

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan dimaknai sebagai suatu Upaya yang dilakukan secara sadar dan terstruktur guna menciptakan kondisi belajar serta kegiatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk secara aktif menggali dan mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam dirinya. Pengembangan potensi tersebut mencakup pembentukan nilai-nilai spiritual dan keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, pembengunan karakter dan kepribadian, peningkatan kecerdasan, pembentukan akhlak yang mulia, serta penungasan berbagai keterampilan yang dibutuhkan baik bagi diri sendiri maupun bagi kepentingan Masyarakat, bangsa, dan negara. Lebih dari itu, pendidikan merupakan fondasi penting yang bersifat berkesinambungan bagi setiap individu, khususnya bagi generasi muda sebagai penentu arah kemajuan suatu bangsa di masa mendatang.

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dilalui siswa agar mampu memahami, mengerti, serta menjadi individu yang lebih kritis dalam berpikir (pay., 2023 hlm 28). Sejalan dengan hal tersebut zaini dkk, (2024, hlm 175) Menyatakan bahwa, proses belajar yang diterima oleh siswa tidak hanya berasal dari lembaga pendidikan formal yang dikelola oleh pihak yang berwenang, tetapi juga peran keluarga dan masyarakat sangatlah krusial dan berfungsi sebagai tempat pengembangan dan peningkatan pengetahuan dan pemahaman. Upaya dalam meningkatkan pendidikan terus dilakukan oleh Pemerintah Indonesia melalui penguatan kemampuan membaca dan menulis sebagai dasar keberhasilannya.

Keberhasilan pendidikan tidak hanya bergantung pada literasi, melainkan juga pada kemampaun numerasi, karena kemampuan numerasi juga menjadi dasar penting dalam sistem pendidikan masa kini, termasuk jenjang sekolah dasar (Astriani., 2026 hlm 255). Perkembangan kemampuan kemampuan numerasi sangat penting karena kemampuan ini dianggap mampu

untuk mengembangkan kepekaan terhadap penyajian fakta, pola, dan data numerik, serta mampu melatih pemikiran untuk memecahkan masalah dan membuat penilaian dalam lingkungan kehidupan nyata (Nurhaswinda dkk., 2025 hlm 2906).

Numerasi Menurut Susanti (2024 hlm 18) merupakan kemampuan penerapan konsep dan keterampilan matematika untuk memecahkan masalah praktis dalam konteks kehidupan sehari-hari, serta memahami dan menginterpretasikan informasi kuantitatif di lingkungan sekitar. Sedangkan menurut Inayah dkk., (hlm 500). Kemampuan numerasi merupakan kemampuan individu dalam memahami serta memanfaatkan konsep dan prinsip matematika pada berbagai konteks kehidupan, kemampuan ini bertujuan agar seseorang mampu menyelesaikan permasalahan secara efektif serta mengkomunikasikan informasi atau gagasan kepada orang lain dengan menggunakan penalaran dan representasi matematika. Numerasi, sangat erat kaitannya dengan kehidupan nyata, karena bertujuan untuk menyempurnakan keterampilan berhitung dan kemampuan menginterpretasi data, serta menerapkannya untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan yang logis (Mustapa, 2024 hlm 4045).

Peningkatan kemampuan numerasi merupakan hal yang penting karena memungkinkan proses pemikiran individu, yang berfungsi secara efektif dan kritis dalam kehidupan masyarakat yang senantiasa bergantung pada angka serta data (Nababan dkk., 2024 hlm 41452). Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan numerasi dianggap efektif adalah pembelajaran kontekstual, yang menghubungkan numerasi dengan pembelajaran matematika dalam kehidupan nyata, sehingga mendorong mereka untuk lebih memahami konsep numerasi dengan baik (Nasruddin, 2025 hlm 2).

Matematika dan numerasi merupakan dua konsep yang saling berkaitan. perkembangan kemampuan numerasi sangat penting karena kemampuan ini dianggap lebih mampu untuk mengembangkan kepekaan terhadap penyajian fakta, pola, dan data numerik, serta mampu melatih pemikiran untuk memecahkan masalah dan membuat penilaian dalam kehidupan nyata (Nurhaswinda dkk., 2025 hlm 2906). Sejalan dengan itu, Signifikasi

pendidikan matematika di tingkat sekolah dasar terlihat dalam sasaran pembelajaran, yang bertujuan untuk mengajarkan kemampuan matematika kepada anak-anak agar mereka dapat menggunakan keterampilan tersebut dalam situasi sehari-hari. Hal ini memungkinkan mereka untuk menjalin koneksi yang kuat dengan kondisi nyata dalam hidup mereka saat mempraktikannya (Fauzan, 2021 hlm 6368).

Hal tersebut sejalan dengan elemen pembelajaran matematika adalah bilangan, aljabar, pengukuran, analisis data, dan peluang (Hidayanti, 2024 hlm 9). Meski demikian, Pengalaman menunjukkan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam menghadapi berbagai tantangan yang berhubungan dengan pemahaman sejumlah konsep matematika, baik yang rumit maupun abstrak. Kondisi ini menyebabkan mereka mengalami kesulitan ketika harus menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan masalah yang lebih kompleks atau masalah yang disajikan dalam bentuk yang berbeda (Mala & Ellissi., 2025 hlm 84). Selain itu, banyak pelajar mengalami kesulitan mengaitkan ide-ide matematika dengan keadaan sehari-hari yang sangat serupa dengan pengalaman pribadi mereka. Proses pengajaran matematika yang monoton dan kurang relevan sering kali membuat siswa sulit untuk menghubungkan Pelajaran dengan kenyataan hidup mereka (Yullah & Asnawi, 2025 hlm 707). Oleh sebab itu, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta berkaitan dengan pengalaman nyata siswa. Melalui pendekatan tersebut, siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep matematika secara teoritis, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menjadi penting untuk diteliti lebih lanjut, khususnya pada salah satu sekolah dasar negeri di Kota Bandung yang masih menghadapi permasalahan serupa terkait kemampuan numerasi matematika siswa.

Pada data *Program for International Student Assessment* (PISA) menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata internasional, yang menunjukkan perlunya perhatian lebih dalam pengembangan keterampilan ini (OECD, 2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa 62% siswa berada dalam kategori kemampuan numerasi

sedang, sementara 8% siswa tergolong sangat rendah. Selain itu, 87% siswa tidak mampu melakukan operasi pembagian, 48% tidak dapat mengalikan, 38% tidak bisa mengurangi, dan 17% tidak dapat menjumlah. Temuan ini mengindikasikan adanya kesenjangan signifikan dalam pemahaman konsep numerasi dasar di kalangan siswa, yang dapat berdampak negatif pada prestasi akademik mereka.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Kota Bandung selama proses pembelajaran dikelas IV, terungkap bahwa banyak siswa yang cukup sulit untuk menerapkan kemampuan numerasi pada pembelajaran matematika yang dimana nilai pada pelajaran matematika masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kemampuan numerasi peserta didik kelas IV A pada mata pelajaran matematika, khususnya pada topik pictogram dan diagram batang, masih tergolong rendah. Hal ini tercermin dari hasil ulangan harian, di mana siswa diminta membaca dan menginterpretasikan data dari pictogram serta diagram batang. Contoh soal yang diberikan adalah: "Diagram batang berikut menunjukkan jumlah buku yang dibaca siswa kelas IV dalam satu minggu. Berapa jumlah total buku yang dibaca oleh Andi dan Budi jika masing-masing membaca 4 dan 6 buku?" Jawaban yang diberikan sebagian besar siswa hanya menuliskan salah satu nilai tanpa menjumlahkannya, menunjukkan bahwa siswa belum mampu membaca dan mengolah informasi dari representasi data visual. Dari 28 siswa di kelas IV A, hanya 12 siswa yang memenuhi KKTP, sedangkan 16 siswa belum memenuhi KKTP.

Rendahnya kemampuan numerasi siswa pada materi ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, siswa belum terbiasa membaca representasi data dalam bentuk pictogram dan diagram batang, sehingga mereka kesulitan mengubah informasi visual menjadi nilai numerik yang dapat diolah. Kedua, kurangnya keterkaitan pembelajaran matematika dengan konteks kehidupan sehari-hari menyebabkan siswa sulit memahami makna data yang disajikan. Sebagai contoh, ketika disajikan pictogram tentang jumlah buku yang dibaca siswa kelas IV dalam bentuk pictogram atau diagram batang, siswa belum mampu menentukan jumlah keseluruhan maupun selisih antara jumlah buku yang dibaca setiap siswa. Ketiga, keterampilan bertanya dan kemampuan

berpikir kritis siswa dalam menganalisis sajian data masih tergolong rendah. Kondisi ini mengidentifikasi bahwa siswa masih lemah dalam menggunakan simbol, angka, dan bentuk penyajian data visual untuk memecahkan masalah, memprediksi, dan mengambil keputusan. Dengan demikian, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik kelas IV pada materi piktogram dan diagram batang.

Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor. Yaitu siswa belum terbiasa membaca representasi data dalam bentuk piktogram dan diagram batang, sehingga mereka kesulitan mengubah informasi visual menjadi numerik yang dapat diolah, kurangnya keterkaitan pembelajaran matematika dengan konteks kehidupan sehari-hari menyebabkan siswa sulit memahami makna data yang disajikan. Contoh soalnya, ketika disajikan piktogram tentang jumlah buah yang sering mereka makan, siswa tidak mampu menentukan jumlah keseluruhan atau selisih antar kategori dari buah tersebut, serta kurang memahami bahwa data itu disajikan dengan gambar yang artinya itu data piktogram.

Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa cenderung tidak mengajukan pertanyaan untuk memastikan pemahaman terhadap materi yang disampaikan, baik karena belum memahami materi secara optimal ataupun karena kurang memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran peneliti melihat bahwa masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru selama guru menjelaskan materi pembelajaran, masih banyak siswa yang masih bermain dan mengobrol dengan teman sebangku dan masih banyak siswa yang berjalan kebangku teman lainnya karena merasa bosan dengan berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Setelah dilakukan proses observasi maka hal tersebut tersebut mengakibatkan pembelajaran yang berlangsung secara pasif, yang dimana siswa tidak terlibat secara aktif dan hanya berperan sebagai penerima informasi. Kondisi pembelajaran yang belum memaksimalkan model dan media pembelajaran menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang efektif dan menarik sebagai upaya meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar, supaya selama proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih terstruktur.

Solusi yang bisa dilakukan untuk mengatasi permasalahan tentang rendahnya kemampuan numerasi siswa pada mata pelajaran matematika topik soal tentang piktogram dan diagram batang, adalah dengan cara menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada pemecahan masalah agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa (Ardani, 2023 hlm 250). Pada siswa kelas IV, terdapat kecenderungan untuk saling bertanya dan berdiskusi dengan teman sebaya ketika menghadapi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, siswa juga membutuhkan stimulus yang dapat mendorong mereka untuk berpikir secara aktif dan melatih kemampuan dalam memecahkan permasalahan yang disajikan oleh guru (Nurapriani, 2025 hlm 209).

Kecenderungan ini muncul secara alami tanpa adanya instruksi khusus sehingga, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik tersebut. Oleh karena itu, model *Problem Based Learning (PBL)* dipandang tepat untuk diterapkan karena menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses berpikir dan pemecahan masalah secara kolaboratif (Candra & Utaminingsih, 2025 hlm 272). Melalui penerapan *PBL*, diharapkan kemampuan numerasi siswa pada mata pelajaran matematika dapat meningkat dan mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan.

Penggunaan model *Problem Based Learning (PBL)* telah menunjukkan keefektifannya dalam peningkatan kemampuan numerasi pada siswa, khususnya pada konteks mata pelajaran matematika. Model *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang berlandaskan pada permasalahan kontekstual dan menuntut siswa melakukan penyelidikan untuk menemukan solusi pada pemecahan masalah (Ramadhani.,2024 hlm 725). Sedangkan menurut Rambe dkk., (2022, hlm 424) Proses pembelajaran ini tidak hanya menekankan pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir dan kerja sama antara siswa dalam menemukan solusi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Model *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa menyelesaikan masalah secara mandiri dengan alasan logis untuk memperoleh pengalaman belajar (Candra & Utaminingsih, 2025 hlm 268).

Menurut Rambe dkk (2022, hlm 425). Model *Problem Based Learning (PBL)* ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah ini memanfaatkan situasi kontekstual, sehingga memberikan peluang bagi siswa untuk melatih, mengembangkan, dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah serta menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Setiap model pembelajaran pasti terdapat kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan dari model *Problem Based Learning (PBL)* menurut Trianto dkk., (2023 hlm 32) adalah sebagai berikut 1) meningkatkan hasil akademik siswa, 2) mengenalkan siswa pada cara-cara untuk menyelesaikan masalah sehari-hari, 3) mendorong siswa untuk mengambil inisiatif, berkreasi, dan berinovasi serta, 4) mengasah pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan berkolaborasi di dalam kelompok. Kelemahan *PBL* meliputi: 1) siswa mungkin merasa tidak percaya diri dan ragu untuk menjalani hal-hal baru, 2) sulit untuk menemukan strategi atau solusi untuk masalah yang ada, dan 3) proses pencarian jawaban yang tepat dapat memakan waktu. Meskipun demikian, kekurangan ini tidak menjadi penghalang dalam pelaksanaan, karena dapat ditangani melalui peran guru selama proses belajar.

Sejalan dengan penjelasan tersebut selain model, media pembelajaran juga tidak kalah penting untuk dimanfaatkan pada saat kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat dimanfaatkan sebagai alat penyampaian pesan kepada siswa dalam bentuk informasi dan pengetahuan (Ma'rifah, 2024, hlm 176). Perkembangan media saat ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang sangat maju. Salah satu media interaktif yang digunakan yaitu *Wordwall*. *Wordwall* merupakan media dalam bentuk digital berbasis web yang dimana pembelajaran tersebut dapat dirancang didalamnya (Ma'rifah dkk, 2024 hlm 176). *Wordwall* merupakan platform pembelajaran elektronik berbasis permainan yang bisa diakses melalui internet untuk membantu siswa belajar secara interaktif. *Wordwall* menyediakan berbagai tipe permainan edukatif, seperti kuis, latihan mencocokkan, anagram, penyusunan kata, pencarian kata, dan tugas pengelompokkan, yang dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Beragam fitur memungkinkan pengajar untuk menyampaikan isi pelajaran dengan cara yang menarik dan

bervariasi, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan, semangat, dan pemahaman siswa selama proses belajar (wulandari dkk., 2024 hlm, 794).

Penggunaan media *wordwall* ini bermanfaat bagi siswa dengan cara memberikan umpan balik secara langsung, dari soal yang dikerjakan siswa dapat mengetahui langsung kesalahan dan juga kekurangan siswa dalam memahami kemampuan numerasi. Media digital *wordwall* dalam penerapan model *Problem Based Learning* akan dilaksanakan melalui kuis berupa soal cerita yang sudah tersedia di *Wordwall* terkait materi pembelajaran sebelumnya sebagai bentuk evaluasi kegiatan pembelajaran. Latihan soal secara interaktif ini dirancang untuk mengukur kemampuan numerasi siswa pada pembelajaran matematika yang dilaksanakan dengan model pembelajaran yang berfokus pada masalah (*PBL*). Banyak penelitian telah mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang berfokus pada masalah (*PBL*) dengan catatan didukung oleh materi pembelajaran yang sesuai dapat memfasilitasi siswa dalam memahami Pelajaran dengan lebih baik. *Wordwall*, sebagai sarana untuk menyampaikan konten pembelajaran ini, tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memperkuat pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan.

Penerapan model pembelajaran yang berbasis masalah (*PBL*) dianggap ampuh dalam meningkatkan kemampuan menghitung siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Raihul Jannah (2024), Rafiesa Ratu Anderha (2021), dan Ika Ruth Damayanti Hutabarat serta rekan-rekannya (2025) menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang berbasis masalah (*PBL*), dikombinasikan dengan media *Wordwall*, berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan menghitung siswa di tingkat sekolah dasar. ini terbukti dari nilai rata-rata kemampuan menghitung siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran. Model *PBL* telah terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep melalui penyelesaian masalah yang kontekstual, sehingga mendorong mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, serta keterampilan dalam memecahkan masalah. Selanjutnya hasil dari Aqidatul Ma'rifah (2024), Puwi Ma'shum Asyz dkk (2025) penggunaan media *Wordwall* sebagai media interaktif berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan

aktif, serta pemahaman konsep matematika karena penyajian materi lebih menarik dan variatif. Penelitian yang dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran yang mengintegrasikan *PBL* dan *Wordwall* memperoleh hasil yang lebih baik dalam kemampuan berhitung jika dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model konvensional. Oleh karena itu, penyatuan model *PBL* dan media *Wordwall* dianggap sebagai cara yang efektif dan sesuai untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa-siswa di tingkat sekolah dasar, karena dua pendekatan serta interaktif yang membantu siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep matematika dan mengaplikasikannya dalam situasi nyata sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di bagian latar belakang, peneliti berniat untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas IV sekolah dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah pada penelitian ini dapat diidentifikasi yakni sebagai berikut :

1. Kemampuan numerasi matematika siswa masih tergolong rendah, hal ini terlihat ketika siswa masih sulit untuk membaca sebuah data yang disajikan data bentuk piktogram maupun diagram batang.
2. Siswa belum mampu menentukan dan membaca data dari piktogram dan diagram batang dengan tepat.
3. Siswa kurang mampu mengaitkan pembelajaran matematika dengan konteks kehidupan sehari-hari, dampaknya motivasi belajar siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran menjadi terbatas.
4. Rendahnya keaktifan dan keterampilan bertanya selama proses belajar, yang menyebabkan pemahaman siswa belum optimal.
5. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan belum bervariasi membuat siswa merasa kurang tertarik dan kehilangan antusias, sehingga mengurangi minat mereka dalam belajar.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan pembelajaran model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *Wordwall* dan siswa yang menggunakan model dan media pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan numerasi yang signifikan pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *wordwall* dan siswa yang menggunakan model dan media konvensional?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan numerasi yang signifikan pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *wordwall* dan siswa yang menggunakan model dan media konvensional
4. Seberapa besar pengaruh pada penerapan model *Problem Based Learning(PBL)* berbantuan media *wordwall* dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas IV sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan pembelajaran model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *Wordwall* dan siswa yang menggunakan model dan media pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan numerasi yang signifikan pada siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *wordwall* dan siswa yang menggunakan model dan media konvensional.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan numerasi yang signifikan pada siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning*

(PBL) berbantuan media *wordwall* dan siswa yang menggunakan model dan media konvensional.

4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pengaruh pada penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *wordwall* dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas IV sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, temuan dari penelitian ini bisa menjadi salah satu pijakan dalam proses pengajaran, terutama yang berkaitan dengan berbagai kegiatan belajar yang bisa diterapkan untuk meningkatkan kemampuan numerasi dan juga diimplementasikan pada pembelajaran di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi guru, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi berupa wawasan dan pertimbangan bagi para pendidik maupun calon pendidik dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar.
- b. Manfaat bagi siswa, penelitian ini diharapkan bisa menjadi sarana yang mendorong siswa untuk semakin bersemangat dalam mengembangkan kemampuan numerasi mereka, menerapkannya dalam konteks kehidupan nyata, serta mencapai prestasi belajar yang optimal.
- c. Manfaat bagi peneliti, penelitian ini diharapkan bisa menjadi bekal pengalaman dan pengetahuan yang berharga sebagai persiapan dalam menjalankan peran sebagai tenaga pendidik di dunia pendidikan kelak.

F. Definisi Operasional

Penelitian yang akan dilakukan memerlukan penjelasan mengenai beberapa variabel utama yang akan menjadi fokus kajian. Penjelasan ini bertujuan untuk menyamakan pemahaman terhadap topik penelitian serta untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini. Oleh karena itu, beberapa istilah dalam penelitian ini perlu dijelaskan terlebih dahulu sebagaimana berikut:

1. Model Problem Based Learning (PBL)

Model Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran aktif yang berfokus pada penyelesaian masalah secara nyata melalui tahapan kegiatan pembelajaran yang terstruktur. Model ini digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa secara efektif serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam penerapannya, PBL menempatkan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran sehingga siswa terdorong untuk menganalisis, berdiskusi, mencari informasi, dan merumuskan solusi secara mandiri maupun kolaboratif. Melalui tahap ini, para pelajar tidak hanya dapat memahami ide-ide dasar dari materi yang diajarkan, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, berkomunikasi, dan membuat keputusan. Berikut adalah langkah-langkah dalam model pembelajaran yang berfokus pada masalah a).Orientasi siswa pada masalah, b). Mengorganisasikan siswa untuk belajar, c).Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, d).Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, e).Menganalisis dan mengevaluasi dari proses pemecahan masalah.

2. Media Wordwall

Media wordwall adalah media pembelajaran digital berbasis web yang dirancang secara interaktif guna membantu penyemapaian materi pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar, media juga digunakan sebagai sarana penyajian materi dan evaluasi pembelajaran melalui berbagai bentuk permainan, jenis permainan yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran yaitu kuis berbentuk soal cerita. Media ini memungkinkan guru menyusun soal secara variatif dan kreatif, sehingga dapat meningkatkan keaktifan, minat, dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

3. Matematika

Matematika merupakan ilmu yang mempelajari bilangan, hubungan antar bilangan, serta prosedur atau langkah-langkah logis dalam menyelesaikan permasalahan. Dalam konteks pembelajaran, matematika dipahami sebagai kemampuan siswa dalam menggunakan konsep, prinsip, dan penalaran secara sistematis untuk memecahkan berbagai masalah sesuai dengan tujuan

pembelajaran. Melalui penerapan logika dan rumusa tertentu, matematika melatih berpikir kritis dan sistematis dalam memecahkan masalah.

4. Kemampuan Numerasi

Kemampuan numerasi merujuk pada kemampuan individu dalam memahami dan menerapkan konsep bilangan serta keterampilan operasi hitung dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan rumah maupun dalam konteks aktivitas sehari-hari lainnya. Selain itu, kemampuan numerasi juga mencakup kecakapan dalam menafsirkan, menganalisis, dan menjelaskan informasi kuantitatif yang terdapat disekitar individu. Pada siswa kelas IV sekolah dasar, kemampuan numerasi disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa, misalnya pada materi pecahan senilai. Adapun indikator kemampuan numerasi 1). Kemampuan menggunakan angka dan simbol matematika dasar untuk menyelesaikan masalah kontekstual, 2). Menganalisis informasi dalam berbagai bentuk penyajian, 3). Menafsirkan hasil analisis untuk memprediksi dan mengambil keputusan secara logis.

5. Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang lazim digunakan guru di sekolah, dengan ciri utama guru mendominasi proses pembelajaran melalui penyampaian materi secara lisan, menurut pandangan psikologi pendidikan, model pembelajaran konvensional adalah model atau cara yang digunakan pendidik dalam pembelajaran sehari-hari dengan menggunakan model yang bersifat umum. Berdasarkan hal tersebut disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional dapat disebut sebagai sebuah model pembelajaran yang sesungguhnya, karena di dalamnya mengandung sintaks, sistem sosial, prinsip-prinsip dan sistem dukungan yang terstruktur. Ini membuktikan bahwa konvensional adalah model pembelajaran yang utuh, bukan sekedar teknik ceramah atau satu arah.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi merupakan gambaran mengenai isi dan pembahasan skripsi secara keseluruhan. Setiap bab dalam skripsi berkaitan satu sama lain dan disusun secara runtut. Sistematika penulisan skripsi bertujuan membantu peneliti dalam menyusun penelitian agar lebih terstruktur, rapi, dan

memudahkan dalam proses penulisan skripsi. Sistematika penulisan skripsi yang digunakan peneliti berlandaskan pada buku panduan penulisan karya tulis ilmiah mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm. 27-38) berikut sistematika penulisann.

1. Bagian Pembuka

Bagian pembuka dalam skripsi ini terdiri dari sampul, rangkaiian halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar serta daftar lampiran.

2. Bagian Isi

- a. BAB I Pendahuluan, bagian pendahuluan dari skripsi ini ditunjukkan untuk menghantarkan pembaca ke dalam pembahasan permasalahan. Pada bagian pendahuluan berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.
- b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, pada bagian ini menyajikan penjelasan teoritis yang berkaitan dengan hasil kajian teori, konsep, kebijakan, serta tata aturan yang ditunjang berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang sesuai dengan pertanyaan penelitian.
- c. BAB III Metode Penelitian, pada bagian ini menjelaskan pendekatan yang digunakan dalam penelitian, desain penelitian, populasi serta sampel penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, prosedur penelitian, serta jadwal penelitian.
- d. BAB IV pembahasan dan Hasil data penelitian, pada bagian ini mengandung hasil pengolahan dari data serta pembahasan tentang temuan penelitian, serta rincian waktu pelaksanaan penelitian.
- e. BAB V Simpulan dan saran, Kesimpulan yaitu berisikan tentang uraian penafsiran dan pemaknaan hasil dari tmuan peneliti serta saran sebagai rekomendasi yang ditunjukkan kepada berbagai pihak.

3. Bagian Akhir

Bagian ini berisikan daftar pustaka dan lampiran-lampirn.