

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kualitas Pendidikan suatu negara dapat digambarkan melalui studi asesmen, baik di skala internasional maupun nasional. PISA (*Programme for International Student Assessment*) adalah salah satu program dari OECD (*Organisation for Economic Cooperation and Development*) yang merupakan program asesmen dalam skala besar dengan tujuan untuk mendapatkan data yang bisa dibandingkan supaya negara-negara dapat memperbaiki kebijakan pendidikan guna meningkatkan kualitas pendidikannya serta untuk mengukur kemampuan individu dalam menerapkan kecakapan diberbagai situasi dunia nyata(Ummah, 2019). Menurut laporan PISA 2022 menunjukkan adanya penurunan hasil pembelajaran dalam penguasaan konsep matematika (Fish, 2020).

Indonesia memperoleh skor 366 poin, turun 13 poin dari hasil PISA 2018, dan jauh di bawah rata-rata negara OECD, yaitu 472 poin, yang mengindikasikan perlunya peningkatan kualitas pendidikan matematika terutama pada pemahaman konsep matematis siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ummah, 2019) di salah satu SMP Kabupaten Karawang, menunjukkan peserta didik memiliki kemampuan pemahaman konsep dengan kategori rendah sebesar 64%, peserta didik dengan kategori sedang sebesar 28% , dan kategori tinggi sebesar 8%. Rendahnya tingkat pemahaman suatu konsep matematika merupakan salah satu kriteria penyebab rendahnya kualitas hasil belajar matematika (Adi, 2023). Agar siswa dapat mencapai hasil belajar matematika yang maksimal, hal yang wajib siswa lakukan adalah memahami suatu konsep yang didasarkan pada

pengalaman siswa dalam belajar. Salah satu hal yang dapat menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam memahami konsep matematis dikarenakan dua faktor secara umum, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dalam pembelajaran, faktor internal atau dari siswa itu sendiri disebabkan karena rendahnya minat dan motivasi, gaya belajar yang tidak sesuai, dan kurangnya kedisiplinan dan kemandirian belajar. Sedangkan, faktor eksternal atau yang berasal dari lingkungan sekitar yaitu metode pengajaran guru yang kurang tepat dan variatif, kurangnya media dan sumber belajar, serta dari lingkungan belajar yang kurang kondusif sehingga dapat mengganggu konsentrasi dalam belajar.

Menurut hasil observasi, dalam pembelajaran matematika, salah satu penyebab siswa rendah dalam pemahaman konsep adalah strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran di kelas (Wahyu dan Mahfudy, 2016). Kebanyakan guru dalam pembelajaran matematika menggunakan strategi *tell-do-teaching method*, dimana para siswa akan diberikan penjelasan serta contoh pada awal pembelajaran dan kemudian diberikan latihan. Hal ini tentunya menyebabkan siswa berpikir bahwa matematika merupakan momok dalam kelas, selain itu siswa juga tidak akan memahami konsep dibalik matematika itu sendiri. Selain itu, guru juga menerapkan strategi pembelajaran diskusi kelompok, dimana siswa-siswa dihadapkan kepada suatu masalah yang bisa berupa pernyataan atau pertanyaan yang bersifat problematik untuk dibahas dan dipecahkan bersama (Muliyah et al., 2020). Namun, dengan diskusi kelompok, tidak semua siswa dapat aktif dalam pembelajaran dan beberapa siswa mungkin tidak merasa nyaman saat diminta pendapat selama diskusi kelompok berlangsung.

Dalam pembelajaran matematika, kemampuan dasar yang harus dimiliki adalah pemahaman konsep (Fitriani et al., 2023). Dalam mencapai pemahaman konsep yang optimal, ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dengan baik. Menurut hasil observasi, kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang beragam juga mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan. Konsep merupakan sebuah ide abstrak yang memungkinkan seseorang untuk membedakan antara berbagai objek atau kejadian, serta memberikan contoh dan bukan contoh dari gagasan tersebut. Maka, pemahaman konsep dapat diartikan sebagai proses dimana individu tidak hanya menerima dan mengingat informasi tentang suatu objek, tetapi juga mampu mengerti dan memaknai objek tersebut secara mendalam (Rochma et al., 2023). Dengan kemampuan pemahaman konsep membuat siswa lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan karena siswa akan mampu mengaitkan dan menyelesaikan permasalahan tersebut dengan konsep yang telah dipahaminya. Dengan demikian, untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa, dibutuhkan sebuah strategi pembelajaran yang menarik dan berfokus pada peningkatan pemahaman konsep matematis siswa.

Strategi pembelajaran merupakan sebuah usaha yang dilakukan atau diterapkan oleh guru dalam rangka mewujudkan kegiatan belajar yang efisien dan efektif. Menurut Lamatenggo (2020), strategi pembelajaran merupakan cara yang dipilih untuk digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi dengan dikuasainya tujuan pembelajaran diakhir kegiatan belajar. Strategi pembelajaran dapat juga diartikan sebuah pola kegiatan yang dipilih dan digunakan secara

kontekstual sesuai karakteristik siswa, kondisi sekolah, lingkungan serta tujuan pembelajaran yang dirumuskan (Anitah, 2015). Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan sebuah usaha yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang menjadikan penyampaian materi pembelajaran lebih mudah dikuasai dan dimengerti sesuai dengan karakteristik siswa, kondisi serta lingkungan sekolah sehingga tercapainya kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Menurut (Ermawati, 2023), strategi pembelajaran adalah komponen penting dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran sebaiknya menjadikan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan contohnya dengan menerapkan strategi pembelajaran yang mengandung daya humor yang dapat merangsang daya pikir serta daya serap peserta didik. Menurut Lamatenggo (2020), dalam memilih strategi pembelajaran untuk proses pembelajaran harus berorientasi terhadap tujuan pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang berpusat pada guru merupakan strategi pembelajaran yang kurang efektif apabila digunakan dalam pembelajaran matematika. Penting bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang membantu siswa tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga memahami dan mampu mengaitkan materi yang mereka pelajari dengan pengalaman dunia nyata (Adha et al., 2024). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 4 singaraja, guru menggunakan strategi pembelajaran kooperatif. Strategi pembelajaran ini kurang cocok diterapkan dalam pembelajaran matematika di kelas dikarenakan pada saat kegiatan kelompok dapat membuat siswa terganggu fokusnya saat kegiatan pembelajaran berlangsung, seperti bercanda atau melakukan

aktivitas lainnya yang kurang relevan dengan tujuan pembelajaran (Sangid dan Muhib, 2018). Dengan demikian, untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis, dibutuhkan strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa secara sukarela dan bersemangat untuk berproses secara langsung dalam menemukan konsep matematika itu sendiri. Strategi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah strategi pembelajaran *joyful learning*.

Strategi *joyful learning* merupakan sebuah strategi pembelajaran yang asik dan menyenangkan. Strategi ini menyajikan proses pembelajaran dimana siswa diajak untuk belajar sambil bermain, dimana situasi pembelajaran dikemas sedemikian sehingga kelas menjadi menyenangkan dan membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran (Tugiah dan Asmendri, 2022). Menurut (Ramadhani, 2024), dunia anak identik dengan dunia bermain, sehingga strategi *joyful learning* ini merupakan strategi yang cocok agar mendapatkan perhatian siswa dalam pembelajaran di kelas.

Strategi *joyful learning* telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa dan dapat menarik keterlibatan aktif siswa. Namun, strategi ini juga memiliki kelemahan pada beberapa indikator pemahaman konsep. Menurut penelitian (Lia Amelia, 2023), menyatakan bahwa meskipun strategi *joyful learning* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, terdapat kelemahan dalam pengendalian kelas yang berdampak negatif. Yang mana ditunjukkan hanya mencapai 38% ketuntasan belajar siswa tanpa penggunaan alat bantu yang tepat, pemahaman konsep siswa masih rendah. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Dewi & Prihatnani, 2022), menunjukkan bahwa meskipun *joyful learning* diterapkan, hasil belajar siswa pada siklus I hanya mencapai rata-

rata 62,7. Berdasarkan penelitian (Rahmasari,dkk, 2022) menyatakan bahwa strategi *joyful learning* sering kali gagal dalam memberikan pemahaman yang mendalam kepada siswa, terutama ketika kegiatan pembelajaran tidak terstruktur dengan baik.

Menurut penelitian Sari (2018), ditemukan bahwa dengan penggunaan strategi *joyful learning* ketika guru tidak berhasil mengendalikan kelas, suasana belajar menjadi sangat ramai dan sulit untuk dikendalikan. Sehingga dapat mengganggu proses pembelajaran yang dapat berdampak negatif pada kemampuan pemahaman konsep yaitu kurangnya kemampuan dalam memahami dan menyatakan konsep dengan jelas. Begitu juga dengan hasil penelitian (Ermawati, 2023) , menjelaskan bahwa meskipun *joyful learning* bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, siswa sering mengalami kesulitan dalam menyatakan konsep dengan kata-kata sendiri yang disebabkan ketergantungan siswa pada penjelasan guru dalam menyampaikan isi materi sehingga siswa kurang berlatih merumuskan pemahaman mereka sendiri.

Untuk mengatasi permasalahan pada kelemahan tersebut, maka strategi *joyful learning* dapat dibantu dengan aplikasi yang dapat membantu meningkatkan minat, pemahaman konsep, dan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Salah satu aplikasi yang dimaksud adalah aplikasi *wordwall*, yang mana dalam fungsi *wordwall* dapat mengatasi kelemahan serta mendukung strategi *joyful learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Fungsi *wordwall* tersebut yaitu dapat meningkatkan kreativitas dan kognisi, meningkatkan keterlibatan siswa, terjadinya interaksi dua arah, fleksibilitas dalam pembelajaran, dan dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran.

Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni (2023), menunjukkan hasil penggunaan *wordwall* dalam pemahaman konsep yaitu nilai rata-rata *posttest* untuk kelas yang menggunakan *wordwall* adalah 77,50 sedangkan kelas kontrol hanya 61,79. Dengan demikian, penggunaan *wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran dapat secara efektif menutupi kelemahan dari strategi *joyful learning* terutama dalam hal meningkatkan pemahaman konsep siswa. Melalui keterlibatan aktif, praktik langsung, aksesibilitas, penguatan visual, dan evaluasi yang konstruktif, *wordwall* menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. *Wordwall* dinilai sebagai alat yang bermanfaat sebagai alat yang bermanfaat untuk meningkatkan interaktivitas dan kualitas pembelajaran serta mampu mendorong kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran (Damayanti & Mahendra, 2024)

Wordwall merupakan sebuah *website* yang dapat digunakan untuk membantu dalam evaluasi peserta didik dalam bentuk *game* edukasi yang menyenangkan. Menurut Arimbawa (2021), *game* bukan hanya untuk hiburan semata namun juga dapat berfungsi sebagai sarana latihan, simulasi, dan pendidikan. *Game* dapat mengasah keterampilan dan kemampuan otak untuk mengatasi konflik atau masalah. Arimbawa (2021) juga mengemukakan bahwa dengan menggunakan *wordwall*, siswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik serta membuat siswa lebih tertarik menyelesaikan masalah karena mereka dilibatkan secara aktif dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Menurut penelitian Khairunnisa & Tatang (2024) menyatakan bahwa *Wordwall* memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri melalui akses ke aktivitas yang dapat dimainkan kapan dan dimana saja. Hal ini mendukung prinsip *joyful learning*

yang mendorong eksplorasi mandiri dan pembelajaran aktif. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *wordwall* membantu siswa memperdalam pemahaman konsep matematis dengan lebih baik.

Hasil kajian sebelumnya, yakni yang dilakukan oleh (Puput, 2024) mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran *joyfull learning* terhadap pemahaman konsep matematika siswa dan layak diterapkan di dalam kelas sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMP Madrasah Tsanawiyah. Selain itu, berdasarkan hasil kajian yang dilakukan oleh Putriani & Gunawan (2023) menyatakan bahwa penggunaan media games interaktif *wordwall* bernilai baik dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dan lebih unggul dibandingkan pembelajaran konvensional atau tanpa perlakuan media. Begitu pun dengan kajian yang dilakukan oleh Nurfahsyai (2023) menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *joyful learning* dengan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 5 Makassar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Wedayanti et al., 2013) dinyatakan bahwa model pembelajaran quantum berbasis *joyful learning* berpengaruh terhadap prestasi belajar IPA. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Swari, 2023) menyatakan bahwa *wordwall* dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa serta bagi guru menjadi lebih mudah dalam memeriksa pekerjaan siswa. Begitu juga dengan penelitian (Santi et al., 2023) mengatakan bahwa kualitas permainan bahasa inggris berbasis *wordwall* dinilai sebagai media yang sesuai. Artinya permainan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pengajaran bahasa inggris untuk siswa kelas 5.

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan hasil kajian penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya mengenai *Joyful Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* diharapkan juga dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Strategi *Joyful Learning* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Singaraja”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kejenuhan ketika mengikuti proses kegiatan pembelajaran dikarenakan guru masih menggunakan strategi pembelajaran yang monoton di kelas.
2. Rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis siswa diakibatkan oleh faktor guru yang masih kurang dalam memahami konsep pembelajaran.
3. Kurangnya kreatifitas pada strategi dan media yang digunakan oleh guru belum mampu memaksimalkan pemahaman konsep matematis siswa.
4. Kecendrungan memiliki pandangan negatif terhadap matematika sehingga kurangnya daya tarik siswa dalam pembelajaran matematika.
5. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan kepercayaan diri pada siswa dalam mengemukakan pendapat terkait permasalahan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berpedoman dengan latar belakang yang sudah disampaikan serta identifikasi permasalahan untuk mencegah yang diteliti tidak terlalu melebar, maka diperlukan pembatasan masalah. Hal ini penting karena membantu menetapkan fokus penelitian. Batasan-batasan tersebut meliputi pada pemahaman konsep matematis siswa dalam mata pelajaran matematika yang masih rendah. Pemahaman konsep matematis siswa yang diteliti hanya pemahaman konsep dalam ranah kognitif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan, identifikasi permasalahan serta pembatasan masalah, maka didapatkan rumusan masalah yaitu apakah pemahaman konsep matematis siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *joyful learning* berbantuan *wordwall* lebih baik daripada pemahaman konsep matematis siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan terhadap rumusan masalah, dilaksanakannya penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah pemahaman konsep matematis siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *joyful learning* berbantuan *wordwall* lebih baik daripada pemahaman konsep matematis siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional.

1.6 Manfaat Penelitian

Temuan dari penelitian ini harapannya mampu memberikan sejumlah manfaat yang meliputi:

1. Manfaat Teoritik

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dalam dunia Pendidikan serta memberikan gambaran mengenai pengaruh strategi *joyful learning* berbantuan *wordwall* terhadap pemahaman konsep matematis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan suasana baru dan menyenangkan dalam pembelajaran karena adanya strategi pembelajaran *joyful learning* berbantuan *wordwall*. Serta hasil penelitian ini bisa memudahkan penguasaan siswa mengenai materi matematika terutama dalam pemahaman konsep.

b. Bagi Guru

Bisa dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang baru yang mana bisa digunakan dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih menarik dan variatif.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan strategi pembelajaran yang berbeda dapat lebih memaksimalkan proses penyampaian materi serta dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah,

d. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan wawasan baru terkait strategi *joyful learning* berbantuan *wordwall* terhadap pemahaman konsep matematis.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi

Asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang bisa diketahui berdasarkan nilai-nilai ulangan sebelumnya. Berikut akan dijelaskan secara rinci mengenai asumsi yang digunakan sebagai acuan pemikiran, yaitu sebagai berikut:

- a. Nilai ulangan harian yang diberikan sebelumnya sebagai acuan untuk menyertakan dua kelompok siswa. Diasumsikan bahwa nilai ulangan ini merefleksikan pemahaman konsep matematis awal siswa yang mana skor ini ialah hasil dari pengevaluasian terhadap kemampuan dalam memahami konsep matematis.
- b. Guru, siswa, lingkungan, dan variabel lain selain yang dikaji dianggap memiliki pengaruh yang setara dengan pemahaman konsep matematis baik itu kelompok eksperimen atau kelompok kontrol.

2. Keterbatasan Penelitian

Semua hal di dunia ini memiliki keterbatasan, begitu juga dengan penelitian ini. Dikarenakan terbatasnya biaya, tenaga, serta waktu penelitian ini mempunyai sejumlah keterbatasan, meliputi:

- a. Penelitian ini membahas secara terbatas hanya dalam pengaruh penerapan strategi *joyful learning* berbantuan *wordwall* terhadap pemahaman konsep matematis siswa.
- b. Populasi dalam penelitian ini terbatas pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Singaraja.

1.8 Definisi Operasional

1. Strategi *Joyful Learning*

Strategi *Joyful Learning* dalam penelitian ini ialah strategi yang dirancang dengan sistem pembelajaran yang efektif berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna, pemahaman, dan nilai yang membangkitkan diri siswa. Yang mana strategi akan disesuaikan dengan metode dan gaya yang sesuai dengan perkembangan peserta didik yang dimana strategi ini akan membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan selama pembelajaran di kelas berlangsung. Strategi *joyful learning* lebih menekankan penggunaan pengalaman langsung untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa, dengan penekanan pada belajar sambil bekerja (*learning by doing*) yang memberikan kesenangan kepada siswa dalam proses belajar.

2. *Wordwall*

Wordwall dalam penelitian ini merupakan website yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan alat penilaian bagi guru dan siswa yang di dalamnya terdapat berbagai fitur menarik dan interaktif bagi siswa yang mudah diakses melalui website tanpa perlu aplikasi tambahan. Media pembelajaran ini juga dapat diartikan web aplikasi yang digunakan untuk membuat *games* berbasis kuis yang menarik. Pemanfaatan *wordwall* dalam pembelajaran adalah sebagai alat bantu evaluasi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran matematika, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

3. Strategi *joyful learning* berbantuan *wordwall*

Dalam penelitian ini, pada proses pembelajaran dengan strategi *Joyful Learning* disajikan permainan yang berkaitan dengan maksud agar siswa tetap fokus, merasa pembelajaran tidak membosankan, dan materi yang dipelajari dapat bertahan lama di memori otak. Dengan bantuan permainan edukasi *Wordwall*, dapat membuat berbagai jenis aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, atau latihan soal yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Penggunaan strategi *joyful learning* berbantuan *wordwall* dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif sehingga secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa.

4. Pemahaman Konsep Matematis

Pemahaman konsep matematis dalam penelitian ini merupakan keterampilan dalam menyerap dan menafsirkan konsep matematika serta mengaitkan dengan berbagai konsep lain. Yang mana untuk mengetahui pemahaman konsep matematis siswa, dapat dilakukan *posttes* diakhir pembelajaran berupa soal uraian yang akan disesuaikan dengan indikator pemahaman konsep. Selain itu, untuk mengukur pemahaman konsep juga dapat dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, seperti pemberian tugas proyek yang memerlukan penerapan konsep dalam situasi nyata. Dengan bantuan *wordwall* sebagai alat evaluasi dapat membantu menilai pemahaman konsep siswa secara objektif.

5. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional merupakan jenis pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas kontrol atau model pembelajaran yang umumnya digunakan oleh guru di sekolah. Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara yang sudah

dilakukan, metode pembelajaran konvensional yang diterapkan di SMP Negeri 4 Singaraja adalah menggunakan pembelajaran kooperatif. Yang mana pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas terstruktur yang bertujuan untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi.

