

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era society 5.0 perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sangatlah pesat. Salah satu faktor yang ikut terpengaruhi adalah kurikulum. pembaharuan kurikulum menganjurkan sekolah untuk beradaptasi menggunakan kurikulum yang mengacu pada penggunaan teknologi. Hal ini yang membuat semuanya menggunakan kurikulum 13 revisi (kurtilas) menjadi kurikulum merdeka. Upaya perubahan ini membuat pradigma perbedaan kegiatan belajar mengajar di sekolah dari biasanya. Perubahan ini berdampak pada inovasi mengenai penggunaan teknologi pada pendidikan saat ini. Perubahan ini dinilai dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Sesuai dengan tujuannya, kurikulum merdeka termasuk ke dalam jenis kurikulum prototipe dimana kurikulum ini bersifat fleksibel yang membebaskan guru untuk menggunakan perangkat ajar dengan fokus utama mencapai tujuan materi esensial, pengembangan karakter, dan kemampuan siswa (Lestari et al., 2023, p. 58). Berbicara mengenai kemampuan siswa pastinya mata pelajaran wajib seperti matematika memiliki peran penting untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penyelesaian matematis, untuk mengukur kemampuan penyelesaian matematis yang dimiliki siswa dapat dilihat seberapa besar siswa melakukan kegiatan literasi matematis.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Bapak Nadiem Anwar Makarim pada kegiatan peluncuran merdeka belajar, tanggal 05 Maret 2023 (*kemdikbud.go.id*).

Menyatakan bahwa dampak pandemi covid-19 membuat literasi matematis di Indonesia mengalami *learning loss*. *Learning loss* ini tentunya berdampak pada literasi matematis yang telah dimiliki dan dikuasai siswa sebelumnya. Hilangnya sebagian kemampuan literasi matematis ini tentunya akan mempengaruhi siswa dalam belajar matematika (Tambunan, 2021). Salah satu kemampuan pada matematika yang terkena dampak yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Berdasarkan hal tersebut peningkatan literasi matematis siswa harus diterapkan agar tidak hilangnya kemampuan pemecahan masalah matematis yang sudah dikuasai siswa sebelumnya.

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan keterampilan yang sangat penting dan harus dimiliki oleh siswa untuk di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan pemecahan masalah matematis dapat membantu siswa menjadi lebih kritis serta kreatif (Rahmadayanti et al., 2022, p. 27). Selain itu juga kemampuan pemecahan masalah matematis yang baik membuat siswa menyelesaikan permasalahan dengan berbagai strategi terhadap permasalahan yang siswa belum dipahami (Putri & Nicky, 2023, p. 8). Selain itu kemampuan pemecahan masalah matematis termasuk bagian dari *Higher Order Thinking Skill's* (HOTS) jika dilihat dari 4 indikator menurut Polya (dalam Nissa, 2015, p. 19) yaitu memahami masalah, merencanakan strategi, menggunakan strategi, dan mengevaluasi. Dapat dikatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kemampuan yang harus dimiliki siswa yang dalam pengaplikasiannya membutuhkan keterampilan untuk menyelesaikan permasalahan matematika.

Kemampuan pemecahan masalah matematis harus dimiliki oleh setiap siswa tapi pada kenyataannya kemampuan pemecahan masalah matematis ini masih tergolong rendah sebagaimana yang dinyatakan oleh Sriwahyuni & Maryati (2022). Bahwa rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa disebabkan oleh siswa yang belum memahami masalah yang telah disajikan. Selain itu, ada beberapa siswa yang dapat memahami masalah dan mengerjakan sesuai langkah-langkahnya, tetapi tidak melakukan pengecekan kembali, sehingga hasilnya kurang tepat. Selain itu juga berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Annizar et al., (2020) menyebutkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ini diakibatkan oleh kesalahan pada salah satu langkah kemampuan pemecahan masalah matematis yang berdampak besar pada langkah-langkah kemampuan pemecahan masalah matematis berikutnya.

Selain itu juga berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 16 Januari 2024 dengan wakil kepala sekolah SDN 100 Palembang. Faktor penyebab rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa bisa dilihat dari indikator, salah satunya indikator ke empat yaitu *looking back* atau mengevaluasi hal dapat diketahui karena dari nilai ulangan harian siswa berada di bawah KKM. Terkadang dalam penyelesaian soal siswa jarang sekali melakukan evaluasi dan cenderung langsung mengumpulkan tugas, inilah yang dapat menyebabkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menjadi rendah. Selain itu juga faktor yang bisa mempengaruhi adalah jarangya penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar dikelas hal ini bisa membuat siswa menjadi bosan belajar dikelas. Media yang digunakan biasanya masih bersifat

konservatif seperti menggunakan media gambar atau media yang tidak berbasis teknologi. Untuk mencapai keberhasilan kegiatan belajar mengajar dikelas maka diperlukan bantuan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan kemampuan siswa.

Media pembelajaran merupakan perantara yang dapat digunakan guru untuk menyokong proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien (Hasan et al., 2021, p. 27). Selain itu juga media pembelajaran dapat membantu siswa menjadi lebih aktif serta kreatif (Dwiana et al., 2022, p. 499). Media pembelajaran dapat dijadikan alat komunikasi oleh guru sehingga belajar menjadi menyenangkan, tentunya dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Firmadani, 2020, p. 54). Salah satu media pembelajaran yang digemari oleh siswa adalah media pembelajaran game edukasi.

Media game edukasi adalah sebuah alat bantu yang bisa membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan karena pelaksanaannya merupakan percampuran antara belajar dan bermain secara bersamaan dengan materi yang sudah disajikan didalam sebuah game (Fathirmaruf, 2021, p. 144). Media game edukasi tersebut mempunyai aturan-aturan khusus yang dibuat secara artifisial yang dimainkan dengan cara bersaing untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Yulianti, 2020, p. 528). Pemanfaatan game edukasi tidak hanya berupa permainan biasa, namun seiring mengikuti perkembangan zaman game edukasi menjadi bervariasi salah satunya dengan menggunakan bantuan game interaktif melalui website *Wordwall*.

Penggunaan website *game Wordwall* dinilai tepat sebagai game edukasi. *Wordwall* merupakan situs website yang menyediakan berbagai bentuk permainan dengan partisipasinya adalah siswa untuk menjawab quiz, diskusi, dan survey (Apreasta et al., 2019, p. 255). Adapun keunggulan dari website *Wordwall* ini yaitu terletak pada fitur yang beragam dan bersifat fleksibel karena dapat berpartisipasi untuk membangun karakter dan berkerjasama antar teman (Nisa & Susanto, 2022, p. 142). Oleh karena itu, pemanfaatan website *Wordwall* dianggap dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan siswa bisa berperan aktif pada kegiatan belajar mengajar disekolah.

Adapun penelitian yang relevan yang mendukung permasalahan di atas adalah penelitian yang dilakukan oleh Savira & Gunawan (2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPA. Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Harsanti & Lathifah (2023) hasil penelitian penggunaan media *Wordwall* pada pelajaran bahasa Indonesia memberikan pengaruh baik terhadap keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Permana & Kasriman (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* ada pengaruh terhadap motivasi belajar IPS SDN Pisang Baru 09.

Berdasarkan penjelasan tersebut dan didukung dengan penelitian-penelitian yang relevan, peneliti memilih siswa kelas IV SDN 100 Palembang, dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall*. Hal ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Maka penulis akan melakukan

penelitian dengan judul “**Pengaruh media game edukasi berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SDN 100 Palembang**”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang di dapatkan dalam penelitian ini antar lain:

- 1) Media pembelajaran game edukasi berbasis *Wordwall* jarang digunakan.
- 2) Umumnya siswa terburu-buru menyelesaikan soal sehingga alur penyelesaian soal tidak sistematis.
- 3) Saat menuntaskan pertanyaan, siswa belum sepenuhnya mengoptimalkan proses evaluasi.
- 4) Siswa menjawab pertanyaan tetapi tidak menyajikan penyelesaian.

1.2.2 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak menyimpang dari sasaran penelitian, maka peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media *game* edukasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi atau situs web berbantuan *Wordwall*.
2. Aspek yang diukur yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa.
3. Mata pelajaran dalam penelitian ini adalah matematika dengan materi ajar pengumpulan data.

4. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV.A dan IV.B SDN 100 Palembang.

1.2.3 Rumusan Masalah

Untuk memudahkan dalam penyusunan penelitian ini maka penulis merumuskan masalah kedalam bentuk kalimat pertanyaan, yaitu “Apakah ada pengaruh media game edukasi berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas IV SDN 100 Palembang ?.”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media *game* edukasi berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas IV SDN 100 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadikan sebuah referensi bagi peneliti lainnya dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi berbasis *Wordwall* secara lebih lanjut.

2. Manfaat praktis

a. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan panduan bagi pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran.

b. Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberi pertimbangan kepada guru agar dapat menyesuaikan pemilihan media pembelajaran dengan kemajuan teknologi saat ini.

c. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini, siswa diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai media game edukasi berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis secara menyenangkan dan aktif.

d. Bagi masyarakat

Dengan adanya penelitian ini, masyarakat diharapkan dapat mengenal dan memanfaatkan aplikasi game berbasis *Wordwall* untuk membantu perkembangan pendidikan saat ini.