang secara khusus terdiri dari analisis data hasil penelitian, pembahasan penelitian, dan kendala pelaksanaan penelitian. Bab V bagian simpulan dan saran yang secara khusus terdiri dari simpulan dan saran dari penelitian yang telah dilaksanakan.

Bagian penutup dari penulisan skripsi ini terdiri dari daftar pustaka yaitu sumber yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi dan lampiran-lampiran hasil penelitian yang telah dilaksanakan.