

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Tanpa pendidikan yang baik, pembangunan masa depan bangsa tidak akan dapat tercapai. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur melalui kualitas pendidikannya (Nugraha, 2022, hl. 1021). Hal ini karena pendidikan mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu generasi muda yang siap secara fisik, mental, dan sosial untuk menjadi penggerak serta pelaksana pembangunan (Sukma & Handayani, 2022, hl. 1021).

Matematika merupakan salah satu contoh nyata bagaimana pendidikan memengaruhi semua aspek kehidupan sehari-hari. Tujuan dari pendidikan matematika adalah agar siswa dapat menggunakan kemampuan berpikir matematis dalam kehidupan nyata. Peningkatan kemampuan matematika juga menjadi salah satu cara penting untuk mengembangkan keterampilan dasar dalam bidang sains (Magdalena et al., 2023, hl. 12658).

Di jenjang Sekolah Dasar, siswa mulai dikenalkan dengan berbagai konsep penting dalam matematika, salah satunya adalah bangun datar. Materi ini mencakup pemahaman mengenai bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, persegi, dan persegi panjang, serta sifat-sifat yang dimilikinya. Namun demikian, meskipun materi bangun datar termasuk dalam materi dasar, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep tersebut

dalam berbagai konteks. Kesulitan ini sering kali disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik, monoton, dan tidak interaktif. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi dan hasil belajar pun cenderung rendah. Rendahnya hasil belajar ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kurangnya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran yang mampu menarik minat serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar (Sukma & Handayani, 2022, hl. 1020).

Menghadapi permasalahan tersebut, maka perlu adanya langkah dalam membantu peserta didik guna untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dijadikan perantara peyampai pesan yang dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan serta minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Surahmawan et al., 2021, hl. 1022). Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membantu meningkatkan pemahaman peserta didik (Husniyah, 2022, hl. 1022) dan berperan penting dalam tercapainya pembelajaran (Fakhrudin et al., 2021, hl. 1022).

Oleh karena itu, penggunaan media yang menarik dan inovatif sangat dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti *wordwall* juga di harapkan dapat mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar siswa. Dalam penelitian sebelumnya, beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Prabowo (2020, hl. 45)

penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan memfasilitasi pemahaman konsep lebih baik. *Wordwall*, dengan kemampuannya untuk menyajikan informasi secara visual dan interaktif, dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran.

Memahami dampak penggunaan media *wordwall* terhadap pemahaman pembelajaran siswa sekolah dasar menjadi hal yang sangat penting karena untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual. *Wordwall* dikenal sebagai platform pembelajaran daring yang menawarkan berbagai permainan kata, kuis, dan aktivitas pembelajaran interaktif lainnya. Ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Guru dan perancang pembelajaran sering menggunakan *wordwall* sebagai alat kreatif untuk merancang pengalaman belajar yang dinamis dan menarik (Pinta, et al., 2024, hl. 215).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 18 Oktober 2024 di SDN 12 Pemulutan Barat, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD, salah satu permasalahan yang ditemukan yaitu masih terdapat siswa yang kurang aktif pada saat pembelajaran dimulai. Selain itu, pembelajaran masih menggunakan metode yang konvensional yang hanya menerapkan pembelajaran berdasarkan buku pegangan saja, Siswa hanya duduk di tempat duduknya, mendengarkan penjelasan dari guru dan mengerjakan tugas yang di berikan, hal ini menyebabkan pembelajaran yang kurang menarik, monoton dan dan tidak interaktif. Guru belum menerapkan metode pengajaran

yang melibatkan siswa secara aktif, sehingga siswa tidak bersemangat dan merasa bosan untuk belajar, hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa, oleh karena itu pembelajaran matematika di kelas IV masih mendapatkan nilai yang rendah.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti berusaha untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Datar SDN 12 Pemulutan Barat.**

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berhubungan dengan judul penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Terdapat beberapa siswa yang kurang aktif saat proses belajar mengajar dimulai.
- b. Masih rendahnya hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.
- c. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang efektif dengan materi yang akan diajarkan sehingga siswa tidak dapat memahami dan terlibat aktif dalam materi pelajaran yang telah disajikan oleh guru.

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan diatas, untuk mencegah agar tidak meluasnya masalah yang akan diteliti, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

- a. Menggunakan media pembelajaran, yaitu media *wordwall*.

- b. Kelas yang akan diterapkan yaitu kelas IV (empat).
- c. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran matematika materi bangun datar tentang ciri – ciri bangun datar.
- d. Bangun datar yang dipelajari ialah bangun datar segitiga, persegi, dan persegi panjang.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun datar SDN 12 Pemulutan Barat?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun datar SDN 12 Pemulutan Barat.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik teoritis maupun praktis. Adapun kedua manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan referensi bagi penelitian selanjutnya, sehingga dapat memperluas pemahaman tentang pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran bangun datar.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

##### a) Bagi Guru

Diharapkan membantu dalam menjelaskan materi pembelajaran, khususnya materi bangun datar.

##### b) Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar matematika khususnya materi bangun datar.

##### c) Bagi Sekolah Dasar

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan masukan dalam meningkatkan kegiatan proses pembelajaran dan mutu sekolah tersebut.

##### d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan bisa dijadikan selbagai referensi untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, serta memperluas cakupan media pembelajaran di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan khususnya penggunaan media *wordwall*.