

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki keterkaitan erat dengan tindakan yang dilakukan secara sadar, artinya seluruh kegiatan berlangsung berdasarkan perencanaan yang sistematis dan terstruktur. Upaya tersebut dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan sehingga mampu membentuk kepribadian murid yang mandiri. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah proses yang dirancang secara sadar untuk menciptakan situasi belajar dan pembelajaran yang memungkinkan murid aktif mengembangkan seluruh potensi dirinya, sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan dapat membuat seseorang memiliki ketekunan intelektual dan integritas moral.

Adapun peribahasa yang sejatinya membentuk satu kesatuan filosofis yang utuh dalam dunia pendidikan, yaitu perpaduan antara ketekunan intelektual dan integritas moral. Ungkapan *“cai karacak ninggang batu laun-laun jadi legok”* mengajarkan bahwa pendidikan adalah proses terus menerus yang membutuhkan konsistensi, sehingga tidak ada materi yang terlalu sulit selama murid memiliki kegigihan layaknya tetesan air yang mampu menaklukkan kerasnya batu. Namun, kecerdasan tersebut harus dipandu oleh prinsip *“ngeduk cikur kedah mitutur”*, yang berarti menjunjung tinggi kejujuran, etika riset, dan rasa hormat terhadap sumber ilmu (guru/literatur). Jika disatukan, pendidikan bukan sekadar mencetak orang pintar yang mampu “melubangi batu”, tetapi mencetak insan beradab yang memahami bahwa cara memperoleh ilmu dan hasil yang dicapai haruslah sejalan dengan kejujuran serta tata krama yang benar.

Pendidikan yang jujur dan tata krama yang baik sejalan dengan visi misi FKIP UNPAS. Visi misi FKIP UNPAS memiliki konsep *nyantri*, *nyakola*, dan *nyunda*. Konsep *nyantri*, *nyakola*, dan *nyunda* merupakan pilar filosofis FKIP UNPAS yang mengintegrasikan tiga dimensi utama dalam pembentukan guru masa depan: religiusitas, intelektualitas, dan identitas budaya. *Nyantri* menekankan pada

pembentukan karakter yang religius dan berakhlak mulia, memastikan bahwa setiap calon guru memiliki integritas moral dan spiritual sebagai fondasi utama. *Nyakola* merepresentasikan kompetensi akademik dan profesionalisme, di mana mahasiswa didorong untuk memiliki wawasan ilmiah yang luas serta kemahiran dalam disiplin ilmu pendidikan. Sementara itu, *Nyunda* berfungsi sebagai identitas kontekstual yang mengajarkan kearifan lokal, etika bahasa, dan tata krama (adab) dalam berinteraksi dengan masyarakat. Sinergi ketiga konsep tersebut menciptakan profil lulusan yang tidak hanya cerdas secara kognitif, tetapi juga memiliki kedalaman spiritual dan kepekaan budaya yang selaras dengan nilai-nilai luhur kemanusiaan.

Konsep tersebut sejalan dengan pendidikan agama Islam dalam kitabnya yaitu Al-Qur'an yang mengajarkan nilai-nilai luhur kemanusiaan. Menurut Daulay, dkk. (2023, hlm. 479) Al-Qur'an adalah firman Allah yang diturunkan secara bertahap kepada Nabi Muhammad SAW sebagai mukjizat dan wahyu terakhir yang berfungsi sebagai pedoman hidup, hakim, serta penyempurna sekaligus penghapus syariat kitab-kitab sebelumnya. Allah memerintahkan umatnya untuk senantiasa mencari ilmu melalui pendidikan. Hal tersebut terdapat dalam Surat Al-Kahf ayat 66:

﴿رُشْدًا غَلَمْتَ مِمَّا تُعَلِّمْنَ أَنْ عَلَىٰ أَتْبَعُكَ هَلْ مُوسَىٰ لَهُ قَالَ﴾

Artinya: *Musa berkata kepada Khidhr: "Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?"*

Menurut Muzakki, dkk. (2022, hlm. 73) Surat Al-Kahf ayat 66-78 memberikan pelajaran mendalam mengenai etika pendidikan melalui interaksi Nabi Musa as dan Nabi Khidir as yang menekankan pentingnya kesabaran serta kepatuhan seorang murid terhadap gurunya. Seorang murid hendaknya mengikuti pengajaran dengan baik dan tidak memotong penjelasan sebelum diberi kesempatan bertanya agar pemahaman yang sempurna dapat diraih atas izin Allah. Hal tersebut menegaskan bahwa pendidikan adalah pilar krusial bagi kemanusiaan karena melalui proses didik yang tepat, seseorang dapat membentuk karakter terbaik yang bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun masyarakat luas. Sebaliknya, pendidikan yang mengabaikan aspek akhlak hanya akan melahirkan keburukan, sehingga integritas moral harus selalu terjaga. Selain moral, pembelajaran seperti matematika juga adalah aspek yang penting untuk dipelajari.

Matematika menempati posisi sentral dalam dunia pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar, karena kegunaannya yang mencakup aktivitas sederhana hingga perhitungan kompleks dalam kehidupan sehari-hari. Siregar dan Adinda (2025, hlm. 1167) mengemukakan bahwa pembelajaran di tingkat dasar tersebut menjadi fondasi krusial bagi pengembangan kemampuan kognitif serta logika yang akan menunjang keberhasilan murid di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Konsep-konsep dalam matematika saling berkaitan erat sehingga penguasaan materi sebelumnya menjadi syarat mutlak untuk memahami topik selanjutnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa belajar matematika memerlukan proses yang berkesinambungan dan mendalam agar murid tidak kehilangan arah saat menghadapi materi yang lebih rumit. Meskipun dianggap penting, matematika sering kali dipersepsikan sebagai pelajaran yang sulit dan menakutkan, sehingga diperlukan solusi kreatif seperti penggunaan media berhitung agar murid tidak merasa terbebani. Fenomena kurangnya minat belajar murid sering kali dipicu oleh stigma bahwa matematika adalah pelajaran tersulit, baik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Oleh karena itu, membangun pemahaman murid melalui model yang relevan sangatlah penting mengingat peran penting matematika dalam memecahkan berbagai persoalan di kehidupan nyata.

Ula dan Nugraha (2023, hlm. 13) mengungkapkan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan murid dalam menguasai materi pelajaran yang ditunjukkan melalui kemahiran mendefinisikan atau menjelaskan kembali ide menggunakan susunan kalimat sendiri tanpa mengubah makna aslinya. Seorang murid dikatakan telah mencapai tingkat pemahaman yang baik apabila mampu mengidentifikasi serta membedakan antara contoh dan bukan contoh dari suatu konsep yang sedang dipelajari. Selain itu, proses tersebut melibatkan pengembangan kemampuan untuk menghubungkan berbagai ide agar saling terkait satu sama lain sehingga terbangun pemahaman yang menyeluruh dan mendalam. Indikator keberhasilan pemahaman tersebut tercermin saat murid mampu mengaplikasikan konsep tersebut secara fleksibel ke dalam berbagai konteks di luar materi yang telah diberikan. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan kemampuan pemahaman murid pada sebuah materi matematika.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 19 November 2025 dengan wali kelas III yang dilaksanakan di SD Negeri 033 Asmi Bandung, peneliti menemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran matematika yang dialami oleh murid kelas III sekolah dasar tersebut. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis murid masih tergolong rendah, murid juga dapat memahami materi matematika, namun sulit untuk menghitung operasi matematika khususnya materi yang harus menganalisis sebuah data, gambar atau tabel. Selain itu, murid juga belum sepenuhnya memahami makna dari operasi hitung yang harus dikerjakan secara sistematis, sehingga sering keliru dalam menyelesaikan soal cerita sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan murid dalam memahami materi yang diberikan. Lemahnya penguasaan konsep dasar menyebabkan murid memerlukan waktu yang lebih lama dalam menyelesaikan tugas dan masih sering melakukan kesalahan dalam perhitungan. Adapun selama proses pembelajaran berlangsung, murid terlihat membutuhkan latihan yang berulang agar mereka benar-benar paham pada sebuah materi matematika.

Temuan tersebut diperkuat oleh fakta berupa hasil nilai sumatif murid pada mata pelajaran matematika semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 yang menunjukkan bahwa dari 28 murid masih terdapat beberapa murid yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis murid belum sepenuhnya optimal. Informasi mengenai hasil nilai rapor murid SD Negeri 033 Asmi Bandung dapat dilihat pada Tabel 1.1, sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Nilai Sumatif Mata Pelajaran Matematika Murid Kelas III SDN 033 Asmi Bandung Tahun Ajaran 2025/2026 Semester Ganjil

No	Kelas	Jumlah Murid	KKTP	Ketuntasan Belajar		Persentase	
				Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	III A	28 Orang	75	15	13	53,57%	46,43%
2.	III B	28 Orang	75	16	12	57,14%	42,86%
3.	III C	28 Orang	75	18	10	64,29%	35,71%
4.	III D	28 Orang	75	17	11	60,71%	39,29%
5.	III E	28 Orang	75	20	8	71,43%	28,57%

Berdasarkan hasil nilai sumatif pada Tabel 1.1, kemampuan pemahaman konsep matematis murid kelas III A SD Negeri 033 Asmi Bandung masih tergolong rendah. Kondisi tersebut terlihat dari 28 murid, sebanyak 13 murid belum mencapai KKTP, sedangkan 15 murid telah mencapai KKTP. Data tersebut menunjukkan bahwa hampir setengah jumlah murid belum mampu mencapai ketercapaian pembelajaran yang diharapkan. Temuan tersebut sejalan dengan Lathifah, dkk. (2022, hlm. 72–73) yang mengungkapkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika murid masih mengalami kendala, terutama ketika murid diminta menyelesaikan soal yang membutuhkan pemahaman terhadap konsep. Rohmah, dkk. (2024, hlm. 708) juga menunjukkan bahwa masih terdapat murid sekolah dasar yang berada pada kategori rendah dalam pemahaman konsep matematis karena hanya mampu memenuhi sebagian kecil indikator pemahaman konsep. Utami (2025, hlm. 17–20) mengemukakan bahwa rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis dapat dipengaruhi oleh motivasi belajar, rasa takut dalam mempelajari matematika, penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, serta minimnya media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Fakta tersebut memperkuat bahwa rendahnya pemahaman konsep matematis murid kelas III A tidak hanya terlihat dari hasil nilai sumatif, tetapi juga dari kesulitan murid dalam memahami soal, menentukan langkah penyelesaian, dan menerapkan konsep matematika secara tepat.

Melihat fenomena tersebut, diperlukan upaya perbaikan agar proses pembelajaran matematika dapat berlangsung secara lebih efektif dan bermakna. guru dituntut untuk menerapkan model pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif murid dalam proses belajar, sehingga murid tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang aktif dalam membangun pengetahuan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif menjadi penting agar pembelajaran lebih menarik, tidak monoton, serta mampu meminimalkan rasa bosan dan kesulitan belajar yang dialami murid. Pembelajaran yang dirancang secara kontekstual diharapkan dapat membantu murid memahami konsep matematis dengan lebih baik karena materi yang dipelajari dikaitkan dengan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang diterapkan dalam penelitian.

Teori konstruktivisme tepat diterapkan pada fenomena tersebut. Azzahra, dkk. (2025, hlm. 65) mengatakan bahwa teori konstruktivisme adalah teori tentang membangun kemampuan dan pemahaman dalam proses pembelajaran. Iswara (2025, hlm. 2) mengemukakan juga bahwa dengan sifat membangun, diharapkan murid akan menjadi lebih aktif. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan tidak sekadar ditransfer secara searah dari guru kepada murid. Fondasi berpikir konstruktivisme menerapkan pendekatan kontekstual, sehingga dalam proses pembelajaran, guru memberikan wawasan yang membantu murid memahami gagasan dengan berfokus pada pengalaman nyata yang murid miliki. Oleh karena itu, murid dituntut untuk berpartisipasi secara aktif dalam membangun pemahaman kognitif mereka selama proses pembelajaran, sehingga nilai kemampuan pemahaman konsep matematis mereka dapat meningkat. Berlandaskan teori konstruktivisme tersebut, terdapat beberapa jenis model pembelajaran yang dapat diterapkan. Menurut Rosita, dkk. (2024, hlm. 246) model pembelajaran yang berlandaskan teori konstruktivisme mencakup *problem based learning*, *inquiry based learning*, *project based learning*, *discovery learning* dan *cooperative learning*.

Berdasarkan beberapa model pembelajaran yang berlandaskan teori konstruktivisme tersebut, peneliti memilih model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai model pada pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep murid. Model PBL menempatkan murid sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan pemecahan masalah yang bersifat nyata dan kontekstual. Yulianti (2025, hlm. 42) menyatakan bahwa penerapan model PBL dinilai efektif karena selaras dengan fondasi berpikir konstruktivisme yang menekankan pendekatan kontekstual serta mendorong murid untuk berpartisipasi aktif dalam mengidentifikasi masalah hingga merumuskan solusi. Model PBL cocok diterapkan pada murid bergaya belajar kinestetik karena memberi kesempatan murid aktif bergerak dalam menemukan solusi masalah. Minasari dan Susanti (2023, hlm. 285) menyatakan bahwa model PBL efektif diterapkan pada murid bergaya belajar kinestetik karena melalui latihan soal dan praktik pemecahan masalah secara langsung, murid dapat menganalisis masalah, menerapkan konsep yang telah dipelajari, dan menyelesaikan soal dengan langkah yang sistematis.

Penerapan model PBL memberikan kesempatan kepada murid untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui proses berpikir, menganalisis informasi, menghubungkan antarkonsep, dan menemukan penyelesaian berdasarkan pemahaman yang dimiliki, sehingga murid dapat lebih percaya diri untuk mengerjakan tugas yang disediakan guru secara mandiri.

Pemilihan model PBL juga berkaitan erat dengan upaya meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis murid. Menurut Darlin, dkk. (2025, hlm. 14) penyelesaian suatu fenomena matematika tidak hanya menuntut murid untuk menghafal rumus, tetapi juga mendorong mereka untuk mengeksplorasi keterkaitan antarkonsep, mengidentifikasi pola, dan mengonstruksi logika berpikir secara mendalam guna meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis murid. Pembelajaran berbasis masalah menstimulus murid untuk memperoleh pengalaman belajar yang memungkinkan murid memahami konsep matematika secara lebih bermakna, sehingga murid dapat mengimplikasikan pengalamannya pada kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penerapan model PBL diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis murid.

Pratiwi (2022, hlm. 303) mengemukakan bahwa model PBL merupakan model yang terstruktur karena menempatkan murid sebagai pusat dari proses eksplorasi ilmu pengetahuan. Keterlibatan aktif tersebut membuat murid tidak hanya sekadar menerima informasi, tetapi juga dilatih untuk menganalisis permasalahan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penerapan model tersebut bertujuan untuk membangun kemandirian belajar dan memperdalam pemahaman konsep melalui pengalaman langsung dalam menghadapi berbagai persoalan di masa depan. Model PBL memiliki tahapan yang sistematis sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

Menurut Adiningsih, dkk. (2024, hlm. 31) model *Problem Based Learning* (PBL) dilakukan melalui lima tahapan sistematis yang dimulai dengan fase 1 yaitu orientasi murid pada masalah untuk memperkenalkan tujuan dan pertanyaan pemicu, serta fase 2 yaitu mengorganisasikan murid melalui pembentukan kelompok heterogen dan pemberian instruksi kerja. Selanjutnya, fase 3 membimbing penyelidikan di mana guru mendampingi murid mencari informasi, kemudian fase 4 mengembangkan dan menyajikan hasil karya berupa penyusunan

solusi atau presentasi produk. Tahapan terakhir adalah fase 5 menganalisis dan mengevaluasi, yaitu momen krusial bagi guru dan murid untuk melakukan refleksi bersama terhadap seluruh proses pemecahan masalah yang telah dilakukan. Kelima fase tersebut memastikan bahwa setiap langkah pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada penguatan proses berpikir kritis murid secara terukur.

Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki banyak kelebihan sebagaimana yang dikemukakan oleh Agusdianita, dkk. (2023, hlm. 152) yaitu dimulai dari kemampuan melatih murid merancang penemuan inovatif dan mendorong mereka berpikir serta kreatif. Selain itu, model PBL sangat efektif membantu murid menyelesaikan masalah secara realistis sesuai konteks kehidupan sekaligus mengembangkan kemampuan mengidentifikasi dan menilai proses penyelidikan yang sedang dilakukan. Keunggulan lainnya dari model PBL adalah melatih murid menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan secara logis sehingga mampu menyelesaikan fenomena dengan tepat dan akurat. Oleh sebab itu, model PBL membuat proses pembelajaran menjadi jauh lebih bermakna dan relevan dengan dinamika kehidupan sehari-hari yang dihadapi oleh murid.

Efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL) dapat didukung melalui penggunaan media pembelajaran interaktif yang mampu menunjang proses belajar murid, salah satunya yaitu media *wayground*. Nova, dkk. (2026, hlm. 19168) menjelaskan bahwa media *wayground* merupakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sebagai bentuk pembaruan atau rebranding dari *quizizz*, dan secara resmi diperkenalkan pada pertengahan tahun 2025. Peneliti menggunakan media *wayground* karena media tersebut menyediakan berbagai fitur pembelajaran, seperti kuis, presentasi pembelajaran, *flashcard*, bahan bacaan, serta video interaktif yang dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih visual dan menarik. menurut Rahmawati (2023, hlm. 20) media *wayground* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang menawarkan beragam alat dan aktivitas interaktif untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga penggunaannya dapat mendukung keterlibatan aktif murid dalam memahami masalah, mengolah informasi, dan membangun kemampuan pemahaman konsep matematis secara lebih bermakna.

Media *wayground* tidak hanya dapat digunakan untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk melatih serta menilai pemahaman murid melalui aktivitas pembelajaran yang bersifat *learning by doing*, sehingga murid memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan melalui konsep belajar sambil bermain. Pemanfaatan media tersebut sangat efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus membantu murid memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik. Penggunaan media *wayground* pada kegiatan belajar mengajar dapat membantu membangkitkan motivasi serta antusiasme murid di kelas. Oleh karena itu, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wayground* dapat menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis murid sekolah dasar.

Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *wayground* tersebut dapat dibuktikan oleh penelitian Vitriana, dkk. (2025, hlm. 3992) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model PBL berbantuan *wayground* terhadap kemampuan pemahaman konsep murid sekolah dasar. Saputra, dkk. (2026, hlm. 850) membuktikan bahwa model PBL berbantuan media *wayground* mengalami peningkatan yang signifikan. Dibuktikan juga oleh Rendi, dkk. (2025, hlm. 98) menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media *quiziz* terbukti secara signifikan meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis murid sekolah dasar. Artinya, penggunaan model PBL yang didukung oleh media *wayground* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis murid secara lebih optimal melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif, bermakna, dan dapat menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan rasa antusiasme murid dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas dan mampu menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan fenomena dan fakta di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wayground* mampu meningkatkan pemahaman konsep matematis murid sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Wayground* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Murid Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis murid kelas III SD.
2. Rendahnya penerapan pembelajaran yang mendorong berpikir kritis dan aktif.
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif.
4. Rendahnya minat dan motivasi murid dalam pembelajaran matematika.
5. Menurunnya fokus murid selama kegiatan belajar mengajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, untuk menghindari meluasnya bahasan penelitian, kajian pada penelitian ini dibatasi. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus pada murid kelas III SD Negeri 033 Asmi Bandung.
2. Penelitian ini hanya menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan media *wayground* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis murid.
3. Aspek yang diteliti hanya pada kemampuan pemahaman konsep matematis di ranah kognitif.
4. Materi yang diteliti adalah penyajian data.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran murid yang menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wayground* dengan murid yang menerapkan pembelajaran konvensional di sekolah dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis murid yang belajar menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wayground* dengan murid yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wayground* terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis murid sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sebelumnya sudah dipaparkan, tujuan dari penelitian yang akan dilakukan, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran murid yang menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wayground* dengan murid yang menerapkan pembelajaran konvensional di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis murid yang belajar menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wayground* dibandingkan dengan murid yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wayground* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis murid.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan serta wawasan peneliti, mendukung dan mempertegas hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, serta memberikan gambaran kepada pembaca mengenai penggunaan model PBL berbantuan media *wayground* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis murid.

2. Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bekal berharga bagi peneliti dalam mengembangkan kompetensi pedagogik, profesional, dan teknologi sebagai calon guru. Oleh karena itu, melalui penelitian ini, peneliti diharapkan memiliki kesiapan yang lebih matang dalam menghadapi berbagai tantangan dunia pendidikan di masa depan.

b. Manfaat Bagi Murid

Penelitian ini diharapkan sebagai inovasi dalam pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis, kreativitas, dan hasil belajar murid. Selain itu, penggunaan model PBL berbantuan media *wayground* diharapkan dapat meningkatkan motivasi murid dalam mengikuti pembelajaran.

c. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan dan referensi bagi guru mengenai penerapan model dan media pembelajaran yang inovatif guna memperbaiki proses pembelajaran di kelas serta membantu mengatasi permasalahan pembelajaran matematika. Hal tersebut diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis murid secara signifikan.

d. Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam menciptakan guru yang inovatif dalam memanfaatkan model dan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam penerapan berbagai model dan media pembelajaran di sekolah sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

G. Definisi Operasional

1. Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang berpusat pada murid dengan menggunakan permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari sebagai pemicu utama proses belajar untuk membangkitkan rasa ingin tahu murid, melatih berpikir kritis murid, dan membangun kemandirian. Tahapan model PBL pada penelitian ini, sebagai berikut: a) Orientasi murid pada masalah; b) Mengorganisasikan murid untuk belajar; c) Membimbing penyelidikan kelompok maupun individu; d) Mengembangkan dan menunjukkan hasil karya; e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2. Media *Wayground*

Media *wayground* merupakan media pembelajaran berbasis *web* yang digunakan untuk membuat kuis interaktif sekaligus mendukung proses pembelajaran. Media tersebut mampu menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi murid. *wayground* juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi yang membantu meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran.

3. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

Kemampuan pemahaman konsep matematis merupakan kemampuan murid dalam menguasai materi secara mendalam sehingga tidak hanya sekadar menghafal rumus, tetapi juga mampu menjelaskan kembali konsep, menghubungkan dengan konsep lain, serta menerapkannya secara tepat dan fleksibel dalam menyelesaikan berbagai masalah matematis. Indikator kemampuan pemahaman konsep matematis meliputi: a) Kemampuan menjelaskan kembali konsep yang telah dipelajari; b) Kemampuan mengelompokkan objek berdasarkan suatu konsep; c) Kemampuan menerapkan konsep melalui langkah-langkah tertentu; d) Kemampuan menunjukkan contoh maupun bukan contoh dari suatu konsep; e) Kemampuan menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis; f) Kemampuan mengaitkan konsep matematis dengan konsep matematis lainnya maupun dengan konsep di luar matematika; g) Kemampuan merumuskan syarat perlu yang berkaitan dengan suatu konsep.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini disusun berdasarkan Pedoman Penelitian Buku Tim Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP UNPAS (2024, hlm. 27). Adapun susunan kerangka skripsi ini, sebagai berikut:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian awal skripsi merupakan rangkaian halaman formal yang berfungsi sebagai pengantar sebelum memaparkan inti penelitian. Bagian ini diawali dengan halaman sampul yang memuat identitas lengkap skripsi, diikuti dengan halaman pengesahan sebagai bukti legalitas dari dosen pembimbing dan penguji. Adapun halaman motto dan persembahan sebagai bentuk dedikasi, serta pernyataan keaslian guna menjamin orisinalitas karya tersebut. Penyusunan skripsi ini juga dilengkapi dengan kata pengantar dan ucapan terima kasih sebagai bentuk apresiasi kepada seluruh pihak yang berkontribusi. Selain itu, terdapat abstrak yang ditulis dalam tiga bahasa yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Sunda sehingga inti pembahasannya mudah dipahami secara cepat. Terakhir, guna mendukung kemudahan bagi pembaca, bagian ini ditutup dengan daftar isi beserta rangkaian daftar rujukan data lainnya, seperti daftar tabel, daftar gambar, daftar grafik, hingga daftar lampiran yang digunakan dalam penelitian.

2. Bagian Isi Skripsi

a. Bab I Pendahuluan

Bab I berisi uraian mengenai latar belakang penelitian yang mendasari pelaksanaan penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.

b. Bab II Kajian Pustaka dan Kerangka Berpikir

Bab II memaparkan kajian teori yang berkaitan dengan pembelajaran matematika di sekolah dasar, model pembelajaran PBL, media pembelajaran *wayground*, serta kemampuan pemahaman konsep matematis murid. Selain itu, kajian teori ini didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, asumsi penelitian, dan hipotesis penelitian.

c. Bab III Metode Penelitian

Bab III memuat penjelasan mengenai pendekatan, metode dan desain penelitian yang digunakan, populasi, sampel penelitian, teknik, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data serta prosedur penelitian yang digunakan.

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV menyajikan hasil penelitian yang diperoleh melalui analisis data, termasuk hasil *pretest* dan *posttest*, pengujian hipotesis, serta pembahasan mengenai pengaruh penerapan model PBL berbantuan media *wayground* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis murid sekolah dasar.

e. Bab V Simpulan dan Saran

Bab V berisi simpulan yang dirumuskan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, serta saran yang diberikan sebagai rekomendasi bagi guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi mencakup daftar pustaka yang menghimpun seluruh referensi pendukung, baik berupa buku, jurnal ilmiah, peraturan perundang-undangan, regulasi, hingga artikel dari berbagai media digital yang menjadi acuan dalam pengumpulan dan analisis data. Selain itu, bagian ini juga memuat lampiran yang menyajikan beragam informasi pelengkap serta dokumen administratif guna memperkuat orisinalitas dan kelengkapan skripsi.