

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses, suatu aktivitas serta bukan suatu akibat atau tujuan serta suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai dampak pengalaman. Belajar juga suatu kegiatan mental serta psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan serta membentuk perubahan dalam pengetahuan serta pemahaman, keterampilan serta nilai-nilai dan perilaku. (Husamah, dkk, 2020. hlm 4-5). Sedangkan menurut Yenny Suzana dan Imam Jayanto (2021. hlm 1) Belajar merupakan proses kegiatan inti dalam penyelenggaraan pendidikan. Secara garis besar dapat dimaknai dengan edukasi yang menjalin interaksi antara guru dan siswa. Adapun yang dimaksud interaksi berupa kesadaran antara dua pihak. Dari segi keilmuan belajar dapat didefinisikan sebagai usaha sadar dalam mengubah tingkah laku yang bersifat positif dan terarah. Berdasarkan beberapa pendapat ahli, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah perubahan perilaku individu yang dapat dibentuk dari sebuah pengalaman atau pengetahuan yang didapatkan. Perubahan perilaku setiap individu berbeda-beda, selain itu bertambahnya ilmu pengetahuan, perubahan lainnya dapat terlihat dari cara individu berinteraksi dengan sekitar, minat terhadap sesuatu, dan sikap individu.

Selain istilah belajar ada istilah lain yaitu pembelajaran, istilah pembelajaran menurut Undang-undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 Bab pertama, pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Pada hakikatnya pembelajaran adalah suatu aktivitas yang mengatur, membimbing dan mengontrol lingkungan sekitar siswa, sehingga dapat menumbuhkan semangat serta rasa ingin untuk melakukan proses belajar sebaiknya melibatkan beberapa aktivitas belajar. Sedangkan menurut Yenny Suzana dan Iman Jayanto (2021, hlm. 19-20) Pembelajaran merupakan proses interaksi guru dan siswa, bahan pelajaran, metode mengajar, strategi pembelajaran, dan sumber serta media belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dari penjelasan

para ahli dapat disimpulkan pembelajaran merupakan siswa belajar, dimana siswa akan mengalami perubahan dan peningkatan kemampuan siswa dapat dilihat dari minat siswa, keaktifan siswa, kreativitas siswa, kemandirian siswa maupun kemampuan siswa dalam pembelajaran.

Menurut Zubaidah, Amir dan Risnawati (2016, hlm.8) pembelajaran matematika merupakan sebuah proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap matematika. Dalam proses belajar matematika yang dilakukan oleh guru kepada siswa pembelajaran berjalan secara efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif. Menurut Ahmad Susanto (2016, hlm. 186-187) menyatakan bahwa pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa, meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru untuk meningkatkan penguasaan materi matematika. Sedangkan menurut Ali Hamzah dan Muhlirarini (2016, hlm. 259) pembelajaran matematika sebuah proses membangun siswa tentang fakta, konsep, prinsip dan *skill and problem solving*. Dari penjelasan didapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan sebuah usaha yang dilakukan guru supaya siswa bisa membangun pemahaman dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, dalam pembelajaran matematika harus diterapkan dengan tepat, sehingga siswa menguasai materi yang disampaikan oleh guru berjalan secara efektif dan melibatkan seluruh siswa secara aktif.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis di kelas V SDN 067 Nilem Kota Bandung, diketahui bahwa minat terhadap belajar masih rendah, terutama dalam pembelajaran matematika dan rendahnya tingkat berpikir kritis siswa. Disebabkan karena siswa kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Proses pembelajaran guru masih melakukan *Teacher Centered* dalam penyampaian materi, dan hanya menyampaikan materi di papan tulis sehingga tampak kurang tertarik untuk siswa, seperti ada beberapa siswa yang tidak fokus dalam pembelajaran dan dalam prosesnya juga masih belum tampak menggunakan media pembelajaran yang bisa membuat siswa semakin tertarik dalam pembelajaran.

Padahal dengan adanya media pembelajaran bisa memperluas gerakan dan pola berpikir peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Berbagai upaya telah dilaksanakan dalam menanamkan keterampilan berpikir kritis peserta tapi masih sangat rendah. Peran guru di sekolah sangatlah penting dalam menumbuhkan percaya diri kepada siswa karena guru memegang peran yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis dapat dilakukan melalui beberapa hal, diantaranya dengan menggunakan metode pembelajaran yang memposisikan siswa sebagai pusat pembelajaran, yang dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk memahami permasalahan, memberikan alasan atau jawaban yang dikemukakan dan menarik kesimpulan. Penggunaan variasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika. Media pembelajaran suatu benda atau cara yang digunakan sebagai perantara atau alat untuk proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu memiliki peran yang penting sebagai referensi. Penelitian yang dilakukan Fanny Mestyana Putri di tahun 2020, hasil penelitian dalam penggunaan media *wordwall* dapat dilihat dari hasil prestasi belajar sudah berjalan efektif dengan ketuntasan peserta didik pada ulangan matematika dengan presentasi yang besar atau sangat sempurna. Di tahun 2021 penelitian yang dilakukan Siti Farhaniah yang menghasilkan keaktifan siswa dalam belajar yang dilakukan dengan 2 siklus, di dalam siklus pertama skor keaktifan belajar siswa dengan kategori mendekati aktif, dan peningkatan yang sangat signifikan pada siklus kedua dengan nilai skor keaktifan belajar siswa dengan kategori mendekati sangat aktif.

Dzaalika Aldeirre (2018, hlm. 111) berpikir kritis artinya proses siswa mengelola terlebih dahulu mengenai hal yang mereka dapatkan dengan cara mengumpulkan berbagai bukti lain yang terkait dari sumber yang berbeda. Serta menurut Ennis (Pertiwi, 2018, hlm. 822) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan sebuah proses untuk menetapkan ketetapan yang masuk akal, sehingga apa yang dianggap terbaik dari suatu kebenaran dapat dilakukan dengan benar. Sedangkan menurut Azizah, dkk. (2018, hlm. 62) menyatakan kemampuan berpikir kritis matematis adalah proses kognitif siswa dalam menganalisis secara runtut serta spesifik dalam suatu permasalahan, membedakan permasalahan dengan

cermat, teliti, mengidentifikasi, serta menelaah informasi yang dibutuhkan guna merencanakan strategi untuk menyelesaikan permasalahan. Siswa menggunakan kemampuan berpikir kritis mendapatkan strategi yang tepat. Selain itu karena siswa mencari informasi yang digunakan maka akan mempelajari materi yang berkaitan. Siswa menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi. Dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis membantu siswa juga untuk dapat mengingat materi pembelajaran, baik yang sudah dipelajari atau yang akan dipelajari.

Media *wordwall* menurut Surahmawan, dkk. (2021) bahwa media *wordwall* merupakan aplikasi game yang dapat digunakan oleh guru untuk memberikan evaluasi pembelajaran dengan banyak sekali fitur game yang memberikan ketertarikan pada siswa. *wordwall* merupakan aplikasi web yang dapat digunakan untuk membuat edukasi yang menyenangkan siswa dan juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat siswa semakin aktif, *wordwall* ini cocok untuk merencanakan dan mengeksplorasi evaluasi pembelajaran aktif (Irham Halik, 2020).

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan mengambil judul: “Penggunaan Media *Wordwall* Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Peneliti mengambil judul ini karena ingin mengetahui sejauh mana pemanfaatan media *wordwall* sebagai media pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran matematika ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran untuk berpikir kritis siswa kelas V SDN 067 Nilem Kota Bandung tahun ajaran 2022/2023.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, penulis mengidentifikasi masalah mengenai hal-hal yang akan dicari jawabannya dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Rendahnya minat belajar siswa terutama dalam pembelajaran matematika.
2. Kurang penggunaan media dalam proses belajar mengajar untuk pembelajaran matematika.
3. Turunnya tingkat berpikir kritis pada siswa akibat terlalu lama melaksanakan pembelajaran di rumah.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari memperluas permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka penelitian ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian ini adalah pelajaran matematika dengan materi pokok operasi hitung pecahan
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis IT yaitu dengan menggunakan media *wordwall*
3. Aspek sosial atau kemampuan yang dipilih dalam penelitian ini adalah tingkat berpikir kritis siswa
4. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 067 Nilem Kota Bandung. Tahun ajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini mempunyai rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Gambaran Proses Pembelajaran siswa yang menggunakan media *wordwall* dan siswa yang menggunakan media konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran matematika pada siswa Sekolah Dasar?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

2. Untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap pembelajaran dengan media *wordwall* pada materi matematika
3. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran matematika pada materi operasi hitung pecahan ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran, terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian menjelaskan:

1. Manfaat Teoritis

Hasil pengkajian dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam melaksanakan pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika. Penelitian ini juga bisa bermanfaat untuk dijadikan pengetahuan atau referensi kepada penelitian selanjutnya mengenai penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran matematika untuk kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 062 Nilem Kota Bandung.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan mampu memberikan pengalaman dalam kemampuan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi melalui media *wordwall* ini agar menambah percaya diri dalam ilmu pengetahuan khususnya dalam pembelajaran matematika, dan melatih siswa agar mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya sehingga siswa mampu memecahkan suatu permasalahan.

b. Bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi sekolah agar dapat meningkatkan mutu pendidikan digital di tingkat sekolah dasar agar menjadi sekolah yang mampu lebih sigap dalam menjawab tantangan zaman terutama dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

c. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk menambah ilmu mengenai kemampuan berpikir kritis matematika dan penggunaan media digital melalui media *wordwall* agar dapat

digunakan dalam pengembangan praktik-praktik pembelajaran khususnya pembelajaran matematika.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variabel-variabel penelitian, makna istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Media *Wordwall*

Aplikasi *wordwall* merupakan aplikasi kuis interaktif berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran atau evaluasi seperti kuis, menjodohkan, memasang-masangkan, anagram, acak kata dan sebagainya, sebuah aplikasi yang terdapat pada browser. Aplikasi ini bertujuan sebagai sumber belajar, media dan alat penilaian yang mudah di gunakan untuk guru dan siswa. *Web* aplikasi berbasis games atau kuis yang menyenangkan. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat bergantu template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah

2. Kemampuan Berpikir Kritis Matematika

Definisi kemampuan berpikir kritis matematika merupakan proses berpikir seseorang dalam menganalisis, mengidentifikasi, mengaitkan, mengevaluasi dari semua aspek yang terdapat dalam permasalahan penuh pertimbangan dan hati-hati sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan untuk menyelesaikan masalah. Setiap manusia mempunyai tingkat kemampuan berpikir yang berbeda-beda, para peneliti pun menyatakan beberapa indikator kemampuan berpikir kritis, dan memiliki indikator yang berbeda-beda.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi (Tim Penyusun FKIP UNPAS, 2022, hlm. 39) disusun dalam beberapa bab yang masing-masing bab menguraikan beberapa pokok pembahasan. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang situasi dan kondisi permasalahan yang terjadi pada saat ini. Pada bagian ini pula berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan

masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Berisi tentang hasil kajian yang membahas mengenai teori dalam penelitian. Kajian teori dalam penelitian ini mengenai definisi operasional yang berisi subjek dan objek variabel dalam judul. Bab ini terdapat penjelasan mengenai penggunaan media berbasis teknologi informasi yaitu media *wordwall*. Serta menjelaskan mengenai pembelajaran matematika dalam meningkatkan berpikir siswa sekolah dasar.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi tentang rancangan penelitian yang sedang dilakukan sehingga memperoleh suatu jawaban terkait permasalahan yang diangkat. Pada bagian ini memuat metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data beserta instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang hasil yang didapatkan ketika penelitian sesuai dengan situasi dan kondisi yang nyata. Mulai dari mengkaji dan menjelaskan yang sudah didapatkan saat penelitian di lapangan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang simpulan dan saran. Simpulan disini berisi hasil yang didapatkan berdasarkan rumusan masalah yang telah dirancang. Untuk bagian saran berisi tentang solusi ataupun rekomendasi bagi para pembaca.