

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan sentral dalam membentuk kualitas individu sekaligus mendorong terwujudnya masyarakat yang sejahtera dan berdaya saing. Di tengah dinamika global yang terus berkembang, makna pendidikan pun mengalami perluasan. Pendidikan tidak hanya sebatas penyampaian pengetahuan, melainkan juga mencakup pembentukan karakter, pengembangan keterampilan, serta penanaman nilai-nilai yang esensial dalam menghadapi berbagai tantangan zaman modern. UNESCO (2021) menyatakan bahwa pendidikan merupakan hak dasar manusia sekaligus sarana untuk mewujudkan pembangunan berkelanjutan. Pendidikan yang bermutu memungkinkan setiap individu berkembang secara holistik—baik secara personal maupun profesional—serta turut berperan aktif dalam kehidupan sosial. Dalam laporannya, UNESCO menekankan pentingnya pendidikan yang merata dan tidak diskriminatif, mewujudkan pemerataan akses bagi seluruh kalangan tanpa memandang latar belakang sosial maupun ekonomi.

Berdasarkan laporan OECD (2020) berjudul *The Future of Education and Skills: Education 2030*, sistem pendidikan waktu ini dituntut buat bisa menghasilkan siswa sebagai eksklusif yang berpikir kritis, bisa berkolaborasi, serta aktif berpartisipasi pada kehidupan sosial. Pendidikan juga wajib responsif terhadap dinamika perubahan zaman, terutama pada

bidang teknologi dan sosial. Sejalan dengan hal tersebut, **Darling-Hammond (2020)** menyoroti peran penting pendidikan dalam menumbuhkan kecakapan-kecakapan esensial abad ke-21, antara lain kemampuan berpikir kritis, berkreasi secara inovatif, serta kemampuan literasi digital. Ketika keterampilan-keterampilan ini diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran, siswa akan memiliki kesiapan yang lebih adaptif dalam merespons dinamika kehidupan sehari-hari maupun dalam memenuhi tuntutan dunia kerja yang kian kompleks dan kompetitif.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai efektif dalam membekali siswa dengan kompetensi yang relevan untuk menghadapi tantangan abad ke-21 adalah model *Problem based learning* (PBL), atau dikenal sebagai pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah. Pendekatan ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam menyelesaikan persoalan kontekstual yang menuntut solusi nyata. Studi yang dilakukan oleh Hartono dan Mulyadi (2021) menunjukkan bahwa penerapan metode tersebut tidak hanya berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir reflektif siswa, tetapi juga berdampak positif terhadap sikap serta motivasi mereka dalam mempelajari mata pelajaran matematika. Temuan ini sejalan dengan arah pendidikan masa kini yang menekankan pentingnya kemandirian dan kreativitas siswa dalam menghadapi tantangan kehidupan nyata. Penerapan pembelajaran berbasis masalah terbukti mendorong siswa untuk mendalami materi secara lebih intens, memahami konsep secara menyeluruh, serta meningkatkan kemampuan dalam menganalisis. Selain kemampuan analitis, keterampilan

berpikir kritis memegang peranan penting dalam proses menyelesaikan masalah serta mengambil keputusan. Berpikir kritis mencakup kemampuan untuk menilai informasi secara netral, menganalisis argumen secara mendalam, dan menyimpulkan secara logis berdasarkan data atau bukti yang tersedia. Dalam ranah pendidikan, terutama di pelajaran matematika yang sering dianggap sulit, berpikir kritis menjadi kunci keberhasilan siswa.

Berdasarkan tinjauan dari National Council of Teachers of Mathematics (NCTM, 2000), kemampuan berpikir kritis diidentifikasi sebagai komponen esensial dalam kerangka pembelajaran matematika. Oleh karena itu, pengembangan kapabilitas ini pada peserta didik tingkat sekolah dasar menjadi krusial untuk asimilasi dan implementasi konsep-konsep matematis dalam konteks kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan pandangan Siegel (2021), berpikir kritis didefinisikan sebagai suatu proses kognitif yang melibatkan evaluasi argumentatif terstruktur, inferensi berbasis bukti yang dapat dipertanggungjawabkan, serta resolusi problem melalui penalaran rasional. Meskipun demikian, observasi menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar belum mencapai kapasitas berpikir kritis yang optimal. Fenomena ini seringkali diatributkan pada dominansi metode pembelajaran konvensional yang cenderung kurang memfasilitasi keterlibatan intelektual aktif siswa.

Model pembelajaran yang masih bersifat konvensional cenderung menekankan pada hafalan dan menjadikan siswa sebagai penerima pasif. Situasi ini memperkuat urgensi akan adanya inovasi dalam strategi pembelajaran agar mampu menstimulasi cara berpikir siswa secara kritis

(Anzelina et al., 2024). Di samping itu, aspek minat belajar juga turut berpengaruh terhadap kesuksesan akademik siswa. Peserta didik yang menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap suatu mata pelajaran cenderung lebih termotivasi dan lebih mudah dalam memahami isi materi. Rendahnya minat belajar sering kali disebabkan oleh lemahnya penguasaan materi oleh guru. Zaki Al Fuad dan Zuraini (2016) menegaskan bahwa penguasaan materi yang kuat dari guru merupakan faktor penting untuk mengupayakan pelaksanaan pembelajaran yang efisien serta produktif maksimal.

Meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika adalah tantangan substansial yang menuntut pendekatan inovatif dan interaktif. Hasil riset oleh Dewi dan Sari (2020) mengindikasikan bahwa adopsi metode pengajaran yang kreatif secara signifikan berkorelasi dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, bagi para pendidik, sangat krusial untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran yang tidak hanya merangsang kemampuan berpikir kritis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap proses belajar, khususnya pada jenjang pendidikan dasar.

Salah satu pendekatan alternatif yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi kendala dalam proses pembelajaran adalah dengan mengintegrasikan model *Problem based learning* (PBL) dengan media pembelajaran berbasis teknologi, misalnya *Quizizz*. Pendekatan ini berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam pemecahan masalah yang relevan, didukung oleh interaktivitas dan umpan balik instan yang ditawarkan oleh platform

digital. Platform ini dirancang dalam format permainan interaktif yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus mendorong partisipasi aktif selama kegiatan belajar berlangsung (Ahmad et al., 2024). Penggunaan *Quizizz* telah terbukti efektif dalam membangun suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Menurut Hwang dan Chang (2011), penggunaan teknologi interaktif dalam pendidikan mampu memperkaya pengalaman belajar siswa serta merangsang keterlibatan emosional maupun kognitif mereka.

Di samping itu, keberadaan fitur umpan balik secara langsung dalam platform *Quizizz* fitur ini memberikan ruang bagi siswa untuk menyadari kekeliruan yang mereka lakukan dan memperbaiki pemahaman secara mandiri. Kemampuan tersebut berperan krusial dalam membentuk keterampilan berpikir kritis, karena mendorong peserta didik untuk secara aktif melakukan evaluasi dan refleksi terhadap pilihan jawaban mereka sepanjang proses pembelajaran.. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa, penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran matematika tidak hanya menambah kesenangan, tetapi juga berpotensi meningkatkan kualitas kognitif siswa secara signifikan. Walaupun pendekatan gabungan antara *Problem based learning* dan *Quizizz* menunjukkan hasil yang menjanjikan, masih sedikit penelitian yang membahas dampak keduanya secara komprehensif. Kekosongan ini menandakan perlunya kajian lebih lanjut untuk mengetahui secara pasti bagaimana pengaruh strategi pembelajaran ini terhadap kemampuan berpikir kritis dan minat belajar siswa. Dengan

pertimbangan tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji secara mendalam efektivitas implementasi model pembelajaran berbasis masalah (*Problem based learning*) yang dipadukan dengan penggunaan media interaktif *Quizizz* dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata sebagai referensi praktis bagi para pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan selaras dengan kebutuhan pendidikan di era abad ke-21.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penerapan model *Problem based learning* yang didukung media *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar?
2. Bagaimana model pembelajaran *Problem based learning* yang dibantu media *Quizizz* mempengaruhi minat belajar siswa Sekolah Dasar?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis dan minat belajar matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Problem based learning* berbantuan media *Quizizz* dan yang tidak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengidentifikasi pengaruh penerapan model *Problem based learning* yang didukung media *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar.
2. Mengkaji pengaruh model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *Quizizz* terhadap minat belajar matematika siswa Sekolah Dasar.
3. Membandingkan tingkat kemampuan berpikir kritis dan minat belajar matematika antara siswa yang menggunakan pembelajaran dengan model *Problem based learning* berbantuan media *Quizizz* dan yang tidak.

D. Manfaat Penelitian

★ Studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan, baik dari perspektif teoritis maupun praktis, melalui poin-poin berikut:

1. Manfaat Teoritis

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan khazanah keilmuan, khususnya dalam domain model *Problem based learning* (PBL) yang diintegrasikan dengan media *Quizizz*. Secara teoritis, studi ini berpotensi untuk:

- a) Hasil studi ini berpotensi memperkaya khazanah keilmuan terkait model *Problem based learning* (PBL) yang diintegrasikan dengan media *Quizizz* melalui penemuan-penemuan baru.
- b) Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan model atau kerangka konseptual inovatif yang berfungsi sebagai fondasi bagi studi-studi lanjutan di masa mendatang.
- c) Studi ini bertujuan untuk memperluas wawasan serta pemahaman mengenai model PBL berbantuan *Quizizz* dari perspektif yang berbeda.
- d) Hasil penelitian ini dapat berfungsi untuk memvalidasi atau mengembangkan teori-teori yang telah ada sebelumnya yang berkaitan dengan model PBL yang diimplementasikan dengan media *Quizizz*.

2. Manfaat Praktis

Selain memberikan kontribusi pada aspek teoritis, penelitian ini juga diharapkan memiliki nilai praktis yang dapat diimplementasikan secara langsung, antara lain:

- a) Memberikan rekomendasi untuk tenaga pendidik matematika di sekolah dasar dalam menerapkan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *Quizizz* guna mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta membangkitkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika.

- b) Memberikan kontribusi sebagai referensi praktis bagi sekolah, terutama bagi pimpinan dan guru, dalam memilih pendekatan dan sarana pembelajaran yang paling tepat guna mengoptimalkan proses belajar matematika di sekolah dasar.
- c) Memberikan solusi praktis bagi guru matematika dalam mengatasi Fenomena rendahnya daya analitis dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika yang masih menjadi tantangan di tingkat pendidikan dasar. di sekolah dasar.
- d) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi Proses belajar mengajar mata pelajaran matematika di jenjang pendidikan dasar melalui penggunaan model *Problem based learning* berbantuan media *Quizizz*.

Sebagai implikasi dari penelitian ini, diharapkan lahir kontribusi yang berarti dalam dua dimensi utama: secara teoritis untuk memperkuat kerangka ilmiah, dan secara praktis untuk mendukung pelaksanaan kebijakan atau praktik pendidikan dalam mengembangkan dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pembelajaran matematika Sekolah Dasar.