

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang**

Pendidikan adalah pilar utama pembangunan negara dan sangat penting untuk kemajuan negara. Pendidikan selalu berkembang seiring dengan zaman. Pembelajaran konvensional yang terlalu berpusat pada guru biasanya dianggap tidak efektif dalam menarik perhatian siswa. Banyak siswa menjadi bosan dengan metode pembelajaran yang monoton dan tidak interaktif. Hal ini dapat berdampak pada motivasi siswa untuk belajar dan hasil belajar yang buruk. Metode pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik harus digunakan untuk mengatasi masalah ini. Salah satu faktor yang mendorong perubahan besar dalam masalah tersebut adalah kemajuan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi. Di era komputer dan internet modern, pendidikan tidak lagi terbatas pada ruang kelas. Adanya berbagai alat pembelajaran telah membuka ruang baru untuk proses pembelajaran (Asmiati et al., 2024)

Pendidikan adalah bimbingan atau didikan secara sadar yang dilakukan oleh pendidik terhadap perkembangan anak didik, baik jasmani maupun rohani, menuju terbentuknya kepribadian yang utama”. Dalam proses pendidikan sudah pasti ditentukannya sebuah keberhasilan untuk mencapai tujuan yang bergantung pada proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas serta di rancang oleh guru untuk mengembangkan sikap, mental, pengetahuan, dan keterampilan. Guru memegang peranan penting dalam menentukan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang tidak optimal dan efisien dapat menyebabkan siswa menjadi bosan dan tidak aktif. Apabila siswa merasa

bosan atau malas terlalu lama, maka siswa akan kehilangan motivasi dan minat belajar aktif serta tidak mau mengembangkan lebih lanjut pengetahuan awalnya. Motivasi dan minat yang baik juga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, karena kondisi ini diyakini akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Meningkatkan kreativitas dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Media memotivasi siswa untuk belajar serta merangsang imajinasi mereka. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta membangun hubungan yang baik antara guru dan siswa (Rachmi et al., 2024).

Pembelajaran matematika perlu diajarkan kepada siswa karena selalu digunakan dalam segala segi kehidupan (Yulia, Fauzan, Gistituati, & Yerizon, 2018). Pembelajaran yang wajib diajarkan kepada peserta didik dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas adalah pembelajaran matematika. Materi yang diajarkan pada pembelajaran matematika kelas IV di sekolah dasar yaitu : Bangun Datar terdiri dari : mendeskripsikan ciri-ciri berbagai bentuk bangun datar seperti persegi, persegi panjang dan segitiga, menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.

Matematika memiliki peranan penting yaitu tidak hanya memberikan materi saja tetapi pendidikan karakter juga sangat penting dan berguna bagi perilaku peserta didik, dengan cara guru tidak hanya sekedar memberikan materi secara percuma akan tetapi dapat memberikan contoh kepada peserta didik, sehingga peserta didik mampu untuk berdedikasi dan berinovasi dalam kurikulum merdeka belajar (Manik et al., 2022)

Berdasarkan hasil observasi dilapangan peneliti menemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar. Berdasarkan hasil observasi tersebut beberapa siswa di SD Negeri 10 Tanjung Lago minat belajarnya masih tergolong rendah, terlihat pada saat pembelajaran berlangsung banyak siswa tidak tertarik untuk bertanya, dan kurang memperhatikan guru yang sedang menjelaskan. Siswa tidak pernah diberikan pembelajaran menggunakan alat bantu visual atau teknologi, seperti video atau media pembelajaran digital yang interaktif sehingga siswa kurang tertarik pada pembelajaran tersebut. Hal tersebut dapat menyebabkan siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran berlangsung, mereka lebih suka mendengarkan penjelasan tanpa terlibat aktif.

Salah satu media yang dapat membantu atau memfasilitasi siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika adalah media *Wordwall*. Media *Wordwall* adalah aplikasi berbasis *web* yang dapat digunakan guru dalam mendesain pembelajaran serta menjadi sumber belajar interaktif yang menarik untuk siswa ( Hadi et al., 2024). *Wordwall* adalah perangkat lunak berbasis website yang bekerja secara online, digunakan sebagai media pembelajaran berbasis game untuk *kahoot*, kuis, dan lain sebagainya. Media *Wordwall* ini memiliki banyak fitur-fitur game berupa soal pilihan ganda (kuis), teka-teki silang, pilih kartu atau gambar sesuai dengan kecocokan (*match*), kecocokan jawaban yang benar (*match search*), dll, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Adapun kelebihan dari media *wordwall* ini, yaitu dilengkapi dengan *template* atau jenis dan model yang berbeda, dapat diakses dengan mudah secara online melalui *wordwall* (Pinta et al., 2024).

Beberapa penelitian terdahulu dari Arina et al., (2020), Arbaina et al., (2023), Kholik et al., (2024) dan Wahyuningsih et al., (2024) menyatakan bahwa media *Wordwall* sangat efektif dan mampu meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian tersebut diatas maka peneliti tertarik menggunakan media *wordwall* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 10 Tanjung Lago. Peneliti dalam penelitian ini memilih media *Wordwall* sebagai inovasi atau alat bantu dalam proses pembelajaran karena pada dasarnya siswa SD dalam proses pembelajaran matematika minat belajar siswa masih rendah, Siswa sering mengeluh, seperti “Kapan pulang, Bu?” atau “Bosan belajar terus.”, Siswa sering menoleh ke belakang, bermain sendiri, atau mengobrol saat guru menjelaskan, sebagian siswa tidak bertanya atau menjawab meskipun diberi kesempatan. Oleh karena itu diperlukan bimbingan dari Guru untuk mengarahkan dan memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa. Cara belajar dengan menggunakan media *Wordwall* dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru karena tidak hanya sekedar mengamati, akan tetapi siswa juga terlibat dalam proses pembelajaran tersebut. Dengan menggunakan media *Wordwall* siswa didorong untuk berpartisipasi aktif, memahami materi yang diajarkan, dan mencapai hasil belajar yang optimal. Diharapkan dengan di gunakan media ini, siswa mampu untuk menguasai materi dengan lebih mudah sehingga dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran yang masih konvensional.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif.
3. Minat belajar siswa SD Negeri 10 Tanjung Lago pada pembelajaran matematika belum maksimal.

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Peneliti melakukan batasan-batasan masalah yang dibahas, meliputi : 1) Media *Wordwall* 2) Minat belajar siswa 3) Mencari hasil/pengaruh minat belajar melalui penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri 10 Tanjung Lago yang berjumlah 33 siswa. Adapun pelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah matematika materi bangun datar pada semester genap.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

Apakah penggunaan media *Wordwall* berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 10 Tanjung Lago?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini disusun berdasarkan perumusan masalah yang ada, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu : 1) Media *Wordwall* 2) Minat belajar siswa 3) Mencari hasil/pengaruh minat belajar melalui penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri 10 Tanjung Lago yang berjumlah 33 siswa.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis adalah manfaat dalam bentuk teori yang diperoleh dari penelitian. Manfaat praktis adalah manfaat yang dapat diperoleh secara praktik dari penelitian. Manfaat teoritis dan praktis pada penelitian ini sebagai berikut :

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat berpengaruh terhadap minat belajar dan pengetahuan terhadap Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas IV SD Negeri 10 Tanjung Lago.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik mengenai media-media pembelajaran yang inovatif dalam rangka peningkatan kualitas dan hasil pembelajaran di sekolah.

#### **2. Bagi Pendidik**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan kepada pendidik untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika, serta profesionalitas guru semakin meningkat.

#### **3. Bagi Peserta Didik**

Penelitian ini diharapkan dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa terkait pada pembelajaran yang disampaikan.

#### **4. Bagi Peneliti**

Manfaat bagi peneliti ialah dapat menambah pengetahuan tentang pembelajaran matematika menggunakan media *Wordwall*, serta dijadikan sebagai pengalaman belajar terjun ke dunia pendidikan.

#### **5. Bagi Penelitian Selanjutnya**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi penelitian yang relevan bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD.