

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dijadikan sebagai pedoman hidup bagi seseorang untuk membentuk kemajuan suatu bangsa. Pendidikan menjadi hal yang sangat perlu diperhatikan dan dibekali dengan ilmu, pengetahuan, dan keterampilan yang luas. Menurut KBBI pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam upaya mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Seseorang atau sekelompok orang yang mendapatkan pendidikan layak tentu akan memiliki kecakapan dalam berpikir, berusaha menguasai teknologi, dan menguasai keterampilan dalam berbagai bidang untuk menunjang kebutuhan serta keberhasilan hidupnya.

Pengertian pendidikan menurut Kneller dalam buku yang berjudul *Foundation of Education* (1967:63), dijelaskan dalam artian luas yaitu pendidikan merujuk pada suatu tindakan atau pengalaman yang mempunyai pengaruh yang berhubungan dengan pertumbuhan atau perkembangan jiwa (*mind*), karakter, dan kemampuan fisik (*physical ability*) masing-masing individu.<sup>1</sup> Pendidikan juga merupakan suatu upaya yang terencana dan dilakukan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap individu. Kesimpulannya adalah pendidikan merupakan suatu proses pengembangan diri seseorang secara sadar untuk menemukan potensi dalam mewujudkan tersebut secara berkelanjutan dalam berbagai bidang. Pendidikan dijadikan pondasi bagi setiap individu untuk mewujudkan kemajuan dirinya secara berkelanjutan.

Dalam dunia pendidikan tentu saja banyak hal yang dipelajari oleh peserta didik satu diantaranya adalah pembelajaran matematika. Pembelajaran yang menurut sebagian orang mungkin termasuk mata pelajaran favoritnya, namun sebagian lainnya merasa pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang cukup sulit untuk dimengerti. Pembelajaran matematika merupakan proses interaksi antar aspek belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam pemecahan masalah. Pembelajaran ini dapat membantu peserta didik untuk mengkonstruksikan konsep-konsep dan keterampilan matematika melalui

---

<sup>1</sup> Sutionah, C. (2021). *Landasan Pendidikan*. Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media.

kemampuannya sendiri.<sup>2</sup> Tujuan utama dari pembelajaran matematika yaitu agar peserta didik dapat memiliki kemampuan matematis yang baik untuk dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.<sup>3</sup> Matematika sendiri merupakan pondasi utama untuk mengembangkan keterampilan kognitif, pemecahan masalah, berpikir kritis, dan menciptakan pemikiran logis. Kesimpulannya adalah pembelajaran matematika merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik yang dirancang secara sistematis untuk membangun konsep-konsep matematika dan mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, analisis, dan kreatif.

Pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar lebih menekankan pada pembentukan logika, keterampilan, dan sikap peserta didik. Pada tingkat ini peserta didik akan menggunakan keterampilan yang dimilikinya untuk memecahkan suatu permasalahan matematika yang dimulai dengan konsep sederhana menuju konsep yang lebih sulit<sup>4</sup>. Setelah melalui berbagai konsep tersebut peserta didik akan memiliki perkembangan kemampuan analitis, berpikir logis, kreatif, keterampilan operasi hitung, dan keterampilan memecahkan masalah. Peserta didik yang sudah memiliki keterampilan matematika tentu akan dapat merumuskan pertanyaan-pertanyaan kritis maupun logis, menganalisis data, dan mencari solusi yang efektif atas permasalahan yang didapat.

Kemampuan matematika di Indonesia pada saat ini telah mengalami suatu kondisi yang memprihatinkan, sejalan dengan hasil survei internasional dengan program yang diberi nama “Programme for International Student Assessment (PISA) dan Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)” yang menunjukkan bahwa prestasi matematika peserta didik di Indonesia masih tertinggal dibandingkan dengan negara-negara lain.<sup>5</sup> PISA meliputi tiga

<sup>2</sup> Ryan, J., Bowman, J. (2022). *High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs*.

<sup>3</sup> Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenai Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 6367-6377.

<sup>4</sup> Eismawati, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran problem based learning (PBL) siswa kelas 4 SD. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 71-78.

<sup>5</sup> Puspendik Kemendikbud. (2024). Perilisan Hasil Pisa 2022. <https://pusmendik.kemendikbud.go.id/pisa/berita/read/pisa-di-indonesia/4/perilisan-hasil-pisa-2022-peringkat-indonesia-naik-5-6-posisi/>

komponen domain yaitu konteks, konten dan kompetensi. Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) merupakan studi internasional tentang kecenderungan atau perkembangan matematika dan sains dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan pembelajaran matematika dan sains. Pada tahun 2022 hasil PISA di Indonesia menurun dibandingkan tahun 2018. Di Indonesia, 18% peserta didik mencapai setidaknya tingkat kemahiran Level 2 matematika, jauh lebih rendah daripada rata-rata negara-negara OECD (rata-rata OECD: 69%).<sup>6</sup> Hampir tidak ada peserta didik di Indonesia yang berprestasi tinggi dalam matematika, artinya mereka mencapai Level 5 atau 6 dalam tes matematika PISA. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik harus dapat memodelkan situasi kompleks secara matematis, dapat memilih, membandingkan, dan mengevaluasi strategi pemecahan masalah yang tepat untuk menghadapinya.

Pada sekarang ini pendidikan sendiri telah memasuki pembelajaran abad 21. Abad 21 ini identik dengan perkembangan digitalisasi yang menjadikan teknologi sangat umum digunakan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pembelajaran abad ini disusun sebagai bentuk usaha bagi generasi abad 21 agar mampu mengikuti perkembangan zaman yang segala hal berkaitan dengan teknologi dan sistem informasi. Pembelajaran abad 21 menekankan pentingnya aspek 4C yang meliputi *Critical thinking*, *Communication*, *Collaboration*, dan *Creativity*.<sup>7</sup> Dalam penelitian ini peneliti menggunakan salah satu aspek yaitu, *Critical Thinking*. Keterampilan *Critical Thinking* merupakan keterampilan yang dapat melatih peserta didik untuk mencari kebenaran dari informasi yang diterimanya. Hal tersebut juga tentunya berkaitan dengan pembelajaran matematika, peserta didik perlu menguasai kemampuan literasi numerasi yang melibatkan cara berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah. Pembelajaran matematika sendiri tentu memerlukan pendekatan yang inovatif dalam meningkatkan pemahaman konsep abstrak dan kemampuan berpikir logis peserta didik. Teknologi dalam hal ini dinilai penting untuk pembelajaran matematika karena sangat membantu dan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran terutama dalam

---

<sup>6</sup> OECD. (2022). Hasil PISA 2022 (Volume I dan II): *What Students Know and Can Do in Mathematics*. Paris: OECD Publishing.

<sup>7</sup> Fajriyah, E. (2022). Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 4, 403-409.



menyelesaikan masalah matematika.<sup>8</sup> Kesimpulannya adalah pembelajaran pada abad 21 terutama dalam pembelajaran matematika perlu menerapkan asep 4C, kemampuan literasi numerasi, dan teknologi untuk menjadikan pembelajaran matematika lebih bermakna dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

Pada pembelajaran abad 21 ini tentunya guru harus dapat menguasai penggunaan teknologi atau media digital, misalnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital dapat digunakan dalam kegiatan literasi peserta didik yang awalnya hanya berfokus pada penggunaan buku materi sekarang dapat divariasikan dengan media yang menarik sehingga proses pembelajaran lebih aktif.<sup>9</sup> Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat memfasilitasi peserta didik dalam mengasah kemampuan dan kognitif mereka. Pengenalan media digital harus dilakukan sedini mungkin agar peserta didik terbiasa dan dapat menguasai penggunaan teknologi. Peserta didik dapat belajar bagaimana berkomunikasi, berkolaborasi, dan memecahkan masalah dengan adanya penggunaan media digital. Penggunaan media digital terutama pada pembelajaran matematika diharapkan dapat menyajikan objek matematika yang real, dinamis, dan dapat dimanipulasikan sesuai dengan kebutuhan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Penerapan pembelajaran berbasis media digital akan berjalan efektif dan aman tentu memerlukan dukungan dari berbagai pihak terutama perlu adanya kebijakan dari sekolah.

Pada kenyataannya yang terjadi dilapangan, penerapan media pembelajaran berbasis digital belum terlaksana dengan baik selain itu keterampilan peserta didik dalam pembelajaran matematika menjadi masalah yang serius. Hal ini terlihat dari hasil observasi dan wawancara peserta didik dan guru pada proses belajar maupun keterampilan belajar matematika peserta didik kelas III SDN Gondangdia 01 Pagi. Pada proses pembelajaran matematika berlangsung banyak peserta didik yang acuh ketika guru menjelaskan, sibuk sendiri dengan temannya, tidak aktif, dan

---

<sup>8</sup> Veronika, S., & Liliana, S. (2025). Analisis Peran Teknologi dalam Pembelajaran Matematika Berdasarkan Perspektif Guru dan Siswa. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 976-985.

<sup>9</sup> Prasetyo, A. D., & Patmisari, P. (2024). Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Media Teknologi untuk Meningkatkan Literasi Digital bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 4(2), 137-146

ketika diminta mengerjakan tugas banyak dari mereka yang belum tuntas bahkan tidak mengerjakan sama sekali. Berdasarkan hasil wawancara peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar perkalian, sehingga keterampilan peserta didik dalam mengerjakan operasi hitung perkalian bersusun masih mengalami kesulitan.

Kesulitan-kesulitan yang dihadapi berupa: (1) Peserta didik belum menguasai konsep perkalian. Konsep perkalian merupakan penjumlahan yang dilakukan secara berulang dengan bilangan yang sama. Misalnya:  $3 \times 4$  berarti menjumlahkan angka 4 sebanyak 3 kali:  $4 + 4 + 4 = 12$ . Peserta didik cenderung bingung memahami bahwa  $3 \times 4$  berbeda dengan  $4 \times 3$  jika dimasukkan kedalam konsep penjumlahan berulang meskipun memiliki hasil yang sama; (2) Peserta didik kesulitan dalam menuliskan penempatan bilangan secara tepat berdasarkan kelompok bilangannya, seperti penempatan ratusan, puluhan, maupun satuan. Hal ini sering terjadi karena peserta didik menganggap pembelajaran matematika adalah pelajaran yang sangat sulit dan hal tersebutlah yang membuat peserta didik tidak dapat meningkatkan keterampilan matematikanya. Lebih dari 19 peserta didik belum hafal perkalian dasar, dan lebih dari 19 peserta didik belum mampu menuliskan penempatan bilangan dengan benar jadi saat memasuki operasi hitung perkalian bersusun peserta didik tidak dapat menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru dan cenderung selalu meminta petunjuk pada guru.

Faktor penyebab rendahnya keterampilan operasi hitung perkalian bersusun peserta didik berdasarkan hasil observasi awal, yaitu: (1) Peserta didik belum hafal perkalian dasar; (2) Kurangnya kemampuan kognitif peserta didik pada perkalian dasar terutama perkalian 6-9; (3) Guru belum maksimal dalam menggunakan model pembelajaran berbasis masalah; (4) Guru terbiasa menggunakan media papan tulis dan buku materi dalam proses pembelajaran.

Pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran juga menjadi salah satu permasalahan rendahnya keterampilan matematika peserta didik, terutama pada operasi hitung perkalian bersusun.<sup>10</sup> Model dan media

---

<sup>10</sup> Sansao, N., Ermiana, I., & Nurwahidah. (2024), Pengaruh Media Tabel Perkalian Pintar (Takalintar) Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas IV SDN 46 Cakranegara Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(3), 605-612.

pembelajaran yang tepat akan menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, membuat peserta didik fokus pada pembelajaran, dan dapat memudahkan guru. Model pembelajaran yang dipilih oleh guru harus disesuaikan dengan kemampuan, keterampilan, dan karakteristik peserta didik. Keberhasilan model pembelajaran tentu harus dibantu dengan adanya media pembelajaran yang cocok dengan model yang dipilih, apabila media dan model pembelajaran tidak sesuai maka akan menyebabkan proses belajar mengajar menjadi tidak efektif.

Kenyataan yang ditemukan dilapangan dalam proses pembelajaran ketika guru menerapkan model pembelajaran berbasis masalah atau biasa dikenal dengan model *Problem Based Learning* (PBL), yaitu guru belum maksimal dalam memberikan penjelasan terkait materi dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan hanya menggunakan beberapa sintaks saja. Guru belum sepenuhnya paham dengan konsep model *Problem Based Learning* yang menjadikan implementasi model ini hanya sebatas formalitas. Guru masih mengalami kesulitan untuk menarik perhatian peserta didik dan mengelola proses diskusi di dalam kelas. Hal yang sering terjadi biasanya guru terkendala dalam menentukan masalah yang relevan dengan materi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, sehingga penggunaan model berbasis masalah ini belum dapat berjalan secara maksimal.

Solusi alternatif yang ditawarkan peneliti berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara untuk meningkatkan keterampilan operasi hitung perkalian bersusun adalah dengan menerapkan model pembelajaran dan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Setiap peserta didik tentunya memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Beberapa peserta didik mungkin ada yang lebih menyukai pembelajaran secara visual, audio-visual, dan kinestetik. Peserta didik kelas III SDN Gondangdia 01 lebih menyukai pembelajaran dengan bantuan media, mereka lebih tertarik dengan media-media digital karena telah terbiasa dengan penggunaan Smartphone di rumah. Pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila model dan media yang dipilih harus dapat membuat seluruh peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran secara aktif, efektif, dan kondusif. Solusi alternatif yang diberikan oleh peneliti adalah penggunaan model berbasis masalah



dan media berbasis digital, yaitu model *Problem Based Learning* dan media pembelajaran *Wordwall*.

Model *Problem Based Learning* dapat membantu siswa untuk mengingat perkalian terutama pada sintak ke-3 (Membimbing penyelidikan individu dan kelompok). Pada sintaks tersebut peserta didik secara aktif dapat mengeksplorasi dan mengonstruksikan pemahaman dirinya terkait dengan dasar perkalian, peserta didik juga dapat melibatkan interaksi antar peserta didik yang lain untuk membantu mengingat dasar perkalian secara bersama-sama. Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* sendiri akan menjadi alat bantu belajar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. Pada media ini nantinya akan disediakan berbagai kuis dan *games* untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam mengingat dasar perkalian sebelum memasuki tingkat selanjutnya atau materi perkalian bersusun.

Model *Problem Based Learning (PBL)* adalah pembelajaran berdasarkan masalah-masalah kontekstual yang membutuhkan upaya untuk memecahkan masalah. Model ini menekan pada aktivitas peserta didik untuk mencari solusi dan memecahkan permasalahan dalam kehidupan secara nyata.<sup>11</sup> Penggunaan model ini membantu peserta didik untuk mengembangkan fokusnya pada permasalahan yang harus dipecahkan. Peserta didik memiliki tanggung jawab untuk menganalisis dan memecahkan masalah menggunakan kemampuannya sendiri, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator serta membimbing peserta didik dalam memecahkan masalah.

Model *Problem Based Learning (PBL)* menjadi salah satu model pembelajaran yang efektif terutama dalam mata pelajaran matematika. Penerapan model ini dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat membuat peserta didik tertantang dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran matematika. Model *Problem Based Learning* menerapkan pembelajaran kontekstual, masalah yang disajikan dalam matematika dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan terlibat secara aktif dengan mengembangkan kreativitas dan keterampilannya dalam memecahkan masalah.

---

<sup>11</sup> Meilasari, S., M., D., & Yulianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 3(2), 195-207.

Pada penelitian ini peneliti akan menambahkan media pembelajaran yang untuk menunjang keberhasilan model pembelajaran *Problem Based Learning*, yaitu media pembelajaran *Wordwall*, sebuah media berbasis teknologi yang bersifat edukatif dan interaktif untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media berbasis teknologi ini digunakan dengan mengikuti perkembangan pendidikan sesuai dengan zaman sekarang ini. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran ini dijadikan alternatif masalah oleh peneliti berdasarkan hasil wawancara bersama dengan peserta didik. Peserta didik cenderung menginginkan pembelajaran menggunakan media yang berbasis teknologi. Selain itu, teknologi berperan penting untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan eksploratif peserta didik untuk berpartisipasi dalam simulasi, permainan matematika, dan proyek multimedia.

Media pembelajaran *Wordwall* merupakan sebagai sebuah media berbasis teknologi yang hampir serupa dengan majalah dinding mata pelajaran yang ditempel pada tembok ruang kelas agar dapat dilihat dan diraba oleh peserta didik. Media pembelajaran *Wordwall* berisikan tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, objek nyata dengan ukuran yang dapat dilihat jelas oleh peserta didik dari seluruh jarak dan posisi peserta didik dalam kelas.<sup>12</sup> Media pembelajaran *Wordwall* juga dapat berupa sebuah permainan yang menarik rasa kompetitif peserta didik untuk berperan aktif dan berkolaboratif secara mandiri maupun kelompok dalam suatu pembelajaran.

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu, yaitu dilakukan oleh Samara, N, S., Mutmainna., Ardilla, A., Suleha, S., & Nursakiah. (2024), dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* dan Pemanfaatan Media pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri Pao-Pao”.<sup>13</sup> Penelitian ini menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran

<sup>12</sup> Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Menigkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.

<sup>13</sup> Samara, N, S., Mutmainna., Ardilla, A., Suleha, S., & Nursakiah. (2024). Penerapan Model *Problem Based Learning* dan Pemanfaatan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri Pao-Pao. *CJPE: CokroaminotoJournal of primary education*, 7(2), 2654-6434.



*Wordwall* untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas III SD Negeri Pao-Pao. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, dokumentasi, dan tes untuk mengukur keaktifan dan berupa soal pilihan ganda. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Negeri Pao-Pao dengan jumlah 27 orang. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan dalam penerapan model *Problem Based Learning* dengan media pembelajaran *Wordwall* berhasil meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, dengan partisipasi peserta didik yang lebih aktif, terutama dalam diskusi kelompok dan penggunaan media pembelajaran yang interaktif.

Penelitian yang dilakukan oleh Taufiq, I., Sukma, E., & Susilawati, T. (2021), dengan judul penelitian “Model *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas V SDN 05 Padang pasir”.<sup>14</sup> Penelitian ini berfokus pada penggunaan model problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas V dengan materi pengolahan data. Pada penelitian ini peneliti berperan sebagai praktisi dan guru kelas V sebagai observer. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 05 Padang Pasir dengan jumlah peserta didik 25 orang. Ditemukan hasil penelitian berupa hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *Problem Based Learning* kelas V SDN 05 Padang Pasir mengalami peningkatan yang signifikan. Sumber data pada penelitian ini diambil dari hasil observasi dan tes dengan 5 soal *essay* yang dilakukan di kelas V SDN 05 Padang Pasir.

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Setiana, F., Rahayu, T, S., & Wasitohadi. (2019), dengan judul penelitian “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Puzzle* Siswa Kelas IV SD”.<sup>15</sup> Penelitian ini berfokus pada penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV dengan materi keliling dan luas bangun

<sup>14</sup> Taufiq, I., Sukma, E., & Susilawati, T. (2021). Model Pembelajaran Based Learning dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas V SDN 05 Padang Pasir. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 2598-5949.

<sup>15</sup> Setiana, F., Rahayu, T, S., & Wasitohadi. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 6(1), 2549-8401.

datar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa dokumentasi, observasi, dan tes tulis dalam bentuk pilihan ganda. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kecandran 01 Salatiga dengan jumlah 34 peserta didik dari 20 laki-laki dan 14 perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Puzzle*.

Berdasarkan ketiga penelitian di atas adapun perbedaan dengan penelitian ini terletak pada media yang digunakan dalam penelitian, hasil dan tujuan yang akan dicapai, teknik pengumpulan data, waktu dan tempat penelitian, dan jumlah subjek dalam penelitian. Kebaruan dalam penelitian ini adalah terletak pada fitur media pembelajaran *Wordwall*, tata cara penggunaan, waktu, isi materi, dan bentuk dan jumlah soal yang diterapkan. Selain itu, media pembelajaran *Wordwall* dalam penelitian ini akan menggunakan fitur kuis individu dan permainan matematika secara berkelompok.

Berdasarkan hal di atas, peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Operasi Hitung Perkalian menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Siswa Kelas III SDN Gondangdia 01 Pagi”.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ditemukan, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya keterampilan peserta didik dalam memahami konsep dasar perkalian terutama pada perkalian 6-9.
2. Kurangnya keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan soal operasi hitung perkalian bersusun.
3. Penggunaan model pembelajaran kooperatif dan media papan tulis biasa digunakan oleh guru kelas III dalam pembelajaran matematika terutama pada materi operasi hitung perkalian.
4. Penggunaan model pembelajaran berbasis masalah oleh guru masih belum maksimal.
5. Penggunaan media pembelajaran masih belum interaktif dan menarik.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan berhitung menggunakan model *Problem Based Learning* siswa kelas III SDN Gondangdia 01 Pagi.

### **C. Pembahasan Fokus Penelitian**

Penelitian ini membataskan fokus penelitian pada penggunaan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan berhitung matematika pada materi operasi hitung perkalian bersusun dua angka  $\times$  satu angka pada kelas III B SDN Gondangdia 01 Pagi. Pada penelitian ini menggunakan model *Problem Based Learning* dipakai untuk mengatur proses pembelajaran dan media pembelajaran *Wordwall* digunakan untuk membantu keefektifan proses pembelajaran agar lebih bermakna. Media pembelajaran *Wordwall* yang akan digunakan berupa kuis individu dan permainan matematika secara berkelompok. Kuis yang digunakan berupa 10 soal uraian perkalian bersusun dua angka  $\times$  satu angka dengan sistem individu. Fitur yang digunakan berupa *Game Show*. Permainan matematika berupa 5 soal uraian perkalian bersusun dua angka  $\times$  satu angka dengan sistem kelompok. Fitur yang digunakan berupa kuis dalam bentuk harta karun.

### **D. Perumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan pada latar belakang dan pembatasan masalah maka permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana penggunaan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan berhitung pada materi perkalian bersusun dua angka  $\times$  satu angka siswa kelas III SDN Gondangdia 01 Pagi?
2. Apakah penggunaan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan berhitung pada materi perkalian bersusun dua angka  $\times$  satu angka siswa kelas III SDN Gondangdia 01 Pagi?

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Kegunaan hasil penelitian yang dilakukan peneliti berharap dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis bagi peserta didik, guru, maupun peneliti selanjutnya terkhusus di kelas III B SDN Gondangdia 01 Pagi. Adapun manfaat teoritis dan praktis tersebut, yaitu:

#### **1. Teoritis**



Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru dalam bidang pendidikan dasar dan memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran matematika khususnya dalam penerapan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan berhitung perkalian.

## **2. Praktis**

### **a. Peserta Didik**

Hasil penelitian ini berguna bagi peserta didik dalam membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam operasi hitung perkalian melalui pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui pemecahan masalah nyata yang berkaitan dengan operasi hitung perkalian dua angka x satu angka.

### **b. Guru**

Hasil penelitian ini berguna bagi guru untuk memberikan alternatif model dan media pembelajaran yang efektif untuk mengajarkan operasi hitung perkalian, serta memperkaya strategi pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi digital dalam pembelajaran matematika.

### **c. Peneliti Selanjutnya**

Hasil penelitian ini berguna bagi peneliti selanjutnya untuk menjadi acuan, sumber referensi, dan sumber informasi bagi pengembangan penelitian yang sejenis.