

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran terpenting di sekolah dasar. Karena matematika bukan hanya mempelajari tentang hitungan, namun juga berbagai permasalahan matematika yang akan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari (Ririn Nurcholidah, 2020). Matematika merupakan ilmu nyata yang disetiap tingkatan sekolah pasti terdapat matematika didalamnya. Pembelajaran matematika berperan penting dalam banyak bidang serta secara aktif membentuk manusia cerdas yang bermartabat sebab matematika adalah ilmu universal yang menjadi dasar perkembangan teknologi modern guna mewujudkan daya pikir manusia yang semakin meningkat (M. Sulianto, 2018). Faktanya hingga saat ini, tak jarang matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit (Husna, 2021). Hal ini berdampak kepada rendahnya minat belajar yang akibatnya menjadikan hasil belajar siswa juga sama rendahnya dan tentu sangat perlu ditingkatkan.

Sama halnya dengan yang terjadi di kelas IV SDN 1 Klapagading. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada bulan Maret 2024, nilai yang kurang baik adalah pelajaran matematika, yaitu materi bangun ruang. Dari 26 siswa kelas IV, 76,9% atau 20 siswa diantaranya masih belum mampu mengingat berbagai jenis bangun ruang setelah diberikan penjelasan oleh guru dengan alat peraga yang tersedia. Alat peraga merupakan salah satu

bentuk dari media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu faktor pendorong keberhasilan kegiatan belajar mengajar, karena media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang digunakan guru agar siswa mampu lebih menangkap serta memahami pelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran digunakan di sekolah guna menarik perhatian siswa agar siswa lebih memperhatikan guru ketika memberikan penjelasan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan efisiensi pembelajaran dan menarik pemahaman sehingga tujuan pembelajaran mampu tercapai dengan baik (Nita, 2018).

Ketika pembelajaran matematika terutama pada materi bangun ruang berlangsung di kelas IV SDN 1 Klapagading, hampir semua siswa perhatiannya tidak bisa fokus pada penjelasan guru. Banyak dari mereka malah sibuk dengan aktifitas mereka sendiri seperti mengobrol dengan teman sebangku, tulis-tulisan yang tidak penting dan tak jarang malah mengantuk. Hal ini merupakan salah satu tanda bahwa minat mereka terhadap pelajaran ini masih sangat rendah. Hal ini ternyata berdampak pada nilai rata-rata sumatif matematika yang hanya di angka 67 dengan KKTP 77.

Rendahnya minat siswa yang menjadikan rendahnya nilai pada pelajaran matematika disebabkan karena penggunaan media yang kurang menarik menurut mereka (Friska Mega Putri, 2023). Siswa sekarang sudah tidak begitu antusias ketika diberi media sederhana. Berdasarkan wawancara dengan siswa ternyata mereka menginginkan media

pembelajaran interaktif seperti yang sudah banyak digunakan. Mereka menginginkan media pembelajaran dengan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang sudah banyak beredar. Hal ini tentunya harus ditindaklanjuti, karena jika kondisi seperti ini dibiarkan akan terus berdampak buruk pada kualitas pembelajaran matematika khususnya rendahnya minat ketika pembelajaran dan diikuti dengan nilai matematika yang dibawah rata-rata.

Salah satu alternatif pemecahan masalah pembelajaran tersebut yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi, seperti *Quizlet*, *Sparkol*, *Assembler Edu*, dll. Beberapa penelitian tentang media pembelajaran berbasis aplikasi sudah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, sebagai contoh adalah penelitian yang dilakukan oleh (Rozi Saputra, 2020) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Simulasi *Phet* (*Physisc Education Technology*) Terhadap Hasil Belajar Fisika yang berkesimpulan bahwa *Phet* (*Physisc Education Technology*) mampu meningkatkan hasil belajar karena menunjukkan adanya kenaikan rata-rata nilai siswa setelah diberikan perlakuan. Kelas eksperimen mengalami kenaikan sebanyak 50,47% sedangkan kelas control meningkat diangka 42,40%. Selain itu ada media aplikasi *Quizlet*, *Quizlet* merupakan aplikasi pembelajaran yang didalamnya terdapat kuis-kuis pembelajaran seperti mencocokkan, kartu bergambar, essay, dll. Pembelajaran materi bangun ruang dengan menggunakan media *Quizlet* akan memudahkan siswa mengingat materi bangun ruang dan meningkatkan nilai mereka. Karena menurut (Anita, 2019) jika sebelumnya siswa sudah diajarkan tentang

benda tiga dimensi, akan lebih mudah bagi mereka mengingatnya jika diingatkan kembali dalam bentuk kuis digital. Karena pada dasarnya siswa senang dengan game, hal ini yang akan membuat mereka tertarik untuk belajar lebih fokus dan hasil belajar lebih maksimal.

Karena hal tersebut kami bermaksud meneliti apakah media *Quizlet* efektif digunakan sebagai media belajar siswa atau justru membuat permasalahan baru di dunia pendidikan. Karena itu kami mengambil judul, **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *QUIZLET* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG KELAS IV”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Rendahnya minat siswa terhadap pelajaran matematika
2. Nilai matematika siswa pada materi bangun ruang rata-rata rendah
3. Kurangnya penggunaan media berbasis digital yang dapat menarik perhatian siswa

C. Pembatasan Masalah

Kami membatasi permasalahan penelitiannya pada tinjauan efektivitas penggunaan media *Quizlet* dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas penggunaan media *Quizlet* dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Quizlet* dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang”

F. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini terlaksana, kami berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Menjadi referensi bagi penelitian berikutnya khususnya bagi yang akan melakukan penelitian dengan objek yang sama
2. Diharapkan mampu menjadikan masukan bagi pengembangan penggunaan media pembelajaran.