

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sesuai dengan pernyataan tersebut, upaya peningkatan kualitas pendidikan saat ini masih tetap dilakukan oleh pemerintah karena pendidikan mempunyai peran penting untuk mencetak SDM yang berkualitas. Pada hakikatnya, pendidikan merupakan proses komunikasi yang didalamnya mengandung transformasi pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan yang terdapat pada sekolah maupun luar sekolah yang berlangsung sepanjang hayat.

Di era modern ini pendidikan formal khususnya pada tingkat sekolah dasar sangat penting, karena pendidikan merupakan tombak suatu keberhasilan guru untuk menghasilkan generasi muda yang unggul. Jenjang atau tingkatan awal pendidikan formal untuk menanamkan konsep dasar bagi anak adalah sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan satuan pendidikan sebagai bagian dari pendidikan dasar yang menyelenggarakan pendidikan selama enam tahun (Bafadal, 2012). Pada jenjang ini anak menerima konsep-konsep sebagai pembuka daya pikirnya untuk menghadapi jenjang berikutnya. Hal ini berkaitan dengan adanya topik atau konsep prasyarat sebagai dasar untuk memahami topik atau konsep selanjutnya (Heruman, 2007).

Matematika ialah ilmu umum yang mendasari pertumbuhan teknologi modern pada saat ini, serta memiliki kedudukan yang sangat berarti dalam bermacam disiplin ilmu pengetahuan serta meningkatkan kerangka berpikir manusia. Matematika menekankan pada dimensi pedagogik modern. Hal ini berkaitan dengan tujuan pembelajaran matematika berdasarkan kurikulum 2013

Sherin Nadhifa Salsabila, 2022

ANALISIS EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BILANGAN CACAH KELAS II SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN APLIKASI WORDWALL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bahwa matematika menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan *scientific* (Kemendikbud, 2013). Maka dari itu sangatlah penting bagi siswa SD untuk memahami konsep matematika. Pembelajaran matematika yang baik akan membuat siswa memiliki pemahaman konsep matematika yang baik dan kemampuan pemecahan masalah secara efektif. Kemampuan inilah yang akan menyokong perkembangan teknologi modern dalam kehidupan bermasyarakat saat ini.

Matematika merupakan suatu objek kajian yang abstrak maka dari itu belajar matematika butuh latihan secara terus-menerus untuk dapat memahaminya. Selama ini telah terbentuk perspektif bahwa matematika merupakan bidang studi yang sulit dan menakutkan. Hal ini yang mengakibatkan siswa kurang tertarik dengan matematika dan berdampak negatif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika maupun penyesuaian akademik di sekolah, bahkan sampai saat ini perspektif tersebut masih belum merubah siswa untuk menyukai pelajaran matematika. Berbagai opini siswa mengenai pelajaran matematika tidak bisa dihindari sebagai mata pelajaran yang sulit. Berdasarkan hasil survei pada tahun 2012 yang diselenggarakan di 65 negara oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)* di bawah *Organization Economic Cooperation and Development (OECD)* menyatakan bahwa kemampuan matematika siswa-siswa di Indonesia menduduki peringkat bawah dengan skor 375. Selain itu lingkungan belajar yang tidak memungkinkan siswa untuk meningkatkan minatnya dalam mempelajari matematika, serta keterampilan guru yang kurang bervariasi. Maka kreativitas guru disini sangat diperlukan dalam rangka menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, mengasyikkan, dan mudah dimengerti oleh siswa. Pada siswa kelas rendah khususnya kelas 2 sekolah dasar dikatakan dapat menyebutkan nama bilangan dan mampu menjumlahkan dan mengurangkan atau operasi lainnya maka siswa tersebut dikatakan sudah memiliki pengetahuan secara prosedural. Namun, siswa tersebut belum tentu memiliki pengetahuan konseptual. Siswa dapat dikatakan sudah memiliki pengetahuan konseptual apabila dapat menyampaikan pendapat atau argumen yang tepat sesuai dengan apa yang dilakukan. Guru selaku pendidik dituntut harus kreatif dan inovatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM). Kreatif dan inovatif dalam menentukan metode, strategi, hingga

media pembelajaran. Media pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan adanya media dapat memotivasi dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran sangatlah beragam, guru harus memilih dan menentukan media sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Begitupun dengan evaluasi pembelajaran, dengan adanya media dalam berlangsungnya kegiatan evaluasi, dapat mempermudah guru maupun siswa. Guru dapat lebih mudah mengetahui serta mengukur kemampuan siswa atas hasil belajar yang telah dilakukan oleh siswa, sedangkan siswa dapat lebih mudah dalam menyelesaikan evaluasi dengan dibantu media.

Salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh guru dalam mendukung kegiatan pembelajaran salah satunya yaitu menggunakan media. Purnamasari dan Herman (2016) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran dengan menggunakan media disenangi oleh siswa, terutama media yang berhubungan dengan teknologi. Salah satu media yang berhubungan dengan teknologi adalah pembelajaran berbasis game. Pemilihan media yang tepat akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media game dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Game juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang memberikan pengalaman menyenangkan bagi siswa (Ardiningsih, 2019). Evaluasi pembelajaran dapat diartikan sebagai proses yang dilakukan dalam rangka mengetahui dan mengukur kemampuan siswa atas pemahaman dalam proses pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar peserta didik yang didalamnya tidak hanya sekedar penilaian hasil belajar, tetapi proses yang telah dilalui oleh peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Seringkali evaluasi diartikan dengan ujian, khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun berkaitan, namun evaluasi bukan hanya sekedar tolak ukur atau penilaian hasil belajar peserta didik, melainkan seluruh proses yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung Hal ini selaras dengan pendapat Asrul, Ananda, dan Rosinta (2014) bahwa evaluasi pembelajaran bukan hanya penilaian hasil

belajar, tetapi juga proses-proses yang dilalui dalam keseluruhan proses pembelajaran. Tidak jarang proses evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang efektif dan cenderung bersifat subjektif. Hal ini sering terjadi saat guru memberikan lembar soal evaluasi yang harus diisi oleh peserta didik, kemudian setelah selesai guru tersebut mengoreksi dan hal tersebut membutuhkan waktu yang cukup lama.

Seiring berkembangnya zaman, teknologi sangat memungkinkan dalam membantu guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran terhadap peserta didik. Banyak ragam media yang dapat memfasilitasi guru maupun peserta didik untuk melangsungkan kegiatan evaluasi pembelajaran. Tentunya hal ini sangat membantu dan memudahkan guru dalam mengetahui perkembangan dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media sangat baik untuk digunakan dalam kegiatan evaluasi, seperti penelitian yang dilakukan oleh Rendik dan Bety (2014) terkait pengembangan media evaluasi pembelajaran dalam bentuk *online* berbasis *e-learning* menggunakan *software wondershare quiz creator*, media yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan sebagai proses evaluasi yang dilakukan secara *online* dan menggantikan evaluasi pembelajaran yang masih dilakukan secara konvensional.

Salah satu media pendukung kegiatan evaluasi pembelajaran adalah aplikasi berbasis web, *Wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat game berbasis kuis menyenangkan bagi siswa (Enshanty dan Priyono, 2020). Aplikasi ini memiliki tujuan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif dan mampu diakses tanpa terbatas ruang dan waktu, yaitu dengan menggunakan komputer, tablet, smartphone dan lain sebagainya (Sun'iyah, 2020). Dalam aplikasi *Wordwall* guru dapat memberikan kuis yang berbentuk permainan digital. Menariknya permainan dapat dibuat oleh guru dengan memasukan soal pada draft permainan yang ada. Aplikasi ini dapat dikatakan lebih variatif dan menarik dibandingkan aplikasi *edu game* lainnya. Fitur yang terdapat di dalam aplikasi ini sangat beragam, dimana terdapat 18 jenis game yang dapat diakses secara gratis dan mudah, diantaranya; *Quiz, Match Up, Random Wheel, Open the Box, Group Sort, Find the match, Random Cards, Matching Pairs, Missing Word, Unjumble, Anagram, Gameshow Quiz, Labelled diagram*,

Wordsearch, True or False, Maze Chase, Rank order, dan Flip Tiles. Tampilan aplikasi ini juga dirancang semenarik mungkin agar menarik perhatian peserta didik maupun pengguna lainnya dalam mengaplikasikannya.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang dikaji melalui penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan aplikasi *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran matematika pada materi bilangan cacah?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran matematika pada materi bilangan cacah?
3. Bagaimana respon peserta didik dalam penggunaan aplikasi *Wordwall* pada evaluasi pembelajaran matematika materi bilangan cacah?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui penerapan aplikasi *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran matematika pada materi bilangan cacah
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran matematika pada materi bilangan cacah.
3. Untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan aplikasi *Wordwall* pada evaluasi pembelajaran matematika materi bilangan cacah

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentunya akan mendatangkan manfaat dalam penerapannya. Manfaat yang akan diperoleh adalah sebagai berikut.

1. Bagi Peserta Didik

Melalui penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar dan dapat mengukur kemampuan peserta didik atas pemahaman materi yang telah diperoleh dengan baik serta terciptanya pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menggunakan media evaluasi pembelajaran berbasis digital yang dapat mengukur kemampuan peserta didik dalam pembelajaran matematika

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan dapat memberikan inspirasi untuk para peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif sekolah dalam menambah variasi media pembelajaran mengenai materi bilangan cacah.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Berdasarkan keputusan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7876/UN40/HK/2019 tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2019, disajikan struktur organisasi skripsi sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah yang memaparkan alasan penelitian menggunakan media aplikasi *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran matematika pada materi bilangan cacah kelas II sekolah dasar, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka yang berisi kajian teoritis yang terdiri dari evaluasi pembelajaran, pembelajaran matematika di SD, media pembelajaran, aplikasi *wordwall*, materi bilangan cacah, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan definisi operasional.

Bab III Metode Penelitian yang berisi desain penelitian yaitu dengan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang dibantu dengan kuantitatif, instrumen penelitian berupa tes, pedoman wawancara, dan pemberian angket respon peserta didik. Pada bab ini dijabarkan teknik pengumpulan data yaitu berupa tes, wawancara, angket, dan dokumentasi serta dijelaskan prosedur penelitian dan teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan yang berisi mengenai temuan penelitian, pengolahan data yang dilakukan berdasarkan prosedur penelitian deskriptif kuantitatif dan pembahasan.

Bab V Kesimpulan dan Saran menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan penelitian serta rekomendasi untuk para pengguna hasil penelitian dan kepada peneliti selanjutnya.