

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang membangun pemikiran yang kritis dan sistematis agar mampu memecahkan masalah yang ada (Hanan & Alim, 2023). Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Anak sekolah dasar yang berada pada tahap operasi konkrit oleh karena itu pembelajaran di SD harus dimulai dengan menyajikan masalah yang nyata atau realistik. Maka dari itu Pembelajaran matematika menjadi salah satu pembelajaran terpenting dalam kurikulum sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka 2024 yang tercantum pada permen No. 12 tahun 2024, yang menetapkan standar isi Pendidikan semua jenjang. Permen ini memberikan petunjuk teknis untuk mengimplementasikan ketentuan dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional. Kedua ketentuan ini bertujuan meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia dan memastikan siswa mendapatkan Pendidikan sesuai standar. Kurikulum terdiri dari lima komponen utama yang saling mendukung: tujuan, materi, strategi pembelajaran, organisasi kurikulum, dan Evaluasi (Laksana, 2024).

Hal ini dikarenakan matematika bukan sekedar sekumpulan rumus maupun perhitungan matematika juga mencakup pemahaman konseptual, pemikiran logis, serta keterampilan dalam pemecahan masalah yang penting untuk

perkembangan kecerdasan siswa (Rosidah et al., 2022). Tujuan pembelajaran matematika di SD yaitu siswa harus mampu memecahkan masalah secara teratur. Permasalahan yang diselesaikan siswa SD berkaitan dengan kehidupan nyata. Tujuan utama pembelajaran matematika disekolah yaitu agar siswa dapat memiliki kemampuan matematik yang baik untuk dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya menurut Ermawati pembelajaran matematika masih menjadi pelajaran yang kurang diminati oleh beberapa siswa sekolah dasar disebabkan oleh metode pembelajaran maupun media yang digunakan guru kurang efektif sehingga membuat siswa kesulitan belajar dan motivasi belajar matematika siswa menurun (Ermawati et al., 2024).

Permasalahan yang sama dialami oleh (Ayu et al., 2021) pada penelitiannya yaitu siswa kesulitan dalam pembelajaran matematika seperti kemampuan berhitung dan memecahkan masalah yang disebabkan dari berbagai faktor seperti faktor internal yaitu kesehatan tubuh yang kurang optimal, kecerdasan yang rendah, minat dan motivasi belajar matematika yang rendah terhadap matematika. Selain itu faktor eksternal seperti media pembelajaran yang kurang inovatif, suasana rumah yang tidak mendukung, aktivitas siswa yang berlebihan dan pengaruh gadget dan tv. Kedua faktor diatas menjadikan siswa kesulitan belajar dan motivasi belajar siswa menurun khususnya matematika.

Hal yang serupa ditemukan di SD Negeri 226 Palembang berdasarkan dalam observasi peneliti pada salah satu kelas IV diperoleh fakta bahwa siswa tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi, siswa menganggap pembelajaran matematika kurang menarik, siswa juga cenderung kurang percaya diri tentang

kemampuan mereka, model pembelajaran yang belum bervariasi dan media yang kurang interaktif saat mengajar menjadi alasan yang membuat siswa kurang termotivasi saat belajar khususnya pembelajaran matematika. Kondisi ini diperkuat melalui data yang diperoleh dari angket motivasi, Dimana diperoleh hasil angket yang dilakukan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa tergolong rendah. Motivasi belajar hanya mencapai 62,32%, angka tersebut berada di bawah standar motivasi yang diharapkan, sehingga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki dorongan yang cukup kuat untuk belajar secara optimal.

Menurut Uno (2021) Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik. indikator motivasi belajar yaitu ketekunan dalam mengerjakan tugas, tertarik terhadap bermacam masalah dan memecahkannya. Motivasi belajar juga dapat didorong dengan adanya penghargaan, kegiatan yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif (Arrasyid, 2024).

Pentingnya dorongan eksternal dan internal yang didorong oleh perilaku serta minat siswa dan kemampuan pemecahan masalah untuk memberikan motivasi belajar yang dapat ditingkatkan melalui penghargaan, kegiatan yang menarik dan lingkungan belajar yang baik . Salah satu model yang dapat di terapkan untuk memberikan motivasi belajar pada pembelajaran matematika siswa adalah *Problem Based Learning* atau PBL. PBL merupakan model pembelajaran yang,

melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah (Syamsidah & Suryani, 2018).

Di samping itu, selain penerapan model PBL penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan et al., 2021). Penggunaan media yang tepat menjadikan proses belajar lebih efektif, menyenangkan, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Media interaktif seperti game edukasi, video dan aplikasi pembelajaran lainnya mendukung kebutuhan belajar yang beragam, meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan (Novanda et al., 2024). Pembelajaran berbasis masalah (PBL) menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi edukasi interaktif sama-sama meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara yang saling melengkapi. Terdapat berbagai jenis aplikasi permainan edukasi yang bisa digunakan pada siswa sekolah dasar yang berkaitan dengan model PBL salah satunya adalah *Wordwall*.

Wordwall merupakan aplikasi interaktif yang digunakan untuk membuat pembelajaran kreatif dan inovatif di zaman sekarang. Aplikasi ini digunakan untuk

penyampaian materi pelajaran yang disajikan dengan menggunakan audio-visual yang dapat menarik perhatian siswa serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa (Pradani, 2022). *Wordwall* adalah aplikasi edukasi interaktif yang dirancang dengan menggabungkan pertanyaan dengan game sehingga siswa dapat lebih fokus pada latihan dan melibatkan siswa dalam berinteraksi baik mandiri maupun dengan anggota kelompok lain. Aplikasi *Wordwall* memiliki fitur yang memudahkan guru dalam melakukan evaluasi (Zalillah & Alfurqan, 2022).

Penerapan PBL yang melibatkan siswa berpikir kritis untuk memecahkan masalah dengan berbantuan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* yang menyajikan materi melalui game dan audio-visual sehingga siswa dapat belajar matematika dengan cara yang menarik dan lebih menyenangkan serta kesempatan untuk berlatih mandiri maupun kelompok sehingga memberikan motivasi belajar matematika siswa secara efektif mengingat media pembelajaran berfungsi sebagai sarana atau alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi agar proses menjadi lebih menarik dan mudah dipahami sekaligus meningkatkan pemahaman, dan menarik perhatian siswa.

Dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait dengan penerapan model PBL berbantuan *Wordwall* yaitu penelitian oleh (Prastiwi & Halidjah, 2024) Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media interaktif *Wordwall* besar dan tergolong tinggi pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V A pada mata pelajaran IPAS di SDN 30 Pontianak Selatan Adapun penelitian lainya oleh (Nisa & Susanto, 2022) Hasil menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan antara game edukasi

berbasis *Wordwall* terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran matematika siswa kelas V C di SDN Kapuk Muara 03. Di samping itu penelitian yang dilakukan oleh (Sihite et al., 2024) Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL dengan bantuan media interaktif *Wordwall* memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VI, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Dari ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa media interaktif *Wordwall* yang fleksibel dan efektif berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa disekolah dasar yang dapat disesuaikan dengan berbagai pendekatan dan berbagai model pembelajaran seperti PBL meskipun diterapkan dalam berbagai situasi dan mata pelajaran yang berbeda.

Berdasarkan latar belakang diatas , peneliti tertarik untuk membuat penelitian eksperimen yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Model PBL Berbantuan *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV”**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, jadi yang akan menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Saat belajar terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru menjelaskan materi
2. Beberapa siswa menganggap pembelajaran matematika kurang menarik dan kurang percaya diri pada kemampuan mereka
3. Model pembelajaran dan media pembelajaran yang belum bervariasi

4. Motivasi belajar belajar beberapa siswa yang rendah pada pembelajaran matematika

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Adapun pembatas ruang lingkup masalah agar menghindari penyimpangan masalah pada saat penelitian ini dan penafsiran yang berbeda dari pembaca, maka peneliti membatasi masalah penelitian yaitu:

1. Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini dilihat dari adanya perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa antara siswa yang belajar menggunakan model PBL berbantuan *Wordwall* dengan siswa yang belajar menggunakan PBL tanpa bantuan *Wordwall*
2. Siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri 226 Palembang tahun Pelajaran 2025
3. Mata Pelajaran yang dipakai dalam penelitian ini adalah pembelajaran matematika yaitu pada bangun datar topik A semester genap materi Ciri-Ciri Bangun Datar Dan Keliling Dan Luas Bangun Datar

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatas lingkup masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah “apakah ada pengaruh penggunaan model *PBL* berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh penggunaan model *PBL* berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

a) Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan mutu dan kualitas Pendidikan sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan

b) Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan model pembelajaran yang efektif terutama dalam memberikan motivasi belajar siswa agar dapat memberikan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan

c) Bagi Siswa

Diharapkan dapat memberikan kesempatan dan kebebasan pada siswa dalam pembelajaran sehingga memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif dalam suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih menarik, dan aktif dalam proses pembelajaran

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya agar menggunakan model PBL berbantuan *Wordwall* dalam belajar lebih menarik agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.