

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di sekolah dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) merupakan suatu pendidikan formal yang paling awal dan menjadi pondasi bagi keberhasilan ketika mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya. Melalui pendidikan dasar, peserta didik tersebut dipersiapkan untuk memperoleh bekal kemampuan dasar pada jenjang pendidikan berikutnya maupun dalam kehidupannya. Seperti yang kita ketahui, bahwa siswa-siswi memperoleh ilmu dasar pendidikan di Sekolah Dasar tempat mereka bersekolah.

Tujuan pendidikan sekolah dasar berlandaskan pada tercapainya tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan masyarakat Indonesia seutuhnya, serta menjadikan masyarakat yang; (1) beriman serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) mempunyai budi pekerti yang luhur, (3) mempunyai pengetahuan dan keterampilan, (4) sehat jasmani dan rohani, (5) mempunyai kepribadian yang baik, (6) mempunyai rasa tanggung jawab terhadap kemasyarakatan dan kebangsaan (Prayitno, 2020).

Pembelajaran tentunya memiliki makna yang sangat bermakna dalam kehidupan, pembelajaran dimaknai sebagai proses interaksi antara pendidik dan peserta didik melalui lingkungan belajar yang tertata secara kondusif dalam upaya untuk mengoptimalkan potensi peserta didik sehingga menjadi pribadi yang bersikap, berperilaku, berkemampuan, dan berketerampilan yang baik. Berdasarkan Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan pembelajaran sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Belajar merupakan proses perubahan perilaku seseorang dan proses memahami knowledge, skills, dan values, baik didalam masyarakat maupun pendidikan (Rochmania & Restian, 2022).

Matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan dengan penelaahan bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan di antara hal-hal itu. Untuk dapat memahami struktur serta hubungan-hubungannya diperlukan penguasaan tentang konsep-konsep yang terdapat dalam matematika. Hal ini berarti belajar matematika adalah belajar konsep dan struktur yang terdapat dalam bahan-bahan yang sedang dipelajari, serta mencari hubungan di antara konsep dan struktur tersebut (Karso,2014).

Pada pembelajaran matematika guru seyogianya mengetahui hal ini sehingga dapat menyiapkan kondisi bagi siswanya agar mampu menguasai konsep-konsep yang akan dipelajari mulai dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks. Pembelajaran matematika di SD merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak dan hakikat matematika. Untuk itu diperlukan adanya jembatan yang dapat menetralkan perbedaan atau pertentangan tersebut. Anak usia SD sedang mengalami perkembangan pada tingkat berpikirnya.

Sesuai dengan tahap perkembangannya, siswa mengatasi dan memecahkan masalah melalui aktivitas yang berinteraksi langsung dengan benda-benda atau lingkungan secara nyata. Siswa di sekolah dasar terutama pada kelas rendah, masih cenderung berpikir konkrit dalam memahami suatu situasi. Untuk memahami situasi atau masalah tersebut, maka diperlukan bantuan media manipulatif. Media ini tidak hanya membantu memahami konsep-konsep dalam matematika, tetapi juga sebagai media untuk memecahkan masalah yang dihadapi (Amir, 2014).

Matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hierarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat anti dan semacamnya sehingga para ahli matematika dapat mengembangkan sebuah sistem matematika. Mengingat adanya perbedaan karakteristik itu maka diperlukan kemampuan khusus dari seorang guru untuk menjembatani antara dunia anak yang belum berpikir secara deduktif agar dapat mengerti dunia matematika yang bersifat deduktif (Karso, 2014).

Tujuan pembelajaran matematika di SD menurut Depdiknas dalam Shadiq (2014:11) meliputi: 1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep tersebut lalu mengaplikasikan konsep/algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah; 2) menggunakan penalaran pada pola, sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; 3) memecahkan masalah meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; 4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah; 5) memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan tujuan tersebut, maka dapat diketahui matematika memiliki peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran Matematika SD perlu mengembangkan sikap berpikir kritis dan kreatif siswa SD.

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar mengacu pada permendiknas nomor 22 tahun 2006 yaitu agar peserta didik mampu menguasai konsep matematika, menerapkan konsep matematika untuk memecahkan masalah, dan menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan. Sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika bagi siswa SD berguna untuk kepentingan hidup pada lingkungannya, untuk mengembangkan pola pikirnya, dan untuk mempelajari ilmu-ilmu yang kemudian. Kegunaan atau manfaat matematika bagi para siswa SD adalah sesuatu yang jelas dan tidak perlu dipersoalkan lagi, lebih-lebih pada era pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini.

Hudojo (2020) mengungkapkan tidak dapat dipungkiri pendidikan matematika di sekolah, mulai dari sekolah dasar ke sekolah lanjut memiliki fungsi antara lain untuk mempersiapkan ahli-ahli ilmu pengetahuan dan teknologi bahkan sampe kepada ahli perencanaan kota. Pernyataan tersebut menunjukkan pentingnya pembelajaran matematika untuk diajarkan pada setiap jenjang kelas di sekolah agar mencetak siswa yang handal dalam menghadapi perubahan zaman melalui penguasaan matematika. Oleh karena

sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan awal, maka sangat penting pembelajaran matematika di sekolah dasar untuk diperhatikan agar tidak timbul masalah-masalah lebih lanjut.

Masalah yang dialami dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, yaitu kesulitan yang dialami oleh kebanyakan siswa dalam penyelesaian soal cerita matematika, siswa takut bertanya tentang hal yang sulit dan tidak dipahaminya, anggapan siswa bahwa matematika merupakan pelajaran yang menakutkan. Serta guru masih mengalami kesulitan dan kendala dalam perancangan dan pemilihan masalah yang kontekstual. Ketidak mampuan siswa untuk berpikir abstrak dan kekurangan dalam pemahaman membaca juga menjadi masalah dalam pembelajaran matematika (Permatasari, 2021). Pernyataan yang banyak sekali diungkapkan oleh peserta didik adalah “matematika itu pelajaran yang susah untuk dimengerti”. Bagi mereka yang tidak menyukai matematika pasti berpendapat bahwa ilmu ini susah, rumit, membingungkan, njelimet dan membuat pusing. Sehingga akhirnya mereka pun jadi malas untuk belajar matematika.

Abdurrahman (2013:4) menyatakan bahwa kesulitan belajar dapat dikatakan sebagai suatu kekurangan dalam suatu bidang akademik atau lebih, baik dalam mata pelajaran yang spesifik seperti membaca, menulis, matematika, dan mengeja atau dalam berbagi keterampilan yang bersifat lebih umum. Dari pendapat Abdurrahman dapat dipahami bahwa kesulitan belajar yang dialami siswa merupakan kekurangan yang dimiliki siswa baik dalam bidang akademik maupun dalam bidang non-akademik. Definisi lain dari kesulitan belajar diungkapkan oleh Ahmadi & Supriyono (2013:77) yang menyatakan bahwa kesulitan belajar adalah keadaan dimana siswa tidak dapat belajar sebagaimana mestinya, itulah yang dinamakan dengan kesulitan belajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kesulitan belajar matematika adalah suatu kondisi dimana siswa tidak dapat belajar secara wajar dalam bidang akademik khususnya pada mata pelajaran matematika sehingga siswa tidak bisa belajar sebagaimana mestinya. Mursalin

(2016) & Karim (2011) mengatakan bahwa proses pembelajaran matematika di Sekolah Dasar akan membahas tentang konsep-konsep dan materi- materi dasar matematika yang akan membantu siswa pada materi matematika mereka pada jenjang lebih lanjut. Oleh karena itu sangat penting bagi guru untuk menentukan metode pembelajaran yang tepat untuk menanamkan materi matematika sejak SD dengan benar (Safarina, Ikhsan, & Ahmad, 2014).

Sukasno (2012) mengungkapkan bahwa jika siswa mempelajari matematika dengan cara yang benar, maka kemampuan penalaran siswa akan meningkat. Akan tetapi, keluhan siswa terhadap mata pelajaran ini masih sangat banyak. Kebanyakan siswa SD menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Pelajaran matematika juga dipandang sebagai salah satu mata pelajaran yang menakutkan, tidakmenarik, dan juga membosankan. Penelitian yang dikutip dari (Phongpaichit et al.,2013), berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika menunjukkan bahwa, 1) Ketidakmampuan siswa dalam membaca teks dan kesulitan ketika pembacaan sehingga menimbulkan kesulitan pemecahan masalah matematika, 2) Kesalahan siswa dalam mengartikan teks, 3) Ketidaksukaan siswa terhadap soal yang panjang, 4) Ketidaksukaan siswa terhadap soalyang panjang memahami suatu masalah, mereka suka menebak-nebak dan tidak menggunakan proses berpikir matematis, 5) Siswa tidak mau untuk bersabar dan tidaksuka untuk membaca soal, 6) Siswa tidak mampu untuk memikirkan apa yang harus diasumsikan dan informasi dari masalah yang diperlukan untuk memecahnya, dan 7) Kesulitan siswa dalam memahami kata kunci dalam masalah, sehingga tidak dapat menjelaskannya dalam bentuk simbol.

Permasalahan yang banyak dialami oleh siswa didik di kelas dua dari hasil wawancara dengan siswa pada pelajaran matematika ialah materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah, di beberapa sekolah hal tersebut menjadi permasalahan yang mendasar. Berdasarkan penelitian, yang dilakukan oleh Imelda, Yusmin, dan Suratman (2014) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan operasi hitung campuran pada bilangan bulat. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Noviyanti & Elya (2021) menunjukkan bahwa tahap-

tahap kesulitan siswa dalam menyelesaikan operasi bilangan bulat adalah kesulitan fakta, kesulitan konsep, kesulitan operasi, dan kesulitan prinsip. Sedangkan faktor-faktor yang menjadi penyebab siswa kesulitan dalam menyelesaikan operasi bilangan bulat yaitu: 1) siswa kesulitan dalam menuliskan penjumlahan bilangan bulat dan menggambar pada garis bilangan, 2) siswa belum memahami konsep operasi pengurangan dan campuran bilangan bulat, 3) siswa kesulitan menentukan hasil dari pengurangan bilangan bulat, kurang teliti, tidak paham maksud soal, 4) siswa kesulitan membuat model matematika dari soal cerita, kesulitan menyatakan nilai operasi campuran dan belum menguasai materi operasi bilangan bulat. Tidak dapat dipungkiri juga, kurang terampilnya guru dalam mengemas pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif sesuai dengan perkembangan zaman, maka akan berpengaruh terhadap motivasi dan minat belajar matematika siswa (Kurniawan, Wahyuningsih, & Pangadongan, 2019).

Dari penjelasan yang telah dipaparkan diatas tentunya harus ada solusi untuk permasalahan-permasalahan yang ada didalam pembelajaran tersebut. Dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih didalam dunia pendidikan menjadi inovasi yang baik untuk senantiasa dikembangkan dan juga dipertahankan kedepannya. Menurut Rubai et. al. (2015), cara mengatasi kesulitan belajar matematika adalah: 1) Mengubah pola pikir siswa; 2) Menciptakan model pembelajaran tutor sebaya; 3) Pendekatan kepada siswa baik secara individu maupun menyeluruh; 4) memberikan motivasi; 5) memberikan soal-soal latihan. Selain itu juga adalah dengan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran agar bisa meningkatkan motifasi dalam belajar di kelas. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu wordwall, seperti yang diungkapkan (Maghfiroh, 2018) dalam penelitiannya, bahwa media *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa.

Wordwall adalah sebuah media pembelajaran permainan yang interaktif serta dapat diakses dengan online, dan memiliki penampilan yang variatif serta menarik, permainan tersebut akan dijawab oleh siswa, sehingga

diharapkan dapat menarik motivasi siswa dalam pembelajaran (Gandasari & Pramudiani, 2021). Menurut pendapat lain yaitu dari Putra et al., (2021) Wordwall merupakan sebuah aplikasi digital berbasis sebuah web yang telah menyediakan berbagai macam kuis serta permainan yang bisa dipergunakan untuk menyampaikan materi ke siswa. *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran daring (P. M. Sari & Yarza, 2021).

Di dalam aplikasi *Wordwall* ini terdapat berbagai macam fitur yang bisa dimanfaatkan seperti *crossword*, *quiz*, *random cards*, dan lain-lain. Dengan memanfaatkan media ini akan menciptakan sebuah suasana yang menarik karena dapat mengkolaborasikan menggunakan aplikasi *Wordwall* yang akan membuat sikap disiplin siswa sedikit demi sedikit dapat terbentuk. Kegiatan yang menyenangkan dan tidak terkesan kaku akan membawa siswa jauh untuk bisa lebih disiplin sehingga diharapkan pada akhirnya bisa menjadi kebiasaan yang baik untuk dirinya. Jika dilihat dari berbagai macam pendapat diatas, dengan memanfaatkan media di dalam pembelajaran seperti *Wordwall* akan jauh membawa siswa ke dalam pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Menurut Bacon & Kearney (2020) bahwa pada saat siswa hadir di sekolah maka akan mengembangkan seluruh kompetensi-kompetensi di dalam dirinya sehingga hal tersebut akan memberikan dampak positif untuk jangka panjang ataupun jangka pendek untuk kehidupan di masa depan. Hal ini dikarenakan siswa akan terlibat secara langsung pada sistem pembelajaran, perhatian pada pembelajaran difokuskan dengan sangat baik, siswa akan lebih mematuhi sebuah aturan dalam permainan dan dapat berdiskusi secara langsung dengan siswa lain ataupun guru terkait dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Untuk itu, guru harus bisa memaksimalkan kesempatan dan pemanfaatan media *Wordwall* karena di dalamnya terdapat berbagai fitur menarik, yang akan membawa pembelajaran ke dalam wahana yang menyenangkan dan bermakna untuk siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya tentang penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran matematika terbukti bahwa penggunaan media ini dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman konsep matematika mereka. Sebagai contohnya, Covino dan Mazzolini (2004), dalam presentasi yang didasarkan hasil penelitian mereka, menyatakan bahwa penggunaan literasi (termasuk didalamnya *wordwall*) dalam mata pelajaran matematika dan IPA membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Friedland, et al. (2010) juga menyimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* membantu siswa lebih memahami konten pembelajaran matematika. Juga penelitian yang dilakukan oleh Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022) kesimpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan media *edugame wordwall* pada pembelajaran matematika kelas II mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Untuk itu, media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *wordwall* ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan menekankan pembelajaran pada pengalaman belajar siswa. Tujuan dari penggunaan aplikasi *wordwall* pada materi penjumlahan bilangan cacah ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitifnya. Aspek kebaruan yang menjadi subjek penelitian ini yaitu pengaruh media pembelajaran aplikasi *wordwall* pada materi penjumlahan bilangan cacah. Oleh karena itu, berangkat dari hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Pada Materi Penjumlahan Bilangan Cacah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Aspek Kognitif Siswa Kelas II SD”.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah media pembelajaran aplikasi *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar pada aspek kognitif siswa pada materi penjumlahan bilangan cacah?

2. Apakah ada perbedaan hasil belajar pada aspek kognitif dalam materi penjumlahan bilangan cacah antara yang memperoleh pembelajaran dengan media aplikasi *wordwall* dan PPT?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media aplikasi *wordwall* pada materi penjumlahan bilangan cacah untuk meningkatkan hasil belajar belajar pada aspek kognitif siswa sekolah dasar. Secara khusus tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh media pembelajaran aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi penjumlahan bilangan cacah.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar pada aspek kognitif dalam materi penjumlahan bilangan cacah antara yang memperoleh pembelajaran dengan media aplikasi *wordwall* dan PPT.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

Memudahkan siswa untuk memahami materi Bilangan dengan adanya pemanfaatan teknologi yaitu aplikasi word wall sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kreatif serta inovatif sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

2. Bagi peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman secara langsung sehingga dapat meningkatkan pemahaman dengan adanya penerapan media pembelajaran yang berbasis teknologi yaitu aplikasi *Wordwall*.

3. Bagi guru

Memberikan Informasi tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan aplikasi word wall sehingga hal tersebut bisa menjadi informasi yang berharga bagi guru guna menciptakan kreativitas dalam proses pembelajaran.

4. Bagi sekolah

Bisa meningkatkan kualitas pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi untuk siswa-siswi di sekolah, serta bisa menjadi inovasi baru untuk sekolah tersebut supaya kedepannya pemanfaatan teknologi lebih dimaksimalkan lagi.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi dari penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Pada Materi Penjumlahan Bilangan Cacah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Aspek Kognitif Siswa Kelas II SD”. Terdiri dari bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V. Berikut penjelasan dari setiap bab yang disusun.

Pada Bab I berisi mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Pada Bab II berisi tentang literatur serta teori-teori yang berkaitan dengan variabel yang akan diteliti. Pada Bab II akan dipaparkan mengenai media pembelajaran, *wordwall*, dan penjumlahan bilangan cacah. Kemudian diuraikan dalam kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

Pada Bab III dijelaskan mengenai metode dan desain yang digunakan, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

Pada Bab IV akan diuraikan hasil dari penelitian yang telah dilakukan berkenaan dengan media aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif siswa pada materi penjumlahan bersusun di kelas II sekolah dasar yang kemudian dihubungkan dengan rumusan masalah serta hipotesis penelitian yang telah dibuat.

Pada Bab V berisi kesimpulan hasil penelitian sesuai dengan fokus permasalahan yang diteliti, kelemahan serta keunggulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, serta saran bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih dalam tetapi masih berkaitan dengan penelitian ini.