

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yaitu sesuatu yang esensial pada kehidupan manusia, yang berarti setiap orang Indonesia mempunyai hak untuk mengenyam pendidikan dan dituntut untuk terus berkarya di dalamnya. Pelatihan merupakan siklus tiada henti yang diharapkan dapat membina manusia agar mampu bertahan dan menambah kehidupan. Kehadiran orang-orang terdidik sangatlah penting. Keluarga (pendidikan informal), sekolah (pendidikan formal), dan masyarakat (pendidikan nonformal) merupakan lingkungan pendidikan pertama setiap individu.

Menurut UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 bahwa bersekolah adalah suatu pekerjaan sadar yang diatur untuk menjadikan suasana belajar dan pengalaman pendidikan sehingga peserta didik secara efektif memupuk kemampuannya untuk mempunyai kekuatan, pengendalian diri, budi pekerti, wawasan, etika yang terhormat, dan kemampuan yang diperlukan oleh orang lain, masyarakat, masyarakat. negara dan negara. Seseorang tidak dapat tumbuh sedemikian rupa sehingga mencerminkan cita-cita kemajuan, kemakmuran, dan kebahagiaan tanpa pendidikan. (Alpian, 2019)

Seperti yang dinyatakan dalam Al-Quran surat Al-Mujadilah Ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ
بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya:

Jika kamu seorang yang beriman, ketika dikatakan kepadamu, "Berilah tempat di dalam majelis-majelis," sediakanlah tempat; Allah pasti akan memberikan ruang bagi Anda. Saat menyatakan "Berdiri", (Anda) berdiri. Sesungguhnya Allah akan meninggikan orang-orang yang menerima di antara kamu dan orang-orang yang diberi keterangan beberapa derajat. Engkau harus sangat berhati-hati ya Allah.

Ayat di atas mengungkapkan bahwa informasi mempunyai manfaat yang besar bagi manusia, karena Allah akan mengangkat keadaan individu yang

menerima serta mempunyai informasi. Manusia menonjol dari makhluk lain karena keunggulannya dalam ilmu pengetahuan. Melalui kegiatan belajar dan proses pendidikan, pengetahuan diperoleh. Mata pelajaran matematika yaitu mata pelajaran yang perlu dipelajari.

Matematika menggaris bawahi mencari tahu ide. Agar peserta didik berhasil memecahkan berbagai macam masalah dan mempraktikkan pembelajarannya dalam kehidupan sehari-hari, maka penting bagi mereka untuk memiliki pemahaman konsep matematika yang komprehensif selama proses pembelajaran matematika. Kemampuan memahami ide dengan baik akan membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran sains. Langkah pertama dan terpenting dalam belajar matematika adalah memahami konsep.

Peserta didik benar-benar dapat menguasai suatu mata pelajaran jika mereka memahami konsep-konsepnya. Mereka tidak sekedar mengingat atau mengetahui sebagian dari ide-ide yang dipertimbangkan, tetapi pada saat yang sama dapat menyampaikannya kembali dalam struktur yang tidak terlalu rumit, memberikan pemahaman terhadap informasi tersebut, dan menerapkan ide-ide tersebut sesuai dengan cara berpikir mereka yang spesifik. (Mardiana, dkk, 2018)

Mata pelajaran matematika Sekolah Dasar (SD) mempunyai pentingnya tersendiri untuk perkembangan anak, karena ilmu yang mereka dapatkan di tingkat ini sangat berdampak pada pembelajaran mereka di masa mendatang. Proses pembelajaran matematika di SD fokus pada pemahaman konsep-konsep dan materi dasar matematika yang akan menjadi dasar bagi pembelajaran matematika di tingkat selanjutnya. Oleh sebab itu, guru harus memilih model pembelajaran yang tepat agar dapat mengajarkan materi matematika dengan efektif sejak dini. (Permatasari, 2021)

Pada kegiatan PLP II di salah satu SD di Bandung, hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa peserta didik kelas II masih mengalami kesulitan dalam berhitung, salah satunya pada konsep perkalian. Masih banyak keluhan peserta didik pada pembelajaran matematika. Konsep matematika sulit dipahami peserta didik. Mengingat dampak studi lapangan, ada beberapa peserta didik mengalami beberapa kesulitan saat mempelajari matematika.

Mereka sering kali mengalami kesulitan saat memecahkan soal matematika,

apalagi jika soal tersebut berbeda dengan contoh yang telah mereka pelajari. Selain itu, banyak dari mereka yang tidak mampu memilih metode atau operasi yang tepat untuk menyelesaikan masalah matematika. Selain itu, sebagian besar peserta didik juga kesulitan menjelaskan ide-ide dalam materi pembelajaran yang sudah dipelajarinya.

Matematika sering kali dianggap sebagai pembelajaran yang menakutkan, kurang menarik, dan membosankan oleh beberapa peserta didik. Banyak dari mereka mengungkapkan bahwa “Matematika itu susah”, susah di sini dimaksudkan bahwa peserta didik banyak yang merasa kesulitan dalam soal hitungan. Bagi peserta didik di kelas II yang tidak menyukai matematika, mereka cenderung merasa bahwa berhitung itu rumit, membingungkan, dan bahkan membuat pusing. Akibatnya, minat mereka untuk belajar matematika pun menurun. Pembelajaran matematika di SD menghadapi berbagai tantangan dari sisi guru, peserta didik, maupun orang tua dari peserta didik itu sendiri.

Menurut persepsi peserta didik, pembelajaran matematika dianggap sulit karena melibatkan banyak perhitungan. Menurut guru, sebagian besar peserta didik kurang memahami pelajaran matematika, yang disebabkan oleh kurangnya perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru di kelas. Guru diharapkan memiliki penguasaan yang baik terhadap materi maupun strategi dalam pembelajaran supaya peserta didik mampu memahami matematika dengan baik. Hal ini penting mengingat matematika sering kali diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. (Wahyunda, dkk, 2023)

Hasil dari belajar kognitif dan pemahaman peserta didik yang kurang baik disebabkan adanya beberapa faktor, salah satu faktornya yaitu model pembelajaran guru yang masih dominan menggunakan metode ceramah. Akibatnya, peserta didik menjadi kurang dinamis, tidak bersemangat, dan tidak mendapatkan pengalaman belajar yang berkembang dengan baik. Banyak peserta didik yang sedang bermain, mengobrol dengan teman, atau sekadar berdiam diri, sehingga materi ilustrasi menjadi sulit untuk dimengerti.

Guru tidak mempunyai pilihan untuk menghubungkan dan membina strategi penyampaian materi pembelajaran, sehingga pengalaman yang berkembang menjadi berulang dan membuat peserta didik cepat lelah. Jika hal tersebut

berlanjut maka akan berpengaruh buruk untuk peserta didik, misalnya berkurangnya minat dan tenaga dalam mempelajari materi matematika, yang tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar yang buruk.

Oleh karena itu, pendidik mempunyai peranan penting dalam membuat lingkungan belajar yang menarik dan mudah dimengerti peserta didik. Diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat mengintegrasikan pengetahuan yang didapat peserta didik dengan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, mengingat matematika memiliki pengaruh yang signifikan pada kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan model yang dipercaya mampu menunjang terciptanya pembelajaran yang interaktif, aktif, menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pemahaman matematika dengan model CTL dapat menggunakan media seperti instrumen atau juga benda yang berada di sekitar peserta didik untuk menyelesaikan tugas. Misalnya kelereng, kerikil, biji-bijian, kancing, biji-bijian, manik-manik, dan media abstrak lainnya yang terdapat di kehidupan sehari-hari dan di sekitar peserta didik. (Adiha, dkk, 2022)

CTL adalah suatu cara mengajar yang tujuannya adalah agar peserta didik menemukan pemahamannya dengan mengajarkan konsep-konsep yang kemudian diaplikasikan pada kehidupan nyata. Penggunaan model pembelajaran CTL dapat membuat peserta didik memahami pentingnya berkonsentrasi pada materi matematika di kehidupan sehari-hari, sehingga mereka akan terpacu dalam mempelajari sains. Pembelajaran ini langsung dikaitkan dengan kehidupan peserta didik sehingga mereka dapat merasakan manfaat dari konsentrasi pada materi. (Anggreni, dkk, 2020)

Menurut Trianto, CTL adalah sebuah konsep yang mendorong peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan dengan penerapannya di kehidupan sehari-hari, serta membantu mereka untuk menghubungkan materi pelajaran dengan kondisi dunia nyata. Model pembelajaran CTL membantu mereka memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi ketika disajikan dalam konteks kehidupannya sendiri, sehingga memungkinkan mereka menemukan makna dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik akan lebih termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajarannya karena pembelajaran menjadi lebih bermakna dan

menyenangkan dengan cara ini. Mereka akan memanfaatkan pertemuan dan informasi masa lalu untuk mengarang informasi baru. (Arisah, 2018)

Pemanfaatan media berbasis *online* semakin banyak dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai sarana dan instrumen penilaian pembelajaran adalah media *wordwall*. Media *wordwall* menyediakan permainan yang berisi gambar atau artikel lain, misalnya grafik yang dapat diisi dengan materi untuk dibantu atau pertanyaan untuk diteliti. Peserta didik dapat dengan mudah mengakses media ini. Instruktur dapat memanfaatkan media *wordwall* sebagai alat cerdas untuk menjelaskan topik yang diajarkannya. (Lubis, dkk, 2022)

Hubungan antara model CTL dengan media *wordwall* adalah 1) Kreativitas dalam pembelajaran: Model CTL mendorong penggunaan konteks dunia nyata dalam pembelajaran, sementara *wordwall* memberikan fleksibilitas kepada guru untuk menciptakan berbagai macam aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan konteks tersebut dan yang ingin mereka terapkan pada pembelajaran. 2) Interaktif dan kolaboratif: Model CTL menekankan pembelajaran interaktif dan kolaboratif, dimana peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.

Aplikasi *wordwall* menyediakan berbagai macam aktivitas interaktif yang memungkinkan peserta didik terlibat secara langsung pada pembelajaran. 3) Diversifikasi Pembelajaran: Model CTL menekankan diversifikasi pembelajaran untuk mengakomodasi gaya belajar yang beragam. Media *wordwall* berbagai jenis aktivitas pembelajaran seperti kuis, *flashcard*, *puzzle*, dan permainan lainnya yang sesuai dengan kebutuhan serta preferensi peserta didik. 4) Pemanfaatan teknologi: Penggunaan media *wordwall* dalam model CTL menunjukkan pemanfaatan teknologi dalam menciptakan pengalaman belajar yang relevan bagi peserta didik dan lebih menarik.

Dengan menggabungkan model CTL dengan media *wordwall*, guru akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta relevan bagi peserta didik. Penggunaan media *wordwall* meningkatkan antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran karena mereka merasa aktivitas pembelajarannya tidak monoton dan lebih menarik. Media *wordwall* dapat membantu mengatasi kejenuhan peserta didik terhadap metode pembelajaran konvensional dengan menyajikan

materi dalam berbagai format seperti kuis, *flashcard*, *puzzle*, dan permainan lainnya. Hal ini memperkuat pemahaman konsep peserta didik karena mereka mampu belajar dengan cara yang interaktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Alasan memilih model CTL karena model ini membantu peserta didik menghubungkan ilmunya dengan penerapannya pada kehidupan sehari-hari, serta mengaitkan pembelajaran dengan situasi dunia nyata. Sementara itu, alasan pemilihan media *wordwall* adalah karena media ini memiliki berbagai fitur berbeda yang memungkinkan pendidik untuk mengkonfigurasi pembelajaran serta memberi sumber pembelajaran yang menarik juga cerdas dan peserta didik menjadi tertarik untuk memainkan elemen-elemen tersebut, misalnya tes, teka-teki, dan permainan yang lain disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar” berdasarkan uraian di atas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan landasan permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat dibedakan beberapa permasalahan yang akan dikonsentrasikan dalam pemeriksaan ini dan dirumuskan sebagai berikut:

1. Matematika merupakan mata pelajaran yang masih dipandang sulit dan konseptual oleh sebagian besar peserta didik.
2. Lemahnya kemampuan berhitung awal peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran terutama dalam penjumlahan dan pengurangan.
3. Peserta didik yang terus kurang memperhatikan guru sepanjang proses pembelajaran.
4. Kurangnya peserta didik dalam mencari informasi dan kemampuan dalam menangani permasalahan yang dihadapinya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya yaitu sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *wordwall* dan yang menggunakan model konvensional?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *wordwall* terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis terhadap model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *wordwall* antara peserta didik yang menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemahaman konsep peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *wordwall* dan yang menggunakan model konvensional.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *wordwall* terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika terhadap model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *wordwall* antara peserta didik yang menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

E. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya pemeriksaan ini diyakini akan memberikan manfaat dari sudut pandang keilmuan dan fungsional, antara lain:

1. Manfaat Akademis

Dapat memberikan manfaat informasi baru dan tambahan mengenai dampak model *Contextual Teaching and Learning* dan media *wordwall* terhadap pemahaman matematika peserta didik sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Mampu mempelajari lebih lanjut tentang matematika dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran adalah dua keuntungan praktis tambahan yang diperoleh dari proses penelitian ini.

F. Definisi Operasional

1. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan kemampuan untuk menginternalisasi makna dari materi atau pelajaran yang dipelajari. Peserta didik diusahakan mampu memahami materi yang sudah diajarkan, memahami data yang diberikan, dan dapat menerapkan informasi tersebut tanpa menghubungkannya dengan hal lain secara langsung. Kemampuan ini sangat penting bagi peserta didik ketika mereka melalui pengalaman yang berkembang, karena pengetahuan yang mereka miliki akan digunakan untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan ide-ide yang telah dipelajarinya. Peserta didik mampu menghubungkan suatu konsep dengan konsep yang lainnya ketika mereka memahaminya. Mereka juga mengetahui konsep itu sendiri.

Khususnya dalam pembelajaran matematika, tidak semua peserta didik menganggap proses pembelajarannya mudah. Pemahaman peserta didik tentang konsep mungkin terganggu pada saat mereka menghadapi kesulitan. Oleh karena itu, guru perlu melakukan usaha untuk mengatasi tantangan yang dihadapi peserta didik saat belajar matematika.

2. Model *Contextual Teaching and Learning*

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan kontekstual sebagai merujuk pada situasi atau konteks sekitar. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan sistem pembelajaran yang

menyeluruh, terdiri dari komponen-komponen yang saling berhubungan. Ketika bagian-bagian ini digabungkan, hasil yang diberikan akan lebih menonjol daripada hasil yang diperoleh dengan asumsi bahwa bagian-bagian tersebut dipisahkan atau diinstruksikan secara independen.

Istilah CTL atau pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang tujuannya agar peserta didik mampu mengembangkan kemampuannya dengan mempelajari konsep-konsep dan mengaplikasikannya dalam konteks dunia nyata. Dengan menerapkan model pembelajaran CTL, peserta didik dapat mengetahui relevansi materi matematika dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini menghubungkan materi secara langsung dengan konteks kehidupan peserta didik, sehingga mereka paham akan manfaat dari mempelajari materi secara esensial dan logis.

Pemanfaatan model pembelajaran CTL mampu menjadikan peserta didik menjadi dinamis dalam mengembangkan pengalaman dan meningkatkan inspirasinya, yang pada akhirnya sangat mempengaruhi hasil belajarnya. Membangun, menemukan, pemodelan, bertanya, komunitas belajar, dan penilaian otentik merupakan tujuh komponen utama proses pembelajaran CTL yang berkontribusi terhadap pembelajaran efektif. (Anggraeni, dkk, 2020)

a. Kelebihan Model Pembelajaran CTL

Kelebihan dari model pembelajaran CTL yaitu sebagai berikut:

- 1) Merangsang Berpikir Tingkat Tinggi: Dalam situasi yang berfokus pada permasalahan dunia nyata dan memiliki kaitan dengan kehidupan sehari-hari, model pembelajaran tersebut dipakai untuk mendorong pemikiran tingkat tinggi.
- 2) Mengaitkan Materi dengan kenyataan saat ini: Mendorong peserta didik untuk mengembangkan pemahamannya sendiri tentang dunia sosial dan unsur-unsur lingkungannya sekaligus membantu guru dalam mengaitkan pembelajaran dengan kondisi actual serta membantu peserta didik dalam menghadapi data yang dimilikinya.
- 3) Mendorong Berpikir Aktif dan Kreatif: Untuk mendorong peserta didik belajar lebih mendalam, dituntut berpikir aktif dan kreatif, berkolaborasi, dan memecahkan masalah bersama-sama.

b. Kelemahan Model Pembelajaran CTL

Kelemahan model pembelajaran CTL adalah:

- 1) Kurangnya Pemahaman Guru: Masih banyak guru yang kurang memahami cara menerapkan model pembelajaran CTL secara aktif.
- 2) Peserta didik terlalu banyak: Ketika banyaknya peserta didik di suatu kelas banyak, guru tidak terlalu memperhatikan proses pembelajaran. Akibatnya, hanya sedikit peserta didik yang mampu melakukan kontrol terhadap kelas, sementara yang lain hanya mengamati.
- 3) Kurangnya Sosialisasi: Kurangnya sosialisasi dari pihak terkait mengenai teknik penerapan model CTL, sehingga guru tidak mendapatkan informasi dan pelatihan yang memadai untuk mengimplementasikannya dengan baik.

c. Langkah - langkah Model Pembelajaran CTL

Berikut langkah-langkah model pembelajaran CTL yaitu:

- 1) Mendorong peserta didik mampu berpikir kritis agar mereka dapat terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang lebih bermakna, seperti bekerja sendiri atau mempelajari keterampilan dan pengetahuan baru sendiri.
- 2) Cobalah melakukan kegiatan (*inquiry*) sebanyak mungkin materi yang perlu diajarkan.
- 3) Menumbuhkan sifat ketertarikan peserta didik dengan mengemukakan permasalahan.
- 4) Membentuk komunitas belajar melalui latihan seperti mengumpulkan percakapan, pertanyaan dan jawaban, dan latihan serupa lainnya. Model dapat diperkenalkan sebagai contoh pembelajaran melalui garis besar, model, atau bahkan media nyata.
- 5) Memperkenalkan model sebagai contoh realisasi, hal ini dapat dilakukan melalui representasi, model dan, yang mengejutkan, media asli.
- 6) Membiasakan remaja memikirkan setiap gerakan pembelajaran yang telah diselesaikan.

- 7) Melakukan evaluasi yang obyektif, khususnya yang melihat kemampuan sebenarnya. (Arisah, 2018)

3. Media *Wordwall*

Media *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi berbasis web yang menyenangkan dan lebih menarik jika dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. *Wordwall* dapat dimainkan secara mandiri oleh peserta didik tanpa memerlukan bantuan. Dalam proses pembuatannya, pendidik menyertakan konten yang sesuai dengan kelasnya, seperti pertanyaan, definisi, kata kunci, dan/atau gambar. *Wordwall* mempunyai fitur yang lengkap dengan 18 macam permainan yaitu : 1) *Open the box* 2) *Random card* 3) *Match-up* 4) *Quiz* 5) *Missing word* 6) *Anagram* 7) *Labeled diagram* 8) *Find the match* 9) Kategorisasi 10) *Matching match* 11) Pencarian Kata 12) Urutan Peringkat 13) Roda Acak 14) Pengurutan Kelompok 15) *Unjumble* 16) *Gameshow* 17) Pengejaran Labirin 18) Pesawat. (Khairunisa, 2021)