

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang penting bagi kehidupan manusia, artinya setiap peserta didik berhak memperoleh pendidikan dan memiliki harapan untuk berkembang. Pendidikan mengembangkan proses kehidupan. Oleh karena itu, menjadi pribadi yang beradab dan terdidik sangatlah penting. Peserta didik harus dididik dengan benar agar kelak menjadi pribadi berguna bagi negara, nusa, dan bangsa. Sekolah adalah lembaga formal yang bertanggung jawab terhadap pendidikan. Sebagai tempat bertukar pikiran antara guru dengan peserta didik, sekolah memegang peranan yang sangat penting. Selain itu, guru harus berusaha semaksimal mungkin agar pembelajaran yang diajarkan selalu menarik minat belajar peserta didik, karena seringkali peserta didik menganggap pelajaran yang diberikan guru tidak begitu bermakna bagi dirinya. Tugas guru tidak hanya sekedar mengajar. Guru harus mendidik, artinya harus membina peserta didik menjadi manusia yang dewasa dan bertanggung jawab. Dengan cara inilah kepribadian anak dapat berkembang.

Pemerintah memiliki tanggung jawab terhadap pendidikan. Pemerintah perlu mengambil kebijakan yang membangun untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia. Kebijakan pemerintah di bidang pendidikan berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang nantinya akan terlihat dari hasil sumber daya manusianya. Maka dari itu, pemerintah harus tanggap dalam merancang kebijakan pendidikan yang mampu mempersiapkan sumber daya manusia di Indonesia yang berkarakter baik, produktif, kreatif, dan inovatif dalam menghadapi persaingan global. Pemerintah Indonesia perlu melakukan upaya untuk memperbaiki, mengembangkan, dan menyempurnakan rancangan kurikulum di Indonesia. Dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang handal, pemerintah perlu membekali peserta didik dengan kurikulum merdeka yang mengharuskan peserta didik memiliki pemikiran kritis, keterampilan yang beragam, dan kreatifitas yang tinggi,

Dari analisis di atas dapat dikatakan bahwa teknologi berperan penting dalam meningkatkan pemahaman peserta didik demi terbentuknya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*Student Center*). Terbentuknya *Student Center* ditandai dengan terdorongnya peserta didik akan rasa ingin tahunya yang tinggi, terdorong untuk berpikir kritis, memiliki kreatifitas yang tinggi, dan kolaborasi dengan sesamanya. Namun pada kenyataannya, masih banyak hal-hal yang terjadi tidak sesuai dengan harapan penulis sebagaimana yang dijumpai di lapangan bahwa belum semua sekolah memiliki dukungan teknologi yang memadai serta sumber daya pendidik yang masih rendah dalam menerapkan teknologi di era digital ini. Kegiatan belajar mengajar cenderung monoton sehingga peserta didik mengeluh bahwa mereka kurang memahami bahkan kurang menyukai mata pelajaran khususnya matematika yang dianggapnya sulit.

Oleh karena itu, penulis akan memecahkan permasalahan ini dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual kepada peserta didik yang bertujuan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari dalam pembelajaran Matematika. Hal ini sejalan dengan digunakannya media pembelajaran *Wordwall* yang juga menggunakan penyajian angka dan bilangan dalam kehidupan sehari-hari. Hasibuan (2014) mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran kontekstual anatara lain:

1. Membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil yang berbeda;
2. Menyampaikan setiap kelompok satu topik pembahasan;
3. Mengembangkan hasil diskusi kelompok untuk bahan ajar yang telah disediakan; dan
4. Menarik kesimpulan materi yang telah dipelajari.

Penerapan model pembelajaran kontekstual berbantuan media *Wordwall* dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik di sekolah dasar. Peserta didik akan lebih tertarik dengan pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual berbantuan media *wordwall* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis pada peserta didik di sekolah dasar”.

Wordwall adalah aplikasi berupa game edukasi matematika menarik yang digunakan untuk menstimulasi kemampuan berhitung peserta didik. Peserta didik pada era digital sekarang ini sangat melekat dengan *smarthphone* atau teknologi lainnya. Oleh karena itu, *wordwall* diterapkan sebagai sarana bermain sambil belajar bagi peserta didik. Penggunaan angka dan bilangan dalam kehidupan sehari-hari misalnya menghitung pensil, buku, atau benda-benda yang ada di sekitar kita. Di dalam *wordwall* terdapat latihan persoalan matematika dengan cara bermain sambil belajar. *Wordwall* ini memiliki tiga tingkatan soal mulai dari yang mudah, sedang, sampai sulit. Penggunaannya relatif mudah, dapat digunakan kapanpun, dan dimanapun.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada rencana penelitian ini adalah:

1. Pemahaman operasi dasar matematika, diantaranya penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian
2. Rendahnya minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika karena mereka menilai bahwa matematika adalah mata pelajaran yang rumit dan sulit dipahami
3. Model pembelajaran yang monoton, cara penyampaian guru yang sulit dipahami oleh peserta didik, dan media pembelajaran yang kurang memadai.

C. Batasan Masalah

Masalah penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian adalah pembelajaran matematika.
2. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN 259 Griya Bumi Antapani.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media *wordwall*?
2. Apakah kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang memperoleh model pembelajaran kontekstual berbantuan media *wordwall* lebih baik daripada pembelajaran konvensional?

3. Bagaimana efektifitas model pembelajaran kontekstual terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis pada peserta didik di sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini ditunjukkan sebagai berikut:

1. Mengetahui gambaran proses pembelajaran kontekstual dengan media *wordwall*.
2. Mengetahui perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media *wordwall* dengan pembelajaran konvensional
3. Mengetahui efektifitas model pembelajaran kontekstual terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis pada peserta didik di sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Manfaat bagi peneliti
Peneliti dapat mempraktikkan secara langsung di lapangan persekolahan dari teori yang didapatkan selama perkuliahan.
2. Manfaat bagi guru
Memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik. Menambah pemahaman dalam menerapkan media pembelajaran matematika secara tepat untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis pada peserta didik.
3. Manfaat bagi peserta didik
Menambah pengetahuan, pengalaman belajar, penguasaan materi, serta pemahaman yang bermakna pada pembelajaran matematika.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kontekstual
Model pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang mempermudah guru untuk menghubungkan antara materi yang dipelajari dengan kondisi dunia nyata peserta didik serta menstimulasi peserta didik

Isupaya dapat mengaitkan antara pengetahuan yang didapatinya dengan pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari.

Amir (2015, hlm. 34) mengemukakan pendapat mengenai beberapa keunggulan model pembelajaran kontekstual, antara lain sebagai berikut:

- a. Pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik;
- b. Pembelajaran kontekstual memungkinkan peserta didik belajar melalui proses yang dialami dalam kehidupan nyata bukan hanya dengan cara menghafal;
- c. Kelas bukan tempat memperoleh informasi saja tetapi juga dapat menjadi tempat menguji data hasil temuan peserta didik di lapangan; dan
- d. Materi pembelajaran dikonstruksi sendiri oleh peserta didik.

Anggraeni (2016) mengemukakan langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran kontekstual antara lain:

- a. Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok;
- b. Menyampaikan satu topik pembahasan ke setiap kelompok;
- c. Mengembangkan hasil diskusi kelompok dari topik pembahasan yang telah disediakan; dan
- d. Menarik kesimpulan materi yang telah dipelajari.

Dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pada model pembelajaran kontekstual ini diantaranya ialah pembelajaran yang mengembangkan pemikiran peserta didik unuk dapat belajar sendiri, menemukan, dan mengkonstruksi pengetahuan yang baru, menggali rasa ingin tahu peserta didik, melakukan kegiatan kelompok untuk mengerjakan diskusi, melakukan pemodelan serta refleksi dari materi yang telah diberikan, serta melakukan evaluasi dari materi yang telah dipelajari.

Model pembelajaran kontekstual mendorong peserta didik untuk selalu aktif menemukan konsep dan menghubungkan pengalamannya dengan materi yang dipelajarinya. Model pembelajaran kontekstual digunakan untuk memahami makna dari materi pembelajaran dalam situasi kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga peserta didik memiliki pengetahuan yang dapat diterapkan secara fleksibel dari satu situasi ke situasi lainnya. Melalui model pembelajaran kontekstual, peserta didik akan memperoleh suatu pengetahuan dan keterampilan sebagai syarat untuk menyelesaikan permasalahan kehidupan dalam lingkungan masyarakat karena

peserta didik merupakan generasi yang dipersiapkan untuk menghadapi dan memecahkan permasalahan di masa depan.

2. *Wordwall*

Wordwall adalah sebuah aplikasi menyenangkan di *website*. Aplikasi ini spesial ditujukan sebagai sumber belajar, media dan alat penilaian peserta didik yang menyenangkan. *Wordwall* berbentuk majalah dinding bertema yang ditempel di dinding kelas di lokasi yang dapat diakses oleh seluruh peserta didik. Media dinding kata ini merupakan sebuah bentuk tulisan. Konsep pembelajaran inti dan konten tambahan gambar, diagram, atau benda nyata. Dimensi yang dapat dibaca peserta didik dengan jelas semua jarak dan lokasi dari peserta didik di dalam kelas.

Aplikasi ini ditujukan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian peserta didik. Penggunaan media ini dapat dilakukan peserta didik di rumah menggunakan laptop ataupun *handphone*. Dalam aplikasi ini terdapat gambar, audio, animasi, dan permainan interaktif yang adapt membuat peserta didik tertarik. Media ini memungkinkan peserta didik untuk bersaing sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.

Karakteristik *Wordwall* dapat dijadikan menjadi media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan peserta didik. Media pembelajaran ini digunakan untuk membuat permainan kuis yang menyenangkan. Selain itu, *wordwall* juga dapat digunakan untuk merancang serta memberikan penilaian dalam pembelajaran.

3. Pemahaman

Shaleh (2020, hlm. 30) mengatakan bahwa konsep pemahaman adalah kemampuan untuk menyerap arti dari materi yang dipelajari. Menurutnya, hal ini sangat penting dimiliki peserta didik yang mengalami proses pembelajaran karena pemahaman konsep yang dimiliki peserta didik dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu konflik yang terdapat hubungannya dengan konsep yang dimilikinya

Pemahaman artinya kemampuan seluruh peserta didik dalam memahami dan menunjukkan serta menuangkan suatu hal-hal pengetahuan mengenai suatu konsep yang peserta didik peroleh dari pengetahuan yang telah dipelajari dengan menggunakan caranya sendiri

Dapat disimpulkan bahwa indikator pemahaman konsep matematis menurut penulis, antara lain:

- a. Menyatakan kembali sebuah konsep;
- b. Mengidentifikasi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep;
- c. Menggolongkan objek menurut sifat-sifat tertentu;
- d. Menerapkan konsep atau algoritma pemecahan masalah;
- e. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematika.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi yang digunakan yaitu berdasarkan buku Panduan Penulisan proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Universitas Pasundan, (2024, hlm. 30) sebagai berikut:

1. Bagian Pembukaan Skripsi

Pada bagian ini terdiri atas halaman sampul, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Pada bagian isi skripsi terdapat lima bagian yaitu:

- a. BAB I Pendahuluan, bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
- b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, bab ini berisikan kajian teori dan kaitannya pada penelitian, hasil-hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, serta asumsi dan hipotesis penelitian atau pertanyaan penelitian.
- c. BAB III Metode Penelitian, bab ini berisikan pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.
- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini berisikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah.

e. BAB V Simpulan dan Saran, bab ini berisikan simpulan dan saran terhadap pembahasan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya.

3. Bagian Akhir Skripsi

Pada bagian akhir skripsi terdiri dari dua bagian yaitu:

- a. Daftar pustaka, berisikan daftar buku-buku atau karya tulis ilmiah lainnya yang menjadi rujukan dalam melakukan penelitian.
- b. Lampiran, berisikan dokumen-dokumen tambahan untuk menunjang dokumen utama.