

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) erat kaitannya dengan teori yang begitu banyak dan harus dihafalkan, sedangkan anak usia SD tidak selalu bisa menghafal semua materi pelajaran dalam waktu singkat (Hamzah & Muhlisrarini, 2014). Kelas sebagai suatu kelompok belajar hendaknya berkembang menjadi kelompok yang penuh interaksi, gairah kerjasama, bersemangat dalam rangka mempelajari dan mengembangkan pengetahuan dan ilmu. Keberadaan kelas yang pasif, siswa hanya duduk, dengar, catat tentu tidak diharapkan. Guru tidak hanya bertugas sebagai orang yang menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi lebih daripada itu guru profesional harus mampu mengelola kelas sehingga tercapai suasana kelas yang kondusif untuk belajar (Febriani et al., 2021). Pengelolaan kelas memerlukan kemampuan guru dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada, seperti pemanfaatan media dan alat peraga, penggunaan pendekatan dan metode mengajar yang bervariasi (Marzuqi et al., 2023).

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Hafidzah et al., 2021). Belajar Matematika merupakan salah satu sarana berpikir ilmiah dan logis serta mempunyai peranan penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Situmorang, 2019). Tujuan pembelajaran Matematika di Sekolah dimaksudkan agar siswa tidak hanya terampil menggunakan Matematika, tetapi dapat memberikan bekal kepada siswa dengan penalaran dalam penerapan Matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Pelajaran Matematika memegang peranan penting bagi siswa dan seharusnya Matematika merupakan salah satu pelajaran yang digemari oleh siswa (Mariam et al., 2019). Pemahaman konsep pemecahan masalah dan kemampuan berkomunikasi dalam Matematika dapat ditingkatkan, apabila siswa menyukai pembelajaran Matematika dan guru menggunakan variasi pendekatan dalam

pembelajaran. Hasil belajar Matematika siswa dapat ditingkatkan apabila kemampuan tersebut terus dilatih. Namun kenyataan di lapangan belum menunjang hal tersebut. Siswa cenderung kurang menggemari Matematika, karena terdapat rumus-rumus yang perlu dihafalkan dan dipahami (Wahyuningtyas et al., 2020).

Kemampuan dasar matematika untuk jenjang SD secara garis besar diklasifikasikan dalam lima standar kemampuan, yaitu pemahaman matematis, pemecahan masalah matematis, penalaran matematis, koneksi matematis, dan komunikasi matematis (Wulandari et al., 2020). Pemecahan masalah matematis merupakan tipe belajar yang paling tinggi dibandingkan dengan tipe belajar lainnya (Febriani et al., 2021). Kemampuan pemecahan masalah matematika merupakan sebuah kemampuan yang harus dimiliki siswa untuk dapat memahami masalah, merencanakan pemecahan, menyelesaikan masalah, dan memeriksa kembali hasil dari suatu masalah matematika yang diberikan (Mariam et al., 2019). Pemecahan masalah sangat penting dalam pembelajaran Matematika karena siswa akan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang bersifat tidak rutin (Hafidzah et al., 2021). Hal ini berarti bahwa orang yang terampil memecahkan masalah akan mampu berpacu dengan kebutuhan hidupnya, menjadi pekerja yang lebih produktif, dan memahami isu-isu kompleks yang berkaitan dengan masyarakat global.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Karangrejo, Borobudur, penyebab utama rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika karena pembelajaran matematika yang diterapkan di kelas lebih menekankan keaktifan guru, sehingga cenderung kurang memberikan ruang kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah bagi siswa. Siswa cenderung untuk menyelesaikan masalah matematika dengan melihat contoh yang sudah ada, sehingga ketika diberikan soal non rutin siswa mengalami kesulitan. Siswa hanya berperan sebagai pendengar dan penerima informasi dari guru sehingga pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*) dan tidak berpusat pada

siswa (*students center*) yang menyebabkan siswa tidak aktif mengikuti pembelajaran.

Hamzah & Muhlisrarini (2014) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran Matematika di tingkat SD diharapkan terjadi *reinvention* (penemuan kembali) dalam penyelesaian masalah/soal Matematika. Penemuan kembali adalah menemukan suatu cara penyelesaian secara informal dalam pembelajaran di kelas. Tujuan penemuan ini adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan seatu cara yang dapat melatih berbagai kemampuan intelektual siswa, merangsang keingintahuan dan memotivasi kemampuan siswa. Dengan kata lain, kegiatan kreatif dan pola pikir matematik siswa harus dikembangkan semaksimal mungkin sesuai dengan kemampuan setiap siswa melalui model pembelajaran yang tepat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat memicu perkembangan pola pikir matematis siswa yaitu model *Problem Based Learning* (PBL). Ginting et al. (2023) mengemukakan pembelajaran dengan pendekatan *Problem Based Learning* diawali dengan memberikan masalah kepada siswa. Kegiatan pembelajaran harus mengarah dan membawa siswa dalam menjawab masalah dengan banyak cara serta mungkin juga dengan banyak jawaban (yang benar), sehingga merangsang kemampuan intelektual dan pengalaman siswa dalam proses menemukan sesuatu yang baru. Septianti et al. (2021) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran *Problem Based Learning* adalah untuk membantu mengembangkan kegiatan kreatif dan pola pikir matematik siswa melalui pemecahan masalah secara simultan.

Fenomena yang ditemukan pada siswa kelas V SDN Karangrejo, Borobudur pada saat pra-observasi yaitu rendahnya kemampuan memecahkan masalah soal Bangun Datar. Hal ini dibuktikan pada pemberian soal berikut ini.

Kerjakan soal-soal dibawah ini dengan langkah-langkah yang tepat !

1. Doni dan Rina memiliki kotak pensil berbentuk kubus. Doni memiliki kotak pensil dengan panjang sisi 17 cm, sedangkan punya Rina panjang sisinya 16 cm. Selisih volume kotak pensil milik Doni dan Rina adalah.....

Gambar 1. 1 Soal Studi Pendahuluan

Pada soal gambar 1.1 yang diberikan kepada siswa diketahui terdapat 27 dari 44 siswa (61,3%) mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal tersebut dengan tidak tepatnya pengambilan jawaban atas soal seperti salah satu contoh jawaban siswa berikut ini.

① volume doni = $17 \times 17 \times 17 = 4913$ volume rina = $16 \times 16 \times 16 = 4096$
 $4913 - 4096 = 817$

Jawaban Salah

Tidak dapat memahami konsep volume, sehingga tidak dapat memecahkan masalah soal tersebut

Gambar 1. 2 Contoh Jawaban Siswa terkait Soal Studi Pendahuluan

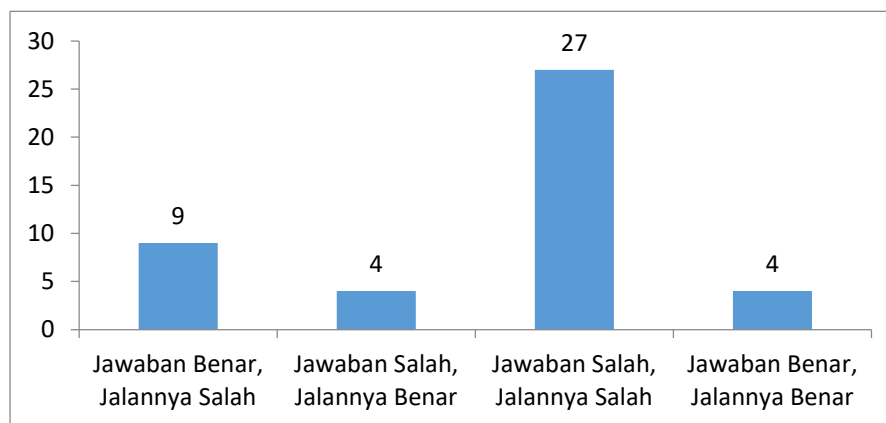
Berdasarkan jawaban siswa pada Gambar 1.2, diketahui bahwa siswa tidak dapat merumuskan apa yang diketahui dan apa yang ditanya dari soal, siswa juga tidak mampu menentukan solusi yang tepat untuk menjawab permasalahan. Hal ini yang menjadikan penyelesaian akhir dari yang diberikan menjadi jawaban salah. Terlihat dari jawaban bahwa siswa tidak dapat memahami masalah, tidak mampu merencanakan pemecahan, dan menyelesaikan masalah, sehingga dapat disimpulkan siswa belum mampu memecahkan masalah matematika dengan benar.

Pada rekapitulasi hasil Studi Pendahuluan kemampuan pemecahan masalah yang dilakukan di Kelas V-A dan V-B yang masing-masing terdiri dari 22 orang siswa diketahui data berikut ini.

Tabel 1. 1 Hasil Studi Pendahuluan Kemampuan Pemecahan Masalah

Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah	Rombel Kelas V SDN Karangrejo		Rata-rata
	Kelas V-A	Kelas V-B	
Memahami masalah	40,91%	45,45%	43,18%
Membuat rencana penyelesaian	36,36%	40,91%	38,64%
Melaksanakan rencana	22,73%	31,82%	27,28%
Memeriksa kembali dan membuat kesimpulan	13,64%	18,18%	15,91%
Rata-Rata	28,41%	34,09%	31,25%

Pada tabel 1.1 diketahui bahwa pada indikator memahami masalah rombel kelas V SDN Karangrejo memiliki rata-rata sebesar 43,18%, indikator membuat rencana penyelesaian memiliki rata-rata sebesar 38,64%, indikator melaksanakan rencana memiliki rata-rata sebesar 27,28%, sedangkan indikator memeriksa kembali dan membuat kesimpulan memiliki rata-rata sebesar 15,91%. Hal ini menandakan kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki siswa pada rombel kelas V SDN Karangrejo rendah dan cenderung menurun pada setiap fasenya. Berikut disajikan sebaran kategori jawaban pada saat praobservasi yang telah dilakukan.

**Gambar 1. 3 Grafik Sebaran Kategori Jawaban pada Soal Studi Pendahuluan**

Berdasarkan tabel 1.1 dan gambar 1.3, diketahui bahwa pada hasil praobservasi menunjukkan lebih dari setengah siswa kelas V-A dan V-B tidak mampu memecahkan permasalahan yang terdapat pada soal. Pada proses

memecahkan masalah yang sulit, siswa mengalami keraguan terkait kemampuan yang dimiliki sehingga akan mengurangi usaha dan berakhir dengan menyerah. Hasil ini juga menunjukkan bahwa kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa bukan disebabkan tidak mampu melakukan perhitungan saja, melainkan siswa tidak memahami permasalahan.

Penerapan model pembelajaran akan lebih efektif apabila diimbangi dengan penerapan media pembelajaran yang tepat (Nenohai et al., 2021). Salah satu media pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika yaitu melalui permainan *Wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran ataupun menjadi sumber belajar (Wafiqni & Putri, 2021). *Wordwall* sebagai media interaktif yang menyediakan template seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, dan mengelompokkan (Nenohai et al., 2021).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan permainan *Wordwall* memberikan suatu permasalahan dengan lebih dari satu cara penyelesaian. Model ini diawali dengan memberikan masalah kepada siswa kegiatan pembelajaran harus mengarah dan membawa siswa dalam menjawab masalah dengan banyak cara serta mungkin juga dengan banyak jawaban (yang benar), sehingga merangsang kemampuan intelektual dan pengalaman siswa dalam proses menemukan proses yang baru (Nenohai et al., 2021). Hal ini akan membuat siswa mendapat kesempatan untuk mengekspresikan ide-idenya dalam memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan matematik secara komprehensif. Siswa dengan kemampuan matematika rendah pun dapat merespon permasalahan dengan caranya sendiri.

Pembelajaran dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat akan menciptakan kondisi kelas yang dinamis yang menuntut siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga memiliki kemampuan yang diharapkan. Oleh karena itu, yang menjadikan ketertarikan dalam melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

berbantuan Permainan *Wordwall* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SDN Karangrejo”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika antara yang diterapkan dan tidak diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan permainan *wordwall* siswa kelas V SDN Karangrejo?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan permainan *wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SDN Karangrejo?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika antara yang diterapkan dan tidak diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan permainan *wordwall* siswa kelas V SDN Karangrejo.
2. Menguji pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan permainan *wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa Kelas V SDN Karangrejo.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun teoretis. Berikut pemaparan manfaat dari penelitian ini.

1.4.1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pengaruh penggunaan model

pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan permainan *wordwall* terhadap pemecahan masalah siswa.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran, sebab hal tersebut menjadi salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada sekolah dalam memperbaiki proses belajar mengajar.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian dapat digunakan untuk menambah informasi dan pengetahuan serta dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.