

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap manusia mempunyai kepentingan masing-masing untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Salah satu kebutuhan manusia adalah kebutuhan akan pendidikan. Pendidikan adalah proses interaksi antara pengajar dan peserta didik agar mencapai suatu tujuan pendidikan. Pendidikan juga bisa diartikan sebagai proses transfer ilmu antara pengajar dan peserta didik baik itu dari segi pengetahuan, sikap dan watak yang biasanya dilakukan disuatu tempat. Pembelajaran bisa dilakukan sesuai dengan panduan kurikulum yang ada di Indonesia. Pembelajaran yang baik biasanya bisa dilihat dari bagaimana suasana kelas tersebut dan interaksi antara guru dan siswa (Nugrahini & Margunani, 2015).

Pembelajaran adalah suatu kondisi dimana diciptakannya interaksi antara peserta didik dan pendidik serta sumber belajar tertentu untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan juga mengorganisir sistem dengan berbagai metode tertentu untuk tercapainya suatu tujuan awal (Harahap & Fauzi, 2018). Keterampilan yang harus dimiliki siswa pada abad 21 dalam pembelajaran ini yaitu berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah, kreatifitas dan inovasi (Mardiyah & Hosniyeh, 2021). Keterampilan mendorong siswa dalam mengembangkan segala aspek potensi yang ada pada dirinya. Dengan begitu pembelajaran yang didapat akan lebih bermakna. Pembelajaran yang bermakna dimaksud adalah belajar penemuan, dimana siswalah yang berperan aktif dalam kegiatan mencari

pengetahuan dikelas. Guru hanya sebagai fasilitator yang memberikan arahan jika siswa mengalami kesulitan belajar, dalam arti pusat pembelajaran terletak pada siswa (Marmaini, 2021).

Akan tetapi dalam proses pembelajaran yang ada masih banyak siswa yang belum dapat menuntaskan nilainya pada beberapa pelajaran, salah satunya pelajaran matematika. Kerumitan belajar matematika memicu hasil belajar yang kurang baik pada beberapa siswa, sehingga muncul anggapan bahwa matematika pembelajaran yang sulit dan menakutkan. Hal ini dapat timbul karena siswa mendapat pengalaman yang kurang menyenangkan sewaktu belajar (Darmadi et al., 2023). Fenomena ini dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran web *wordwall*.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 01 Jejaw, menyatakan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV pada ranah kognitif masih belum baik. Hal ini terlihat dari nilai ulangan harian terakhir, sebanyak 21 siswa 11 orang dinyatakan tidak tuntas, jika dipresentasikan maka sebanyak 52% siswa kelas IV masih belum mendapatkan nilai diatas KKM. adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diterapkan di sekolah tersebut khususnya kelas IV yaitu 70. Masalah lain muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa tidak tertarik dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan ketika ditanya siswa belum memiliki keterampilan dalam menyampaikan pendapat

Dari permasalahan tersebut, solusi peneliti yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web *wordwall* untuk melihat pengaruh terhadap hasil belajar matematika, karena dengan adanya media pembelajaran berbasis web *wordwall* ini siswa akan lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh gurunya dan akan memberikan pembelajaran lebih bermakna. Media pembelajaran *wordwall* adalah media yang berbentuk platform yang mempunyai banyak variasi permainan diantaranya, kuis, kartu acak, *crossword* dan lain sebagainya. Untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang baik, semestinya proses pembelajaran harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Luas Kelas IV SD”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- 1) Tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah, hal ini ditunjukkan dengan rata-rata siswa yang belum mencapai KKM yaitu 70.
- 2) Siswa kurang bersemangat dalam belajar
- 3) Siswa masih belum memiliki keterampilan menyampaikan pendapat

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Permasalahan yang dikaji pada penelitian ini dibatasi dengan hal-hal berikut :

- a) Model pembelajaran yang digunakan problem based learning.
- b) Media pembelajaran yang digunakan adalah *wordwall*.
- c) Pengukuran hasil belajar berdasarkan indikator ranah kognitif.
- d) Materi pembelajaran pengukuran luas persegi panjang dan persegi.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penguraian latar belakang dan identifikasi masalah, didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran matematika berbasis web *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi luas kelas IV SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini disusun berdasarkan perumusan masalah yang ada, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran matematika berbasis web *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi luas kelas IV SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut ini merupakan manfaat dalam penelitian yaitu :

- 1) Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik terkait materi yang disampaikan.

2) Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan referensi media pembelajaran yang menarik kepada pendidik untuk materi luas persegi panjang dan persegi.

3) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sebuah bahan masukan atau informasi dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.