

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran utama dalam membentuk kepribadian serta keterampilan individu, sehingga dapat menjadi fondasi utama dalam membangun identitas suatu bangsa. Dalam era globalisasi ini, tantangan dalam pendidikan semakin kompleks, memerlukan inovasi dan penyesuaian untuk menjawab perubahan cepat pada saat ini. Hal ini sejalan dengan pendapat (Situmorang & Mediatati, 2023, p. 442) yang menyatakan bahwa pendidikan menjadi suatu keperluan sepanjang hidup karena merupakan tahapan yang harus dilalui untuk meningkatkan derajat atau taraf hidup.

Pendidikan dapat dipahami sebagai upaya individu untuk mengembangkan kepribadiannya sesuai dengan norma dan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat dan budaya (Rodliyah, 2021, p. 27). Oleh karena itu, meskipun tingkat peradaban suatu masyarakat sederhana, proses pendidikan tetap berlangsung di dalamnya. Inilah sebabnya mengapa sering diungkapkan bahwa pendidikan telah ada sepanjang sejarah peradaban manusia.

Pendidikan dan pelajaran matematika memiliki hubungan yang erat dan saling mempengaruhi. (Prihatinia & Zainil, 2020, p. 1512) Berpendapat bahwa matematika merupakan suatu bidang studi yang diajarkan di lembaga pendidikan dan diberikan kepada siswa mulai dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat yang lebih tinggi.

Menurut (Kamarullah, 2017, p. 22) matematika hadir dalam setiap aspek kehidupan manusia, dan sering kali segala tindakan yang dilakukan oleh manusia dapat dihubungkan dengan konsep matematika. Pelajaran matematika ditingkat dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika. Salah satu aspek kunci dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran.

Menurut (Theriana, Sari, & Pratiwi, 2021, p. 45) benda, komputer, media audio, visual, dan audio visual semuanya merupakan segala bentuk dari media. Media pengajaran berkontribusi terhadap pendidikan dengan menyebarkan pengetahuan melalui berbagai format pesan, termasuk namun tidak terbatas pada tayangan slide, animasi, gambar, film, audio, video, dan sebagainya, semuanya dalam upaya membuat konsep-konsep kompleks lebih mudah dipahami dan diingat.

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan komponen kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini merupakan akibat langsung dari semakin pentingnya efisiensi dan efektivitas dalam pendidikan yang disebabkan oleh kemajuan teknologi. Mengurangi atau menghilangkan dominasi teknik pengajaran verbalistik melalui penggunaan media pembelajaran agar mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal.

Evaluasi yang bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa serta memberikan umpan balik bagi guru agar dapat meningkatkan metode pengajaran. Dalam konteks ini, penerapan teknologi dalam media evaluasi

menjadi suatu hal yang mendasar guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran matematika di SD.

Meskipun evaluasi merupakan bagian integral dari proses pembelajaran, masih banyak sekolah dasar yang menghadapi kendala dalam melaksanakan evaluasi secara efektif. Beberapa tantangan yang sering dihadapi antara lain kurangnya sumber daya, metode evaluasi yang konvensional dan kurang interaktif, serta keterbatasan waktu guru untuk memberikan umpan balik individual kepada setiap siswa.

Faktanya adalah siswa sering kali menganggap kelas matematika menantang karena materinya yang berulang-ulang. Hal ini mungkin terjadi ketika pendidik hanya mengandalkan bentuk media konvensional untuk menyebarkan isi pelajaran, dan tidak menyertakan multimedia apa pun yang dapat menarik minat siswa. Misalnya, daripada menggunakan teknologi, pengajar sering kali menjelaskan konsep menggunakan papan tulis dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Selain itu, guru terus menerapkan sistem evaluasi harian yang mengandalkan penilaian tertulis konvensional.

Siswa kehilangan minat terhadap apa yang mereka pelajari dan menjadi kurang terlibat dalam proses secara keseluruhan karena kegiatan pembelajaran seperti ini, yang menyebabkan hasil akademik mereka di bawah standar.

Untuk menghindari menjadikan pembelajaran membosankan dan berulang-ulang, hal ini memerlukan pendekatan baru dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu solusi yang disarankan untuk membuat belajar matematika lebih menarik adalah dengan memanfaatkan aplikasi *Plickers*.

Plickers adalah aplikasi yang memberikan kemudahan kepada guru dalam mengumpulkan *respons* siswa secara cepat dan mudah. Aplikasi ini menggunakan kode QR untuk menghubungkan kartu *respons* siswa dengan perangkat seluler atau komputer guru. Selain itu, *Plickers* juga dapat diakses melalui situs *web*, menjadikannya sebagai aplikasi seluler yang fleksibel (Yunita, Kusyadi, Nurhasanah, Tassia, & Khoirunnisya, 2021, p. 96).

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, pemanfaatan *Plickers* oleh guru pada mata pelajaran matematika dirasa masih sangat jarang digunakan. Hal ini dikarenakan minimnya informasi tentang *Plickers* untuk para guru. Oleh karena itu, peneliti ingin mengadakan penelitian tentang “Penerapan Aplikasi *Plickers* sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Negeri 14 Palembang”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Penelitian ini membataskan ruang lingkup pada penerapan aplikasi *Plickers* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 14 Palembang, dengan materi bangun datar.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan suatu masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkan aplikasi *Plickers* sebagai media

pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 14 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan aplikasi *Plickers* sebagai media pembelajaran matematika siswa kelas IV di SD Negeri 14 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kita tentang bagaimana instruktur mata pelajaran matematika dapat memanfaatkan aplikasi *Plickers* untuk evaluasi harian dan untuk menghasilkan bukti ilmiah yang mendukung klaim ini.
2. Temuan penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru matematika yang memanfaatkan aplikasi *Plickers* untuk evaluasi harian.
3. Para peneliti berharap bahwa hasil penelitian ini akan menghasilkan penelitian-penelitian lain yang dapat melahirkan inovasi dalam pendidikan matematika, khususnya dalam bidang media pembelajaran menggunakan aplikasi *Plickers*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Kemampuan untuk menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman sendiri untuk memecahkan masalah; hal ini

terutama berlaku dalam kaitannya dengan penggunaan aplikasi *Plickers* untuk penilaian matematika harian. Selain itu, peneliti meningkatkan pemahaman, keahlian, dan pengetahuannya melalui penelitian ini.

2) Bagi Guru

Sebagai variasi media pembelajaran dan penilaian pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dalam pelajaran matematika.

3) Bagi Siswa

Kemampuan membangkitkan minat siswa terhadap matematika merupakan aset berharga di kelas. Siswa dapat memperoleh pengalaman berharga dengan berpartisipasi aktif dalam evaluasi pembelajaran matematika melalui penggunaan aplikasi *Plickers*