BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran inti dalam kurikulum pendidikan yang berfungsi sebagai dasar pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat membantu siswa dalam mata pelajaran matematika tentang perhitungan dan melatih kemampuan berpikir analitis siswa yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika dijadikan sebagai pondasi penting dalam mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di berbagai bidang. Selain itu, pemahaman matematika membantu siswa dalam memecahkan masalah secara logis dan sistematis. Dengan begitu, siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan di era globalisasi yang semakin kompleks.

Untuk mendukung kemampuan berpikir analitis tersebut, pembelajaran matematika diharapkan tidak hanya berfokus pada perhitungan, tetapi juga berfokus pada cara berpikir kritis siswa dalam memahami soal yang kompleks. Memahami soal-soal kompleks membutuhkan pemahaman materi secara mendalam, keteterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta pendekatan yang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, pembelajaran matematika yang menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan sangat penting untuk membantu siswa menguasai materi dengan lebih baik.

Namun dalam prakteknya, pembelajaran matematika masih menghadapi tantangan besar. Pembelajaran matematika sering dianggap sulit dan

menakutkan oleh siswa, sehingga mengakibatkan kemampuan siswa untuk memahami konsep abstrak dalam matematika masih kurang. Selain itu, pembelajaran matematika masih kurang dikaitkan dengan kehidupan nyata, sehingga siswa merasa sulit memahami manfaat langsung dari materi yang dipelajari. Akibatnya, banyak siswa kehilangan minat untuk belajar matematika, terlebih lagi karena persepsi bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang menarik, relevan dan menyenangkan menjadi semakin penting untuk mengatasi hambatan ini dan membantu siswa meraih pemahaman yang lebih baik.

Masalah tersebut juga terlihat dari hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 1-2 November 2024 di kelas VA dan VB SDN 37/III Koto Tuo Kerinci. Terlihat banyak siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, yang sebagian besar disebabkan oleh minimnya interaksi antara guru dan siswa. Ketika siswa diminta untuk menyampaikan jawabannya ke depan kelas, masih banyak siswa yang malu-malu dan kurang lancar mengemukakan pendapatnya. Selain itu, keingintahuan siswa tehadap materi yang sedang dipelajari juga tampak rendah, sehingga siswa hanya mampu menerima sebagian kecil dari materi yang disampaikan.

Selain temuan dari hasil observasi, informasi serupa juga diperolah melalui perbincangan peneliti dengan ibuk Tri Pebrina selaku guru di kelas VB. Beliau menyampaikan bahwa rendahnya hasil belajar siswa terlihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan

Pembelajaran (KKTP) khususnya pada materi pecahan. Banyak siswa yang masih kesulitan memahami konsep-konsep dasar, sehingga mereka cenderung bingung ketika dihadapkan pada soal-soal yang lebih kompleks. Ibu Tri Pebrina juga menambahkan bahwa rendahnya tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran disebabkan oleh anggapan bahwa matematika itu sulit dan membosankan, sehingga siswa kurang bersemangat untuk belajar. Selain itu, siswa kurang dilatih untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara mandiri, yang menyebabkan siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal kompleks.

Pernyataan dari ibuk Tri Pebrina dengan adanya penggunaan beberapa alat bantu media visual, serta diterapkan model *Problem Based Learning* (PBL), hasil belajar siswa masih belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa meskipun upaya tersebut sudah dilakukan, media yang digunakan masih kurang interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara maksimal. Berbeda dengan kelas VA, berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, pada kelas ini model PBL belum diterapkan dalam proses pembelajaran. Guru menggunakan metode pembelajaran konvensional yang dipadukan dengan penggunaan media visual sederhana untuk membantu siswa memahami materi. Meskipun metode konvensional yang digunakan, guru menyadari pentingnya mengeksplorasi pendekatan baru yang lebih interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran guna mendukung hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika disebabkan oleh sulitnya siswa memahami materi, yang dipengaruhi oleh metode konvensional dan minimnya penggunaan media interaktif. Di kelas VB, meskipun guru telah mencoba menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dan menggunakan media visual, hasil belajar siswa masih belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sementara itu, di kelas VA, model PBL belum diterapkan, sehigga pendekatan pengajaran masih bersifat tradisional. Guru juga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis dan belum memaksimalkan media pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa menjadi kurang aktif dan tidak terlatih untuk menyelesaikan masalah secara mandiri. Permasalahan ini menunjukkan perlunya inovasi metode pengajaran yang lebih menarik dan relevan untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.

Kondisi di atas mengakibatkan nilai siswa masih relatif rendah, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari Tabel 1:

Tabel 1. Nilai Ujian Sumatif Tengah Semester I MTK Kelas VA dan VB SDN 37/III Koto Tuo Kerinci Tahun Ajaran 2023/2024

Kelas	Jumlah Siswa	Ketuntasan Siswa			
		Tuntas		Tidak Tuntas	
		Jumlah	%	Jumlah	%
VA	15	6	40	9	60
VB	15	5	33,33	10	66.67

Sumber : Tata Usaha SDN 37 /III Koto Tuo Kerinci

Dari Tabel 1 tersebut dapat dilihat bahwa masih banyak siswa kelas VA dan VB SDN 37/III Koto Tuo Kerinci yang belum tuntas. Dari kelas VA SDN 37/III Koto Tuo Kerinci dengan jumlah 15 orang siswa, yang tuntas hanya 6

orang (40%) dan dari siswa kelas VB SDN 37/III Koto Tuo Kerinci dengan jumlah 15 orang siswa, yang tuntas hanya 5 orang (33,33%) hal tersebut menunjukkan bahwa masih banyak nilai siswa yang masih rendah.

Salah satu upaya untuk mewujudkan pembelajaran matematika yang baik adalah hendaknya guru dapat kreatif memilih model pembelajaran yang tepat dengan materi yang akan disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Rusman (dalam alti, 2020:49) mengatakan bahwa "Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya." Oleh karena itu guru di tuntut untuk memiliki kemampuan yang kreatif dan mampu menciptakan suasana belajar kondusif salah satunya dengan memilih model pembelajaran yang tepat sehingga masalah tersebut dapat diatasi dan tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, media pembelajaran yang sesuai dengan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika yaitu media *Quiz Wordwall*. Karena media *Quiz Wordwall* dapat membantu siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan untuk memberanikan siswa dalam menyampaikan pendapatnya. Quiz *Wordwall* juga memiliki kelebihan yang lain yakni kemampuannya dalam memberikan umpan balik cepat kepada siswa. Dalam pembelajaran berbasis masalah atau proyek, fitur ini sangat membantu siswa untuk memahami di mana letak kesalahan mereka dan memberikan kesempatan untuk perbaikan. Selain itu, *Wordwall* juga fleksibel untuk

digunakan dalam berbagai metode pembelajaran, baik tatap muka, hybrid, maupun bold. Dengan berbagai keunggulan ini, *Wordwall* menjadi media yang sangat sesuai untuk diterapkan dalam model pembelajaran ***Problem Based Learning***, dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) siswa diberikan masalah autentik (nyata) yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga dapat melatih siswa untuk berfikir secara kritis dalam memecahkan sebuah permasalahan, serta dapat meningkatkan ketrampilan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan. Hal tersebut juga dijelaskan Riyanto (dalam Suwaib,2020:4) bahwa "Pembelajaran berdasarkan masalah adalah suatu model pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah".

Pemecahan masalah dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan media, yakni media *Quiz Wordwall*. Penggunaan media *Quiz Wordwall* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika dan membantu siswa dalam meningkatkan daya pikir kritis siswa terhadap masalah yang diberikan oleh guru. Sehingga siswa merasa tertantang terhadap permasalah ataupun soal yang diberikan oleh guru. Media ini memberikan rasa kepercayaan yang tinggi kepada siswa, siswa merasa yakin terhadap solusi yang akan diberikannya pada permasalahan matematika yang ada. Hal tersebut tentunya berfokus untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan Media Quiz *Wordwall* terhadap Hasil Belajar**

Matematika Siswa kelas V SDN 37/III Koto Tuo Kerinci.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasikan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa masih belum aktif selama proses pembelajaran dan kurang mendengarkan materi yang disampaikan guru.
2. Siswa jarang mengeluarkan pendapat di saat pembelajaran dan masih malu menyampaikan pendapatnya.
3. Model pembelajaran *Problem Based Learning* di SD sudah diterapkan namun hasil belajar siswa belum menunjukkan peningkatan yang signifikan.
4. Hasil belajar matematika yang diperoleh oleh siswa masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan penelitian ini terarah dan tidak keluar dari permasalahan yang ada, penelitian ini dibatasi pada masalah rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di SDN 37/III Koto Tuo Kerinci.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang diajukan pada penelitian yaitu apakah terdapat pengaruh positif model *Problem Based Learning* berbantuan media Quiz Wordwall terhadap hasil belajar siswa belajar matematika kelas V SDN 37/III Koto Tuo Kerinci?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan Media Quiz Wordwall tehadap hasil belajar matematika siswa di kelas V SDN 37/III Koto Tuo Kerinci.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan pembelajaran baik secara teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis

   Dapat membantu memperluas pemahaman tentang berbagai faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa, sehingga memberikan kontribusi penting dalam dunia pendidikan. Dapat memperkuat atau memperbarui teori-teori yang relevan dengan pembelajaran matematika. Hasil penelitian dapat menunjukkan bagaimana variabel bebas tertentu berhubungan dengan hasil belajar, sehingga teori pembelajaran yang ada dapat divalidasi atau diperkaya.

2. Secara Praktis

   a. Bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dapat membantu guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dengan menggunakan media seperti Quiz Wordwall.

   b. Bagi sekolah, melalui model Problem Based Learning berbantu Media Quiz WordWall dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kegatan belajar mengajar yang selanjutnya dapat meningkatkan mutu sekolah.

c. Bagi peneliti berikutnya, dapat membuka peluang luas untuk studi lanjutan yang lebih mendalam, inovatif, dan berkontribusi pada kemajuan pendidikan di masa depan.
d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini adalah bagian dari pengabdian yang dapat dijadikan refleksi untuk terus mencari dan mengembangkan inovasi dalam hal pembelajaran menuju hasil yang lebih baik.