

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada kehidupan manusia teknologi informasi memiliki pengaruh yang besar. Teknologi merupakan sarana yang penting di era revolusi industri 4.0 karena semuanya bisa diperoleh dengan mudah. Teknologi informasi berkembang dengan pesat pada aspek dunia pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam membangun peradaban manusia. Kualitas pendidikan harus ditingkatkan agar dapat mencetak sumber daya manusia yang berkualitas (Yasa, dkk. 2020). Salah satu cara dalam meningkatkan kualitas manusia adalah dengan pengajaran matematika (Sukasno, S, 2012).

Matematika adalah salah satu bidang studi hidup, yang perlu dipelajari karena hakikat matematika adalah pemahaman terhadap pola perubahan yang terjadi di dalam dunia nyata dan didalam pikiran manusia serta keterkaitan diantara pola-pola tersebut secara realistik (Santi, 2016) . Martini, J dalam Santi, A. (2016) menyatakan bahwa Walaupun matematika beroperasi berdasarkan aturan-aturan yang perlu dipelajari, tetapi kegiatan belajar ditujukan lebih dari hanya dapat melakukan operasi matematika sesuai dengan aturan-aturan matematika yang diungkapkan dalam bahasa matematika. Oleh karena itu, penguasaan materi matematika secara tuntas oleh peserta didik sangat diperlukan. Tingkat penguasaan materi pada peserta didik dapat diketahui dengan adanya evaluasi (Ar-Rahmah, 2021).

Evaluasi menurut Kumano dalam Sriyanti, I. (2019) menyatakan bahwa Evaluasi merupakan penilaian terhadap data yang dikumpulkan melalui data asesmen. Sementara itu menurut Colongesi dalam Sriyanti, I. (2019) menyatakan bahwa evaluasi adalah suatu keputusan tentang nilai berdasarkan hasil pengukuran. Sejalan dengan pengertian tersebut, Zainal dalam Sriyanti, I. (2019) menyatakan bahwa evaluasi dapat dinyatakan sebagai suatu proses pengambilan keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar, baik yang menggunakan instrumen tes maupun non tes.

Sejalan dengan pernyataan tersebut Arikunto dalam Sriyanti, I. (2019) menyatakan bahwa evaluasi adalah serangkaian kegiatan yang ditujukan untuk mengukur keberhasilan program pendidikan. Dengan melakukan kegiatan evaluasi pada proses pembelajaran guru dapat mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik, mengetahui ketepatan metode belajar yang digunakan serta dapat mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Oleh karena itu peran evaluasi dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan harus dilakukan secara cermat dan teliti agar bisa mengetahui apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum dan apakah metode yang digunakan berhasil atau tidak. Ada beberapa jenis Instrumen evaluasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu evaluasi berbasis *offline* dan evaluasi berbasis *online* (Auliya, A, 2021).

Evaluasi berbasis *online* sedang marak dilakukan selain karena perkembangan teknologi hal ini juga disebabkan karena adanya COVID-19 (*Corona Virus Disease 2019*). Penggunaan website yang dapat digunakan untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran ini menjadi salah satu keharusan dan jawaban akan tantangan perubahan cara berpikir dan cara bertindak pendidik dan peserta didik di era revolusi industri 4.0. Ada beberapa *website* yang bisa digunakan dalam dunia pendidikan untuk melakukan evaluasi pembelajaran diantaranya *Edmodo*, *Google Classroom*, *Academia Edu*, *kahoot*, *google Form*, *Quizizz* serta *Wordwall* (Ar-Rahmah, 2021).

Akan tetapi pada kenyataan di lapangan instrument evaluasi yang digunakan belum bervariasi, contohnya ketika pembelajaran dilakukan secara daring alat evaluasi pelajaran matematika yang digunakan oleh guru yaitu berupa tes menggunakan *google form*, atau dengan memanfaatkan aplikasi *WhatsApp* dengan cara meng-*share* soal dalam bentuk foto atau dokumen di grup *WhatsApp* dan peserta didik mengumpulkan jawabannya dalam bentuk foto atau dikumpulkan langsung ke rumah gurunya apabila jaraknya dekat.

Sedangkan ketika pembelajaran dilakukan secara tatap muka instrumen evaluasi yang digunakan berupa non tes meliputi penilaian sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor) dan penilaian berupa tes dengan menggunakan kertas. Karena instrumen evaluasi yang digunakan oleh guru belum bervariasi mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik apalagi pelajaran matematika yang dianggap menakutkan dan sulit bagi sebagian besar peserta didik.

Persentase nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan alat evaluasi kertas 70% masih dibawah rata-rata. Hal ini membuktikan bahwa alat evaluasi dengan menggunakan kertas pada pelajaran matematika masih kurang efektif.

Selain daripada itu hampir semua siswa kelas V SDN 2 Selaawi mempunyai *smartphone* dan hampir semua siswa ada aplikasi games pada *smartphonenya* yaitu aplikasi *Mobile Legends, Fire Free, minecraft* dan masih banyak lagi. Mereka juga mengungkapkan bahwa hampir tiap hari memainkan games tersebut dikarenakan mereka senang memainkannya. Berdasarkan hal tersebut, peneliti berasumsi bahwa penggunaan instrumen evaluasi dengan menggunakan kertas saja pada zaman sekarang dinilai kurang menarik sehingga siswa merasa bosan dan tingkat motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran rendah sehingga siswa tidak menikmati proses pembelajaran termasuk pada saat evaluasi pembelajaran berlangsung. Dimana hal tersebut akan sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa.

Berangkat dari kesenjangan tersebut, diperlukan adanya instrumen evaluasi yang sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi saat ini. Selain itu instrumen evaluasi yang digunakan harus menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta siswa merasa senang dan enjoy saat proses pembelajaran berlangsung.

Terkait dengan instrument evaluasi pembelajaran yang menarik, dari studi literature yang dilakukan, peneliti menemukan instrument evaluasi pembelajaran yang cocok untuk diterapkan. Instrument evaluasi pembelajaran tersebut adalah berbentuk website, yaitu *wordall*.

Wordwall merupakan salah satu *website* yang dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang menarik seperti game. *Platform wordwall* memiliki berbagai fitur dalam pembuatan game edukatif berupa kuis. *Platform wordwall* dapat digunakan dimana saja dan kapan saja selama terkoneksi dengan internet (Ar-Rahmah, A. N, 2021). Selain itu *Platform wordwall* juga dapat digunakan menggunakan *laptop* dan *smartphone*. *Wordwall* merupakan alat evaluasi game edukatif yang didesain dan disajikan dalam bentuk visual seperti game atau permainan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta dapat

mempermudah peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi layaknya peserta didik sedang bermain game.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fanny Mestyana Putri yang berjudul Efektivitas penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan menunjukkan hasil bahwa : (1) Pada kuesioner respon peserta didik dalam penggunaan media *Wordwall* pada kegiatan penutup pembelajaran daring matematika bilangan cacah sudah sangat efektif dengan nilai rata-rata 32.3. (2) Hasil ulangan yang dilaksanakan oleh peserta didik dihasilkan persentase ketuntasan sebesar 88.04 dan sudah 75% jumlah peserta didik sehingga sudah dinyatakan efektif.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Anisa Auliya yang berjudul Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis *Wordwall* untuk Mata Pelajaran IPA SMP kelas VII menunjukkan hasil bahwa hasil uji kelayakan dari validasi ahli materi, media dan bahasa sebesar 80,4%, 98,6% dan 96% dengan kategori sangat layak, sedangkan untuk hasil uji kepraktisan didapat hasil rata-rata angket respon peserta didik sebesar 87.9% dengan kategori sangat praktis.

Penelitian yang dilakukan oleh Ainun Nuzula Ar-Rahmah yang berjudul Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Menggunakan Platform *Wordwall.net* pada Peserta didik Kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang dengan materi yang dipilih adalah materi kelas V semester 2 mata pelajaran IPA (Zat Tunggal dan Campuran), menyarankan kepada pengembangan penelitian lanjut bahwa “pada produk pengembangan evaluasi pembelajaran dapat dikembangkan dengan memperbanyak konten soal pada materi yang lain dan dengan alat evaluasi pembelajaran platform *wordwall.net* atau yang lebih bervariasi lagi”.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti menggunakan instrument evaluasi berbantuan *wordwall* sebagai solusi dalam mengatasi kesenjangan yang ada. Selain daripada itu peneliti juga ingin mengetahui lebih lanjut mengenai ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan evaluasi pembelajaran berbantuan *Wordall* pada mata pelajaran matematika. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian berkenaan dengan “Penggunaan Evaluasi

Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD". Yang dilaksanakan dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan pecahan biasa dan campuran Pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Selaawi Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang, dapat didefinisikan beberapa permasalahan yang muncul diantaranya:

1. Masih terbatasnya alat evaluasi di SDN 2 Selaawi, sehingga minat peserta didik dalam mengerjakan soal kurang dimana hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik
2. Masih belum maksimalnya pemanfaatan teknologi yang digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar awal peserta didik pada pembelajaran matematika materi penjumlahan pecahan biasa dan campuran?
2. Bagaimana implementasi penggunaan instrumen evaluasi pembelajaran berbantuan *wordwall* pada pembelajaran matematika materi penjumlahan pecahan biasa dan campuran?
3. Bagaimana perbedaan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika materi penjumlahan pecahan biasa dan campuran dengan menggunakan instrumen evaluasi pembelajaran berbantuan *wordwall* dengan hasil belajar peserta didik tanpa menggunakan instrumen evaluasi pembelajaran berbantuan *wordwall*?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika materi penjumlahan pecahan biasa dan campuran dengan menggunakan instrumen evaluasi berbantuan *wordwall* dibandingkan dengan

hasil belajar peserta didik tanpa menggunakan instrumen evaluasi berbantuan *wordwall*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui hasil belajar awal peserta didik pada pembelajaran matematika materi penjumlahan pecahan biasa dan campuran.
2. Mengetahui implementasi penggunaan instrumen evaluasi pembelajaran berbantuan *wordwall* pada pembelajaran matematika materi penjumlahan pecahan biasa dan campuran.
3. Mengetahui gambaran apakah hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika materi penjumlahan pecahan biasa dan campuran dengan menggunakan instrumen evaluasi pembelajaran berbantuan *wordwall* lebih baik dengan hasil belajar peserta didik tanpa menggunakan instrumen evaluasi pembelajaran berbantuan *wordwall*.
4. Mengetahui gambaran apakah peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika materi penjumlahan pecahan biasa dan campuran dengan menggunakan instrumen evaluasi berbantuan *wordwall* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik tanpa menggunakan instrumen evaluasi berbantuan *wordwall*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk peneliti lain yang ingin mengembangkan produk serupa.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a) Bagi Peserta didik: Dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi dan semangat peserta didik dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran tanpa merasa bosan.

- b) Bagi Guru: Dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam melakukan penilaian hasil belajar dengan berbantuan *wordwall*.
- c) Bagi Sekolah: Dapat membantu pihak sekolah dalam meningkatkan nilai matematika peserta didik serta dapat meningkatkan kualitas pengajar.
- d) Bagi Peneliti lain: Dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dan dapat menggunakan game edukatif ini dengan fitur game dan soal yang berbeda pada materi lainnya.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dimaksudkan untuk memahami alur pikir dalam penulisan laporan hasil penelitian, maka hal ini dijadikan pedoman dalam penyusunan laporan hasil penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang dari penelitian yang dilakukan, kemudian perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan mengenai teori-teori untuk merujuk penelitian yang dikembangkan. Adapun ruang lingkup pembahasan pada bab ini meliputi kajian pustaka yang relevan dengan variabel serta hipotesis.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai metode penelitian yang digunakan, meliputi desain penelitian partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, instrument penelitian, pengembangan instrument dan analisis data.

4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan dan pembahasannya, melalui hasil analisis data menggunakan uji statistik.

5. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini menjelaskan mengenai hasil pembahasan yang dideskripsikan secara singkat berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat. Implikasi dan rekomendasi dipaparkan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi daftar rujukan dan sumber yang dijadikan acuan selama melaksanakan penelitian.

7. LAMPIRAN-LAMPIRAN

Pada bagaian ini memuat dokumen-dokumen tambahan yang peneliti gunakan dan hasil analisis data secara rinci dari perhitungan atau analisis data menggunakan bantuan Microsoft Excel 2007, software SPSS 16.0 for windows, serta dokumentasi foto selama penelitian dilakukan.