

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi yang semakin canggih membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Inovasi dan kemajuan dalam teknologi ini seharusnya dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia, secara khusus, dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran digital seperti presentasi slide, video edukasi, dan aplikasi interaktif semakin digemari para pendidik untuk mendukung proses pembelajaran. Media tersebut tidak hanya membuat pembelajaran menjadi menarik, tetapi dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Karimah et al., 2024, p. 30).

Perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadikan media pembelajaran berperan penting dalam mencapai tujuan pendidikan sehingga meningkatkan efektivitas proses pembelajaran yang semula konvensional menjadi nonkonvensional memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran matematika. Penggunaan media ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika, seperti melalui aplikasi pembelajaran interaktif dan simulasi. Siswa dapat lebih memahami konsep-konsep matematika dengan baik. (Tafonao, 2018, p. 103)

Mata Pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat SD sampai Perguruan Tinggi salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Matematika berperan sangat penting di kehidupan sehari-hari, karena berbagai aktivitas berkaitan dengan konsep-konsep matematika. Bagi sebagian peserta didik, matematika

sering kali menjadi tantangan karena mereka mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsepnya (Irmayanti & Danial, 2019, p. 90). Azhimuh menyatakan bahwa kesulitan belajar pada peserta didik dapat diidentifikasi melalui kesalahan atau ketidakmampuan dalam menyelesaikan tugas dan tes. Hal ini dapat menyebabkan kondisi yang sulit dan bahkan berpotensi menimbulkan rasa putus asa, sehingga peserta didik merasa terpaksa untuk berhenti berusaha dalam belajar (Azhimuh et al., 2021, pp. 196-197).

Belajar matematika, khususnya statistika, sering kali menjadi tantangan besar bagi banyak peserta didik. Kompleksitas konsep-konsep statistik, seperti analisis data, pengukuran tendensi sentral, dan pengujian hipotesis, dapat membuat siswa merasa terjebak dan kebingungan. Penelitian oleh (Handayani & Mahrita, 2021, pp. 40–41) mengungkapkan bahwa peserta didik menghadapi berbagai tantangan dalam pembelajaran Matematika. Dari faktor internal, 66% peserta didik tidak memiliki kemauan untuk mengerjakan soal, 46,33% tidak merasa senang dengan pembelajaran, 90% mengalami kesulitan, dan 49,33% tidak menunjukkan minat. Hanya 40% yang kadang-kadang siap mengikuti pelajaran. Di sisi eksternal, 48,66% peserta didik tidak menyukai metode mengajar guru, dan 37,66% mengindikasikan penggunaan metode yang tidak konsisten. Selain itu, 48% peserta didik merasa tidak puas dengan sarana pembelajaran, meskipun 63,5% merasa senang dengan suasana kelas yang aman. Sehingga pihak sekolah disarankan meningkatkan metode dan kreativitas dalam proses pembelajaran serta memberikan motivasi dan bimbingan yang lebih kepada peserta didik.

Pembelajaran matematika seharusnya tidak hanya memfokuskan materi saja, tetapi strategi yang diterapkan di kelas harus bervariasi. Dengan pendekatan ini, pengalaman belajar akan lebih bervariasi, dan tentunya dapat meningkatkan kreativitas peserta didik (Novilanti & Suripah, 2021, p. 358). Oleh karena itu, untuk mendukung kemampuan peserta didik dalam mempelajari matematika, penting bagi mereka diajarkan menggunakan berbagai media pembelajaran yang bervariasi agar lebih menarik dan interaktifnya sebuah proses pembelajaran, , serta dapat meningkatkan kualitas hasil belajar mereka(Nurfadhillah et al., 2021, p. 295).

Berdasarkan hasil dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 14 februari 2025 yang dilakukan peneliti di kelas XI SMK Azzahro Palembang, dari pernyataan yang telah saya susun, sebagian besar siswa mengungkapkan mengalami kesulitan dan kurangnya minat terhadap pelajaran matematika, yang dipengaruhi oleh metode pengajaran konvensional yang cenderung monoton, hanya menggunakan buku ajar, dan guru tidak melibatkan media elektronik atau media pembelajaran apapun dalam proses mengajar. Beberapa siswa menyarankan penggunaan media pembelajaran yang lebih *variatif* dan *interaktif*, seperti video atau permainan *edukatif*. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan perubahan dalam pendekatan pengajaran untuk meningkatkan minat serta hasil belajar pada mata pelajaran matematika.

Dalam proses pendidikan, perencanaan pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting dan berperan besar untuk menilai keberhasilan suatu program Pendidikan (Rosmana et al., 2024, p. 3049). Salah satu langkah penting

yang diambil seorang guru dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar untuk peserta didik adalah mempersiapkan media pembelajaran. *Wordwall* adalah Salah satu contoh media pendidikan yang memanfaatkan teknologi . Guru atau tenaga pengajar dapat membuat berbagai jenis aktivitas interaktif seperti papan permainan, *puzzle*, dan kartu *flash* yang dapat diakses melalui perangkat elektronik yang dikaitkan dengan materi pelajaran yang nantinya di ajarkan kepada peserta didik.

*Wordwall* merupakan *platform* pembelajaran berbentuk permainan edukasi berbasis digital dan visual dan mempunyai berbagai macam template unik dan sangat menarik serta dapat berfungsi sebagai media pembelajaran, sumber belajar, atau alat penilaian menarik untuk peserta didik. Guru dapat membuat template untuk permainan mereka dan membagikannya ke aplikasi seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*, dan *email* (Sari & Yarza, 2021, p. 196).

Kemampuan pemecahan masalah peserta didik dan Prestasi belajar dapat ditingkatkan dengan Penggunaan media *Wordwall*, seperti yang diteliti oleh (Hidayah & Eka, 2024, p. 1996) pada mata pelajaran IPA. Pada penelitian ini, menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari satu siklus ke siklus berikutnya dalam proses pembelajaran.. Hal ini dapat membuktikan bahwa penggunaan *wordwall* sebagai alat penilaian pemahaman materi yang berpengaruh positif dan terbukti efektif terhadap prestasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Penggunaan *Wordwall* meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, ditunjukkan pada Penelitian (Sundari, 2024, p. 3025) pada kelas

eksperimen, dengan rata-rata nilai dari 37,73 naik menjadi 78,64. Pada kelas yang tidak menggunakan *Wordwall* yaitu kelas control hanya mengalami peningkatan dari 37,27 menjadi 55,64, dengan selisih akhir sebesar 28. Hasil posttest juga menunjukkan nilai signifikan ( $0,000 < 0,05$ ), yang menyimpulkan bahwa *Wordwall* berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik dalam pelajaran matematika kelas V di MI Ma'had Al-Zaytun. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati & Rulviana, 2024, p. 14) juga mengungkapkan bahwa minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika dengan pemanfaatan media *Wordwall* mampu meningkatkan Hasil ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus pertama tercatat sebesar 64%, dan meningkat menjadi 86% pada siklus kedua, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Hal ini membuktikan dalam membantu siswa kelas V SDN 02 Taman Kota Madiun memahami materi tentang jenis-jenis sudut penggunaan *Wordwall* terbukti efektif.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti sejalan dengan penelitian sebelumnya yaitu oleh (Agrullina, 2023) yang mengembangkan media pembelajaran dengan *wordwall* untuk peserta didik kelas X fase E pada materi bilangan berpangkat. Media yang dikembangkan peneliti menggunakan template *Gameshow quiz dan True of false*, contohnya seperti yang terlihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.1** Tampilan *Wordwall* (Agrullina, 2023)

Pengembangan menggunakan *wordwall* dengan media pembelajaran matematika juga telah dilakukan oleh (Rhomdani, 2017) untuk peserta didik SMP kelas VIII dan IX pada materi bangun ruang sisi datar. Dalam penelitiannya, media yang dikembangkan peneliti menggunakan template Pengejaran dalam labirin, perhatikan Gambar 2.



**Gambar 1.2** Tampilan *Wordwall* (Rhomdani, 2017)

Terkait dari uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran Statistika berbantuan *wordwall*, adapun yang

membedakan penelitian yang dikembangkan peneliti dari penelitian sebelumnya antara lain seperti dari media pembelajaran yang dihasilkan lebih menarik karena menggunakan *wordwall premium* yang memuat lebih banyak fitur dan bentuk template maupun gaya visual yang akan digunakan, kemudian tinjau lokasi yang akan menjadi sasaran, dan materi yang akan dikaji oleh peneliti yaitu statistika, serta pada objek penelitian yang berbeda dari peneliti sebelumnya atau yang pernah diteliti.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan kajian yang relevan terhadap permasalahan yang dijelaskan sebelumnya, diperlukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Statistika Berbantuan *Wordwall* Untuk siswa Kelas XI SMK ”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:.

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran pada materi statistika.
2. Belum terdapat penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar pada materi statistika di SMK Azzahro Palembang.
3. Pembelajaran yang cenderung membosankan, sehingga kurangnya ketertarikan peserta didik untuk belajar matematika.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dilakukan untuk menghindari terjadinya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah, sehingga penelitian dapat lebih

fokus dan lebih memudahkan dalam pembahasan serta terarah, sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Berikut batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu materi statistika (ukuran pemusatan data, ukuran letak data, dan ukuran penyebaran data).
2. Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, Adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran Statistika berbantuan *wordwall* yang valid dan praktis pada materi statistika di kelas XI SMK Azzahro Palembang?
2. Bagaimanakah efek potensial dari penggunaan produk hasil pengembangan media pembelajaran Statistika berbantuan *wordwall* yang valid pada materi statistika di kelas XI SMK Azzahro Palembang?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk hasil pengembangan media pembelajaran statistika berbantuan *wordwall* untuk kelas XI SMK Azzahro Palembang.
2. Mengetahui efek potensial dari penggunaan produk hasil pengembangan media pembelajaran statistika berbantuan *wordwall* untuk kelas XI SMK Azzahro Palembang.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini berbagai pihak, yaitu:

### a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberi kontribusi dalam memperkaya wawasan ilmiah, terutama dalam pengembangan media pembelajaran statistika berbantuan *Wordwall*.

### b. Manfaat Praktis

#### a) Bagi kepala sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam memotivasi guru menggunakan media dalam proses pembelajaran melalui produk hasil pengembangan media pembelajaran.

#### b) Bagi Guru

Sebagai media yang digunakan untuk media pembelajaran matematika khususnya statistika.

#### c) Bagi Siswa

Produk pengembangan media ini berbasis teknologi dan berfungsi untuk sumber belajar yang dapat digunakan kapanpun. Media ini dirancang untuk memungkinkan siswa belajar sambil bermain.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan berbentuk *website* yang dapat diakses di laptop atau *Gadget* secara online menggunakan *google sites* dan *wordwall* ini khusus ditujukan untuk jenjang SMK, terutama pada materi statistika kelas XI. Media utamanya meliputi menu beranda *google sites*. Di dalam *google sites*,

terdapat profil pengembang, petunjuk penggunaan media, ringkasan materi, tujuan pembelajaran, materi bacaan, serta LKPD dan *Quiz* yang terintegrasi dengan *wordwall*. Aplikasi ini juga dirancang agar mudah digunakan oleh guru maupun a peserta didik, sehingga dapat memfasilitasi proses belajar mengajar yang lebih menyenangkan dan lebih efektif.