

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, oleh sebab itu setiap manusia berhak mendapatkannya. Hal tersebut sesuai dengan UUD 1945 pasal 31 ayat 1 & 2 yang berbunyi “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan dan setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya” (Undang - Undang Dasar Republik Indonesia, 1945). Sedangkan definisi pendidikan dalam arti yang luas adalah kehidupan, yang artinya pendidikan merupakan seluruh ilmu pengetahuan yang diperoleh sepanjang hayat, di setiap tempat dan situasi yang memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan setiap makhluk individu. (Pristiwanti, badariah, Hidayat, & Dewi, 2022). Dengan adanya pendidikan diharapkan dapat terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas sehingga dapat menjadi penggerak dan pelaksanaan dalam perkembangan IPTEK.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang melaju dengan pesat membuat dunia pendidikan harus bergerak lebih cepat mengikuti arus perkembangan tersebut. Oleh karena itu diperlukan kemampuan untuk memperoleh, mengelola dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut secara profesional. Kemampuan ini membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan melalui peningkatan mutu

pendidikan. Hal yang paling menentukan tercapainya pendidikan yang berkualitas adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan. Kemampuan tersebut membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis dan juga kritis yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran matematika (Sundayana, 2015). Pembelajaran matematika dalam implementasi pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari PAUD sampai perguruan tinggi. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran matematika merupakan salah satu bidang studi yang memegang peran penting dalam dunia pendidikan.

Pada hakikatnya pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu bahasan yang selalu menarik untuk dikemukakan karena terdapat perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak dan hakikat matematika. Matematika bagi siswa sekolah dasar berguna untuk kepentingan hidup di lingkungannya, yaitu untuk mengembangkan pola pikir dan mempelajari ilmu pengetahuan yang akan datang (Karso, 2014). Pembelajaran matematika khususnya di sekolah dasar merupakan mata Pelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan intelektual siswa. Menurut (Afsari, Safitri, Harahap, & Munthe, 2021) dengan mempelajari matematika, diharapkan siswa dapat berpikir secara kritis, mempunyai kemampuan yang terampil dalam berhitung serta dapat menerapkan konsep dasar matematika pada Pelajaran yang lain ataupun pada matematika itu sendiri dalam kehidupan sehari – hari.

Menurut (Yayuk, 2019) Matematika adalah suatu bidang ilmu yang melatih penalaran supaya dapat berfikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan permasalahan serta membuat keputusan. Perlu cara sendiri untuk mempelajarinya

karena matematika bersifat khas yaitu abstrak, konsisten, hierarki dan berfikir deduktif. Matematika merupakan alat untuk berpikir yang digunakan untuk memberikan pengalaman yang tertata, logis, sistematis serta dapat dipertanggung jawabkan. Oleh karena itu, belajar matematika sama halnya belajar tentang moral sebagai manusia yang bertanggung jawab atas ilmu matematika nya (Ovan, 2022).

Pelaksanaan pengajaran matematika saat ini berpedoman pada Keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Nomor 32 tahun 2024 yang mengatur tentang capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka untuk berbagai jenjang pendidikan, khususnya capaian pembelajaran matematika. Adapun capaian pembelajaran matematika khususnya untuk fase c yaitu kelas V dan VI dalam materi pengukuran adalah peserta didik dapat menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat dan segi banyak) serta gabungannya. Untuk mencapai keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan Keputusan Kepala BSKAP maka diperlukan beberapa faktor yang dapat menentukan keberhasilan suatu pengajaran yaitu penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan kemampuan siswa sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran matematika yaitu digunakan sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dimana hasil belajar siswa merupakan suatu keterampilan yang didapat peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya permasalahan yang dihadapi adalah guru hanya memberikan

penjelasan materi sedangkan peserta didik hanya mendengar tanpa keterlibatan aktif selain itu sebagian guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional hal tersebut mengakibatkan kurangnya minat peserta didik, kebosanan serta masih kurangnya partisipasi dalam proses pembelajaran. Keadaan ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih jauh dari kata ideal. Oleh sebab itu diperlukannya media dan antusiasme pendidikan dalam upaya memaksimalkan hasil belajar peserta didik (Rosalia, Rasmuin, & Jais, 2024). Hasil dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lainnya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *Wordwall* dimana hasil uji hipotesis menggunakan uji-t atau *independent sample T-Test* terdapat hasil sig (2-tailed) sebesar 0,034 Nilai sig (2-tailed) ini $< \alpha = (0,05)$ sementara hasil penelitian oleh peneliti lainnya juga menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika peserta didik yaitu nilai $t_{hitung} = 2,045$ nilai ini lebih besar dari $t_{tabel} = 2,015$ dengan demikian nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, selain itu taraf signifikan hasil analisis sebesar $0,020 < 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar.

Sedangkan berdasarkan hasil observasi sementara yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 68 Palembang melalui wawancara dengan guru kelas V dan peserta didik, menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih kurang maksimal hal tersebut berdasarkan data nilai pada mata pelajaran matematika sebanyak 20 siswa dari 65 siswa belum mencapai KKTP di

mata Pelajaran matematika sedangkan KKTP pada mata Pelajaran matematika adalah 68. Hal tersebut disebabkan karena beberapa faktor yang dialami siswa seperti masih banyak siswa kurang memahami konsep – konsep pada materi pelajaran. Saat kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional dikarenakan digitalisasi belum diterapkan karena di generasi saat ini peserta didik sering menyalah gunakan pemanfaatan teknologi seperti handphone.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat guna mencapai hasil belajar yang efektif dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran *Wordwall*, dimana penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam penerapannya guru memegang kendali dalam penggunaannya. Dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat membuat siswa senang untuk mengikuti kegiatan pembelajaran serta memnuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran matematika pada materi bangun datar dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran *Wordwall* merupakan website yang menyediakan berbagai game edukasi yang tujuannya sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa (Nisa & Susanto, 2022). Menurut (Lestari, 2021) game edukasi berbasis *wordwall* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game digital yang memiliki berbagai fitur kuis dengan kombinasi warna, gambar, gerak dan suara game yang dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran dikelas.

Media pembelajaran *Wordwall* mempunyai kelebihan dan kekurangan, Adapun kelebihan dari media pembelajaran *Wordwall* yaitu mempunyai beragam fitur dan sangat fleksibel, menarik perhatian siswa, dapat digunakan dalam semua mata Pelajaran, membuat siswa lebih kreatif, membangun karakter siswa dalam bekerja sama dengan teman serta pelaksanaan yang sederhana. Selain mempunyai kelebihan, media pembelajaran *Wordwall* juga mempunyai kekurangan yaitu membuat permainan *Wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama, banyak siswa yang antusias sehingga membuat guru kewalahan dalam menertibkan siswa (Putri, Saleh, & Jufri, 2021). Adapun keterbaruan media pembelajaran *wordwall* yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu menggabungkan beberapa fitur *wordwall* dalam pembelajaran seperti *Random Wheel* (roda acak), *Open the box* (membuka kotak). Dimana pada penelitian sebelumnya hanya menggunakan salah satu fitur *wordwall* saja dalam pembelajaran. Dengan adanya keterbaruan yang belum pernah dilakukan peneliti sebelumnya diharapkan dapat menjadi inovasi dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SD Negeri 68 Palembang.**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar.
2. Belum digunakannya media pembelajaran *Wordwall* pada pembelajaran matematika.
3. Siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran matematika, sehingga siswa merasa bosan dan kurang fokus dalam pembelajaran.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi masalah yang akan di teliti. Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran *Wordwall*.
3. Materi yang dipelajari yaitu tentang bangun datar.
4. Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas Va dan Vb SD Negeri 68 Palembang.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri 68 Palembang ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD 68 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan praktis.

Berikut manfaat tersebut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai solusi dalam menggunakan media pembelajaran sesuai kemajuan teknologi serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar pada mata Pelajaran matematika.

1.4.2 Manfaat Praktis

Terdapat beberapa manfaaat dari penelitian ini sebagai berikut :

a) Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang tepat untuk mengukur hasil belajar siswa, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

b) Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan siswa dapat lebih aktif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran khususnya pelajaran matematika dengan

menggunakan media pembelajaran *Wordwall* serta dapat membantu siswa memahami konsep pengukuran bangun datar.

c) Bagi sekolah

Hasil penelitian dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran yang dianggap efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran

d) Peneliti

Menambah wawasan dalam membuat dan menerapkan media pembelajaran *Wordwall* yang nantinya dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.