

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan diantara dari beberapa bagian yang memiliki peran penting pada upaya pembentukan karakter dan kapasitas manusia yang berkelas. Melalui proses pendidikan inilah yang menjadikan manusia dituntut agar terus melakukan pembelajaran. Dalam upaya menaikkan kualitas dibidang pendidikan terdapat beberapa aspek yang perlu diamati, satu diantaranya adalah mengoperasikan kegiatan pembelajaran dikelas. Agar menciptakan suasana yang kondusif, efektif, dan berguna dalam menggapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai perlu adanya persiapan terlebih dahulu sebelum mengajar di kelas. Segala sesuatu yang dapat memberikan keefektifan dan rasa nyaman harus kita tampilkan guna menciptakan pendidikan yang berkualitas.

Pendidikan memiliki arti selaku suatu kegiatan penting yang kontinu pada beberapa bagian yang saling berkaitan. Dari upaya tersebut apabila hendak mewujudkan pendidikan dengan baik, terlebih dahulu harus menguasai faktor-faktor utama didalam pendidikan. Struktur pendidikan mempunyai beragam variasi komponen yang penting untuk diketahui secara komprehensif agar dapat menaikkan serta bermanfaat saat mengembangkan proses pembelajaran pada jalur tujuan pendidikan yang telah ditentukan.

Bersumber dari UU No 20 Tahun 2003 menjelaskan jika pendidikan merupakan kegiatan terkonsep serta terjaga yang berkeinginan agar dapat menghasilkan situasi belajar dan sistem pembelajaran peserta didik yang bisa menaikkan kemampuan peseta didik secara aktif yang bertujuan agar siswa memiliki keterampilan dalam spiritual keagamaan, tatakrama, pemikiran, kontrol diri, kepribadian, dan sesuatu yang dibutuhkan untuk pribadinya, masyarakatnya, bangsa dan negaranya (Gusman, Salsabila, Hoerotunnisa, Giardi, & Fadhila, 2021).

Pendidikan yang selalu mengalami pergantian pada tiap masanya dan terus menyesuaikan dengan perputaran zaman yang kini telah memasuki era digitalisasi,

perkembangan sikap dan kebiasaan peserta didik jauh berbeda dengan periode terdahulu. Contohnya jika di lihat dari sisi permainan. Anak-anak yang mengalami pada periode sekarang lebih cenderung bermain individualitas dengan hanya memanfaatkan satu genggam media saja yaitu gadget. Berbeda dengan jaman dahulu yang hampir semua permainan tradisionalnya dimainkan dengan cara beramai-ramai dan saling bertemu antar sesama. Dari kenyataan ini tidak bisa diingkari bahwa internet adalah kebutuhan yang selalu dicari oleh generasi masa kini, bahkan dalam kehidupan sehari-hari tidak akan jauh terpisahkan dengan media internet.

Perbaikan dan perubahan pendidikan terus digencarkan dengan pemanfaatan teknologi, dan memang akhir-akhir ini pendidikan telah berproses menuju pada dampak perbaikan pada tiap sektornya. Dilihat dari sektor kuantitas pada tiap tahunnya kenaikan angka peserta didik dan institusi pendidikan semakin meningkat. Namun disamping itu juga jika dilihat dari sektor kualitasnya, perbaikan dan perubahan yang dilakukan tersebut belum berdampak merata seluruhnya. Ada ketimpangan yang terjadi dan perbedaan kemampuan dari tiap masing-masing daerah yang berpengaruh kepada penerapan kegiatan pendidikan itu sendiri. Dari hal inilah yang mengakibatkan terkait kemajuan pendidikan di Indonesia yang seolah berjalan ditempat.

Penggunaan teknologi pada saat kegiatan pembelajaran di sekolah sangat disarankan, dikarenakan bisa mempercepat peserta didik saat mempelajari materi yang diajarkan serta bisa mempermudah guru ketika proses pengajaran, untuk itu sangat perlu dan diharapkan bagi tenaga pengajar untuk paham teknologi demi menunjang pendidikan agar lebih berkualitas.

Namun dibalik kemudahan dari berkembangnya teknologi yang semakin modern ini ada tantangan dan masalah pada saat proses penerapan teknologi di sekolah, salah satu diantaranya yaitu kondisi tenaga pengajar yang masih kurang mengerti dengan pemanfaatan teknologi dan penggunaanya.

Keadaan lain yang menjadikan suatu permasalahan dan tantangan pendidikan semakin pelik yaitu dizaman sekarang peserta didik telah memahami teknologi, seperti mengakses internet dan menggunakan hadphone, sehingga apabila seorang tenaga pengajar disaat memberikan pembelajaran dikelas hanya mengajar dengan menerapkan

metode biasa/tradisional, bisa mengakibatkan peserta didik kurang terpicat ketika belajar pada saat belajar di kelas tersebut, berbeda ketertarikan apabila pembelajaran sudah dipadukan memakai media berbentuk teknologi.

Terkait kondisi pendidik yang masih kurang memahami dan menggunakan teknologi pada tahap pembelajarannya menjadi suatu masalah dan tantangan di bidang pendidikan, karena proses pengajaran yang diterapkan masih monoton serta kurang menarik bagi peserta didik yang lebih mengharapkan kegiatan belajar yang menyenangkan. Sehingga pada usaha dalam menyampaikan pengajaran kepada peserta didik, pendidik diusulkan untuk bisa menggunakan media berbasis teknologi agar dapat menarik kembali atensi pembelajaran peserta didik serta bisa menjadi lebih mudah lagi dalam memahami teori saat belajar.

Tenaga pengajar selain dipercaya untuk mengolah dan menggunakan media teknologi didalam pengajaran, diharapkan juga agar bisa mempergunakan media teknologi pada saat melakukan evaluasi atau penilaian hasil peserta didik. Upaya ini dilakukan karena evaluasi pembelajaran adalah termasuk dari proses pembelajaran, adapun perkembangan media teknologi saat ini bisa dimanfaatkan kedalam berbagai macam aspek diantaranya yaitu pada saat melakukan evaluasi pembelajaran.

Media Teknologi dinilai bisa digunakan dalam upaya menarik kembali minat peserta didik saat melakukan evaluasi pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran inovasi dan kreatifitas guru sangat dibutuhkan, yaitu ketika pada saat menyampaikan materi pembelajaran yang dirasa kurang disukai oleh peserta didik, dan matematika adalah satu diantara materi pembelajaran yang dirasa tidak disukai bagi para peserta didik.

Matematika ialah sekian dari mata pelajaran yang memegang peran krusial baik dalam dunia pendidikan ataupun pada kehidupan sehari-hari. Berartinya proses pembelajaran matematika, menuntut pendidik agar lebih kreatif serta sanggup dalam menyesuaikan bentuk pembelajaran pada tiap pembelajarannya. Sesuai kaitannya dengan rumusan penafsiran kurikulum berdasarkan peraturan undang-undang No. 20 Tahun 2003 terkait bentuk pendidikan tingkat nasional yaitu: “Kurikulum merupakan seperangkat rencana serta pengaturan tentang isi dan bahan pelajaran serta metode yang diterapkan

selaku pedoman penyelenggaraan aktivitas pembelajaran untuk menggapai tujuan pendidikan tertentu”.

Kemajuan teknologi yang bertambah canggih seperti sekarang ini menuntut para konsumen untuk mampu menguasai berbagai macam teknologi. Terlebih bagi seorang pendidik yang mana kecanggihan teknologi ini menjadi kebutuhan pendukung dalam keberhasilan mengajar. Pemanfaatan teknologi dapat merubah suasana pembelajaran di kelas serta mempengaruhi peserta didik menjadi semakin aktif dan berpartisipasi pada jalannya pembelajaran.

Menurut data survei tentang *Programme for International Student Assessment* (PISA), terhitung mulai tahun 2000 hingga tahun 2018 peringkat PISA matematika Indonesia terus menurun. Berikut data hasil survei PISA dari tahun 2000 hingga tahun 2018 (OECD, 2018).

Tabel I.1
Hasil Skor PISA dan Peringkat Indonesia dalam PISA

Tahun Pelaksanaan	Skor Indonesia	Peringkat Indonesia	Jumlah Negara Partisipan
2000	367	39	41
2003	360	38	40
2006	391	50	57
2009	371	60	65
2012	375	64	65
2015	386	62	70
2018	379	74	79

Berdasarkan **Error! Reference source not found.**, terlihat bahwa hasil PISA dalam bidang matematika cukup rendah. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa di Indonesia hampir 80% dari peserta didik menempati pada urutan rendah. Bukti yang menampilkan tentang kualitas pendidikan dan keterampilan matematika peserta didik di Negara Indonesia yang masih dibawah rata-rata serta matematika dinilai menjadi satu diantara sekian dari pelajaran yang dianggap susah saat dipelajari bagi peserta didik.

Sesuai data pada penelitian “Analisis Faktor Kesulitan Belajar Matematika Pada Peserta Didik Diskalkulia” yang dilakukan oleh Anindya, Sunarsih, & Wahid (2022). Didapatkan data bahwa pada pembelajaran matematika keinginan siswa diskalkulia begitu kurang, siswa diskalkulia mempunyai semangat motivasi yang turun dikarenakan senantiasa buntu ketika mencari jawaban pertanyaan misalnya perkalian serta pembagian dikarenakan mereka tidak memahaminya.

Sesuai data pada penelitian “Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar” yang dilakukan oleh Heryanto, Sembiring, & Togatorop (2022). Didapatkan bahwa kemampuan memecahkan persoalan yang berhubungan pada pelajaran waktu, jarak serta kecepatan termasuk kriteria rendah yaitu pada rata-rata 24,29.

Berdasarkan data dari penelitian “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesalahan Yang Dilakukan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Hots: Analisis Newman” yang dilakukan oleh Najahah, Ahied, Rosidi, & Munawaroh (2022). Didapatkan bahwa variabel yang mempengaruhi kesalahan peserta didik adalah tidak mengerti susunan, kekeliruan tahap mengingat, lupa, tidak cermat, tidak paham konsep serta cara dalam penanganan soal, serta dampak dari kekeliruan dari tahapan awalnya.

Berdasarkan hasil data terkait dari penelitian yang sudah dilakukan pada bagian atas, bisa diartikan tentang keinginan peserta didik terhadap pelajaran matematika masih amat dasar, sehingga sangatlah perlu bagi tiap tenaga pengajar agar dapat menjadikan kondisi belajar serta evaluasi pembelajaran yang disenangi, satu diantaranya yaitu menggunakan dan memaksimalkan kemajuan teknologi. Adapun diantara teknologi yang bisa digunakan untuk evaluasi dalam menilai hasil belajar serta dapat disenangi ketika belajar yaitu dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*. *Wordwall* bisa ditafsirkan sebagai *platform* yang bisa dipakai dalam membuat games berbentuk penilaian yang interaktif dan menarik. Aplikasi ini tepat untuk diterapkan dalam menyusun dan menganalisa sejenis evaluasi pembelajaran dengan menarik serta dapat digunakan ketika melakukan kegiatan dalam menilai hasil pembelajaran pelajaran matematika di sekolah. Dengan penggunaan aplikasi ini diharapkan dari kemajuan media teknologi dan peneliti coba kembangkan dengan menerapkan aplikasi *Wordwall* ini ketika melakukan kegiatan dalam menilai hasil

pembelajaran siswa menjadi semakin semangat lagi dalam mengerjakan penilaian hasil belajar

Berdasarkan data dari penelitian terdahulu tentang “Pengaruh Penggunaan Permainan *Wordwall* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Koloid kelas XI SMA Stella Duce 2 Yogyakarta” yang dilakukan Rupa (2021). Dihilangkan data dalam penerapan permainan *Wordwall* memiliki pengaruh dalam motivasi belajar peserta didik. Situasi ini bisa ditinjau berdasarkan hasil angket motivasi kegiatan belajar yang telah diteliti, dihasilkan Tingkat rata-rata paling tinggi adalah 90% dan paling rendah 84%, serta dibantu dari tanggapan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *Wordwall* dengan tingkatan paling tinggi 100% dan paling terendah 85%.

Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Susukan berada di desa Susukan, Kecamatan Susukan, Kabupaten Cirebon, Provinsi Jawa Barat. Sekolah ini sudah menerapkan sistem belajar secara langsung yang ketat mengikuti aturan pemerintah Kabupaten Cirebon pasca covid-19, sehingga pada penerapan belajar sangat-sangat ketat serta terkendali, dan siswa-siswi ketika akan masuk sekolah harus mentaati protokol kesehatan yang telah diterapkan oleh pemerintah Kabupaten Cirebon dan diterapkan oleh kepala sekolah.

Berdasarkan wawancara pertama peneliti dengan Guru di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Susukan, proses belajar belum menerapkan atau memanfaatkan teknologi yang interaktif yaitu pada saat melakukan pembelajaran kepada peserta didik seperti halnya *games edukasi interaktif*. Tiap pengajar masih menggunakan metode *konvensional* pada saat memberikan pegajaran dikesehariannya, sehingga peserta didik merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran di kelas serta kurang terampilnya peserta didik dalam penerapan berpikir kritis, salah satunya juga saat menggunakan penilaian pembelajaran hanya memindahkan dari media cetak ke media online tanpa adanya interaktifitas. Hal tersebut dikarenakan guru-guru di SMAN 1 Susukan kurang begitu paham saat menerapkan media teknologi pada tahap belajar, serta masih menilai bahwa media teknologi susah dirancang serta diterapkan. Berkaitan pada pelajaran matematika, peserta didik di SMAN 1 Susukan terlihat tidak meminati pembelajaran ini, karena dirasa menurut peserta didik bahwa matematika menyeluruh dengan perhitungan sehingga menjadikan siswa-siswi SMAN 1 Susukan kurang menyukai mata pelajaran tersebut.

Sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang sudah diterapkan, cara yang dapat diterapkan untuk menciptakan dan menaikkan keterampilan berpikir kritis dan hasil pada saat pembelajaran matematika siswa, satu diantaranya yaitu menggunakan media belajar yang interaktif yaitu media pembelajaran yang melibatkan media games dalam pembelajaran dikelas yaitu dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*. Aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran tersebut menjadi alternatif untuk membantu peserta didik menjadi semakin aktif, dan berpartisipasi pada saat pembelajaran.

Latar belakang tersebut menjadi dasar ketertarikan peneliti untuk meneliti lebih lanjut mengenai Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika. Karena media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *wordwall* dapat menciptakan kelas yang aktif dan efektif, dengan memanfaatkan media aplikasi *games* yang interaktif ini pembelajaran menjadi hidup dan tidak membosankan.

1. 2. Identifikasi Masalah

Berkaitan dengan latar belakang masalah tersebut sehingga bisa ditentukan permasalahan dalam penelitian adalah:

1. Pemanfaatan teknologi yang bisa menjadikan siswa-siswi menjadi semangat saat belajar belum dilaksanakan dengan maksimal pada pembelajaran di kelas.
2. Cara pengajaran guru masih monoton yaitu masih menggunakan metode ceramah yang hanya melibatkan media papan tulis, peserta didik dituntut untuk mengamati dan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru sehingga timbul lah kebosanan ketika mengikuti pembelajaran di kelas.
3. Ketika melakukan penilaian hasil belajar (Evaluasi), guru hanya memindahkan dari kertas ulangan berbentuk cetak ke media online tanpa adanya interaktivitas.
4. Kurangnya interaktivitas media belajar yang diterapkan dari pendidik pada saat melakukan pembelajaran dalam kegiatan kelas.
5. Tidak diterapkannya *games education interaktif* sehingga peserta didik kurang mempraktekkan dan menerapkan keterampilan berpikir kritis ketika pembelajaran di kelas.

1. 3. Pembatasan Masalah

Terdapat banyak permasalahan yang sudah digambarkan dalam latar belakang masalah dan pencarian permasalahan dari atas. Namun perlu juga mempertimbangkan kemampuan peneliti, sangat penting diberlakukan pembatasan masalah agar penelitian menjadi terukur sehingga tujuannya bisa terlaksana. Sehingga peneliti melakukan batasan masalah yang tampak pada penelitian, yaitu:

1. Materi yang digunakan adalah Eksponen dan Logaritma
2. Tempat penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Susukan pada kelas X Semester 1
3. *Software* yang digunakan adalah *Wordwall*

1. 4. Rumusan Masalah

Berdasar dari latar belakang permasalahan, bisa dihasikan permasalahan penelitiannya adalah:

1. Seberapa tinggi tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* terhadap keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika?
3. Bagaimana tingkat efektifitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* terhadap keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika?

1. 5. Tujuan Penelitian

Ditinjau pada rumusan masalah diatas didapat tujuan yang akan dihasilkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui seberapa tinggi tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* terhadap keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika.

2. Mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* terhadap keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika.
3. Mengetahui tingkat efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* terhadap keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika.

1. 6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan teori penelitian yang dilakukan ini peneliti berharap bisa mempunyai kebermanfaatan dalam menaikkan keterampilan berpikir kritis serta capaian pembelajaran siswa-siswi saat belajar matematika ketika menerapkan media pembelajaran interaktif berbentuk *wordwall*. Penelitian tersebut juga memiliki harapan agar mampu menciptakan pribadi yang kreatif, inovatif, serta terampil.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Untuk Peserta Didik

Sesuai perealisasi media belajar interaktif berbentuk *wordwall* peneliti juga berharap bisa memberikan kemudahan dalam mempelajari pelajaran matematika yang bukan sajah terbatas dalam ruang serta waktu. Media belajar interaktif berbasis *wordwall* juga diharapkan bisa memberikan dampak yang baik sebagai alternatif konten dalam mempelajari pembelajaran matematika. berbeda dengan itu juga dengan penerapan alat pembelajaran yang interaktif ini juga mempunyai harapan agar bisa membantu peningkatan kemampuan berpikir kritis serta capaian pembelajaran peserta didik pada pelajaran matematika.

b. Bagi Guru

Dengan adanya media belajar interaktif berbasis *wordwall* diharapkan bisa memberikan kemudahan untuk guru dalam merencanakan pembelajaran matematika yang inovatif serta bisa mengoptimalkan kompetensi pedagogik guru. Selain itu, media

pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* juga diharapkan bisa memberikan pemahaman baru untuk guru tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

Saat digunakannya media belajar interaktif menggunakan aplikasi *wordwall* diharapkan bisa mendukung dan menciptakan kembali suasana belajar yang kondusif dan interaktif hingga melancarkan kegunaan teknologi menjadi alat belajar modern yang sesuai dengan tuntutan zaman.

