

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika adalah salah satu komponen utama dalam pendidikan dasar dan menengah. Matematika tidak hanya mengajarkan siswa untuk menghitung, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat pentingnya matematika sebagai disiplin ilmu dasar, maka penguasaan matematika dalam semua jenjang pendidikan memerlukan pertimbangan yang matang. Siswa memerlukan matematika untuk memahami konsep berhitung agar lebih mudah mempelajari mata pelajaran lain, dan memahami bagaimana matematika digunakan dalam kehidupan sehari-hari memerlukan landasan ilmu matematika. Namun kenyataannya terdapat faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, banyak anak yang mengalami ketakutan, kesulitan dan penurunan semangat dalam pelajaran matematika (Siswondo & Agustina, 2021.)

Upaya dalam membuat proses pembelajaran yang dapat memudahkan dan menyenangkan peserta didik dalam menyerap materi pada saat di kelas adalah tujuan dari efektivitas pembelajaran. Pencapaian kualitas hasil belajar bukan hanya menuntut guru untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif melainkan juga dituntut untuk mengembangkan ide-ide kreatif dalam mengelola proses pembelajaran (Fathurrahman, dkk. 2019). Proses

pendidikan saat ini lebih sejalan dengan perkembangan zaman dan mengalami sedikit perubahan melalui pemanfaatan teknologi digital dimana teknologi digunakan untuk peningkatan layanan dan taraf pendidikan.

Kemajuan teknologi yang pesat menyebabkan perubahan besar dalam dunia pendidikan, karena mengharuskan pendidik memiliki keterampilan dan pengetahuan yang memadai agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Sebagai fasilitator yang merancang pembelajaran di kelas, pendidik berperan penting dalam menentukan kualitas pendidikan.

Hal terpenting adalah guru perlu bersikap inovatif dan kreatif agar siswa termotivasi selama proses pembelajaran. Selain itu, guru juga harus memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan ide, gagasan, dan kreativitas mereka. Proses belajar dan mengajar dapat dianggap efektif jika hasil belajar siswa sejalan dengan materi yang telah dipelajari. Oleh karena itu, pemilihan media dan metode pembelajaran yang tepat sangat penting untuk diperhatikan agar hasil belajar sesuai dengan harapan.

Berdasarkan refleksi pembelajaran yang dilakukan, ditemukan bahwa pemahaman konsep matematika siswa kelas III belum optimal. Motivasi belajar yang rendah dalam mempelajari materi unsur-unsur bangun datar menyebabkan penguasaan siswa terhadap materi ini terbatas. Keadaan ini terlihat dari siswa yang kurang memperhatikan terhadap proses pembelajaran serta semangat belajar mereka yang rendah.

Menurut hasil wawancara terhadap Ibu Yuniati, S. Pd. selaku guru kelas III di SD Negeri Gombolharjo 02 yang dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2024, beliau menjelaskan bahwa mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa kelas III adalah mata pelajaran Matematika pada materi unsur-unsur bangun datar. Fakta menunjukkan bahwa masih cukup banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk materi unsur-unsur bangun datar dalam pelajaran matematika.

Tabel 1. 1 Perbandingan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika
Sumber : Guru Kelas Tiga

Nilai	Unsur-Unsur Bangun Datar		Bilangan Cacah Sampai 1.000		Pengukuran Panjang dan Berat	
	Siswa	%	Siswa	%	Siswa	%
95 – 100	2	8%	3	12%	5	20%
85 - 94	2	8%	7	28%	4	16%
75 - 84	10	40%	12	48%	15	60%
65 - 74	3	12%	2	8%	1	4%
55 - 64	8	32%	1	4%	0	0%

Terhitung 11 dari 25 siswa kelas III belum mencapai ketuntasan belajar, berbeda dengan materi lain seperti bilangan cacah sampai 1.000, pengukuran panjang dan berat. Kemampuan akademik siswa masih berada di bawah nilai KKTP sebesar 75, persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 72%. Meskipun lebih dari 70% siswa telah mencapai KKTP, motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut masih rendah. Ini terlihat dari banyaknya siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, lebih memilih bermain dan berbicara dengan teman-teman daripada mendengarkan. Selain itu, semangat belajar siswa juga rendah, tercermin

dari antusiasme siswa dan daya saing mereka dalam menjawab pertanyaan dari guru.

Berdasarkan penjelasan dan hasil observasi di atas, maka peneliti memiliki pandangan untuk melakukan evaluasi penggunaan media *e-learning*. Pemanfaatan media *e-learning* sangat interaktif, membantu siswa belajar lebih efektif dan memberikan pengalaman yang lebih ramah pengguna dan menarik melalui pembelajaran berbasis data dan kombinasi pengajaran teoritis dan praktis (Agusti and Aslam 2022). Beragam aplikasi, antara lain *Wordwall*, *Quizizz*, *Kahoot*, *Google Form*, dan *Quizlet*, dapat dimanfaatkan dengan media *e-learning*. Pada penelitian ini aplikasi yang digunakan adalah *Wordwall* yang dapat diakses melalui website <https://wordwall.net/>

Wordwall adalah sebuah platform pembelajaran di mana guru dapat membuat berbagai template pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan (Agusti and Aslam 2022). *Wordwall* dipilih dibandingkan media lain seperti *Kahoot* atau *Quizizz* karena menawarkan interaksi yang lebih luas melalui berbagai jenis aktivitas interaktif seperti teka-teki, kuis, kartu acak dan kata sandi, yang membuat metode pengajaran lebih menarik bagi siswa. Selain itu, *Wordwall* memiliki antarmuka yang user-friendly, memudahkan guru untuk membuat dan menyesuaikan materi tanpa memerlukan keterampilan teknis yang mendalam. Fleksibilitas dalam penyesuaian konten memungkinkan *Wordwall* digunakan untuk berbagai mata pelajaran dan tingkatan pendidikan, membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak

monoton. Meskipun *Kahoot* dan *Quizizz* juga memiliki keunggulan mereka sendiri, *Wordwall* menawarkan fleksibilitas dan variasi yang lebih besar dalam jenis aktivitas, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar.

Kuis dan kartu acak sudah pernah diterapkan oleh peneliti saat mengajar, dan hal itu berhasil menarik perhatian siswa. Media *Wordwall* membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis. Strategi ini menciptakan kegiatan yang meningkatkan antusiasme siswa terhadap pembelajaran dengan menghadirkan suasana yang menyenangkan. Hal Ini dapat menjadi kesempatan untuk memanfaatkan *wordwall* sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Sudah ada beberapa penelitian tentang penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran matematika. Misalnya, penelitian oleh penelitian oleh (Rahmadanti et al., 2024) dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar” hasil dari penelitian ini berupa peningkatan hasil belajar dengan digunakannya media *wordwall*, dengan hasil uji Kruskal Wallis diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,027 < 0,05$. Penelitian oleh (Agusti & Aslam 2022) dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar” hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan, dengan hasil uji $t(\text{hitung}) > t(\text{tabel})$ ($3,203 > 2,039$). Penelitian oleh (Salsabila & Mulyana, 2023) dengan judul “Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar

Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan” dari penelitian tersebut mendapatkan bahwa *wordwall* memengaruhi motivasi belajar dengan hasil uji t hitung $> t$ tabel ($7,847 > 2,042$). Penelitian ini berbeda karena fokus pada materi unsur-unsur bangun datar kelas tiga dan bagaimana penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan pemahaman konsep tersebut. Penelitian sebelumnya mungkin lebih fokus pada topik atau tingkatan yang berbeda, serta metode evaluasi yang digunakan. Penelitian ini juga menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan variatif dalam penggunaan *Wordwall*, yang belum pernah diteliti sebelumnya.

Schubungan dengan penjelasan di atas, penelitian mengenai penggunaan aplikasi *Wordwall* dianggap efektif sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan keaktifan siswa. Melalui berbagai template kuis interaktif yang tersedia, aplikasi ini juga memudahkan guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Gombolharjo 02, serta untuk memahami cara pemanfaatan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini fokus pada peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan teknologi baru, yaitu media *Wordwall*, dengan mempertimbangkan kesukaan siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian. Adapun judul penelitian adalah "Efektivitas Media *Wordwall*

terhadap Hasil Belajar Unsur-unsur Bangun Datar Kelas III SDN Gombolharjo 02 Kecamatan Adipala."

B. Identifikasi Masalah

Berlandaskan yang sudah diutarakan pada latar belakang di atas, lalu timbul sebagian masalah yang bisa diidentifikasi di bawah ini:

1. Peserta didik kurang memperhatikan dan memahami materi yang diajarkan.
2. Rendahnya minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika menyebabkan mereka kurang berpartisipasi.
3. Peserta didik masih memandang matematika sebagai pelajaran yang sulit.
4. Peserta didik belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus kepada masalah-masalah yang ingin dipecahkan. Penelitian ini memfokuskan pada seberapa besar pengaruh media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Gombolharjo 02 dalam memahami materi unsur-unsur bangun datar. Penelitian ini juga mengkaji efektivitas *Wordwall* dalam meningkatkan minat, partisipasi, serta memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana pengaruh media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Gombolharjo 02 dalam memahami materi unsur-unsur bangun datar?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN Gombolharjo 02 pada materi unsur-unsur bangun datar setelah menggunakan media *Wordwall*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penulisan ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Gombolharjo 02 dalam memahami materi unsur-unsur bangun datar.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN Gombolharjo 02 pada materi unsur-unsur bangun datar setelah menggunakan media *Wordwall*.

F. Manfaat Penelitian

Adapun dua manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan. Penelitian ini juga dapat memberikan pengetahuan bagi pendidik dan calon pendidik

terkait penggunaan media game edukasi dalam proses pembelajaran sekolah dasar guna meningkatkan hasil belajar matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Permainan edukatif dan kuis interaktif meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, memperkuat pemahaman materi, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Siswa akan lebih bersemangat dengan inovasi media pembelajaran berbasis digital, yang akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka.

b. Bagi Pendidik

Guru dapat mengetahui dan bisa menerapkan serta memvariasikan metode pengajaran mereka, dengan membuat media pembelajaran yang berbasis digital dalam materi unsur-unsur bangun datar pada pembelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

Penelitian diharapkan membantu SDN Gombolharjo 02, Kecamatan Adipala, dalam menggunakan game edukasi untuk semua mata pelajaran, bukan hanya Matematika

d. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan lebih lanjut dalam pembuatan aplikasi atau platform pembelajaran yang

lebih inovatif dan interaktif karena *wordwall* bisa dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain seperti metode project-based learning, di mana siswa bisa membuat proyek yang memanfaatkan fitur-fitur interaktif dari *Wordwall*. Kombinasi dengan metode lain ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih mendalam.