

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aspek yang paling fundamental pada pembangunan kehidupan suatu bangsa. Kiprah pendidikan sangat krusial untuk membangun generasi yang cerdas, terbuka, serta demokratis, pendidikan ialah dasar pertumbuhan serta perkembangan pada kehidupan manusia, melalui pendidikan manusia bisa menaikkan kepribadian, pengetahuan, serta menghasilkan karakteristik manusia.

Pendidikan sebagaimana yang telah dipaparkan oleh UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional di katakan bahwa :

“Pendidikan berarti perjuangan sadar dan terjadwal untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat berbagi potensi dirinya untuk memiliki kekuatan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang luar biasa yang dibutuhkan masyarakat, bangsa, dan negara..”

Pembelajaran yang baik dapat menaikkan mutu pendidikan. Berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 pada proses pembelajaran berpusat pada peserta didik menggunakan menyelenggarakan pembelajaran yang menyenangkan, menantang, memotivasi, interaktif, inspiratif, menyampaikan ruang bagi prakarsa buat menciptakan kreativitas yang sesuai dengan bakat, minat serta perkembangan fisik dan psikologi siswa. Sistem pendidikan di Indonesia mengalami perubahan dalam bidang pendidikan, yang semula sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran modern. Kualitas pendidikan harus ditingkatkan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Mengetahui tingkat pencapaian mutu pendidikan yang diharapkan, maka perlu adanya media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Alifah Ulfiatul Isnawati (2021:3) pada penelitiannya salah satu masalah yang dihadapi pada dunia pendidikan kita adalah masalah

kelemahan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika yang seringkali cenderung menargetkan kemampuan tingkat berpikir siswa, serta materi yang disampaikan pun sulit untuk dipahami. Secara umum pelaksanaan pembelajaran belum sepenuhnya memanfaatkan modalitas, apalagi dukungan media pembelajaran berbasis teknologi. Perkembangan teknologi juga dapat memberikan dampak terhadap aktivitas belajar mengajar sehingga dapat membentuk berbagai bentuk pembelajaran. Sebagai seorang calon pengajar wajib bisa lebih kreatif dan berinovasi dalam menyiapkan suatu pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan pada Sekolah Dasar Negeri 042 Gambar. Pengamatan yang dilakukan pada kelas atas, dalam pembelajaran matematika masih banyak siswa yang kesulitan atau menganggap sulit matematika, bahkan pendidik kurang menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran yang bervariasi mengakibatkan pembelajaran terlihat monoton. Pada pembelajaran matematika, banyak siswa yang kurang aktif pada mata pelajaran ini. Umumnya banyak orang yang takut dengan pelajaran matematika, sebab menduga matematika itu sulit dan membuat banyak orang tidak menyukai pelajaran ini. Banyak yang menganggap matematika itu sulit karena dapat dilihat dari sifat matematika yang abstrak, yang menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami berbagai konsep dan dalam menjawab soal, baik dalam soal ulangan harian maupun soal ulangan akhir semester. Peran matematika sangat penting sebagai dasar logika atau penalaran kuantitatif dan solusi yang bisa dipakai untuk mata pelajaran lain. Upaya mencari solusi dari permasalahan di atas, maka diharapkan suatu model pembelajaran yang didukung menggunakan media pembelajaran yang bisa membangun suasana belajar yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, akibatnya dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran berbasis *game* atau permainan. Pembelajaran berbasis *game* merupakan metode pembelajaran yang bias menggunakan aplikasi *game edukasi* yang sudah dibuat dan dirancang untuk membantu pada proses

pembelajaran. Menurut Marc Prensky (2012: 90) *game edukasi* merupakan kombinasi dari konten pendidikan, prinsip pembelajaran, dan permainan komputer. Sedangkan menurut Arik Kurniawati (2010: 51) pembelajaran berbasis game ialah suatu metode pembelajaran memakai aplikasi game atau permainan yang telah dirancang spesifik atau khusus untuk membantu pada proses belajar mengajar.

Menurut Amelia Purnamasari Rusadi, dkk (2017: 2) pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang digunakan sebagai cara untuk mengembangkan efektivitas suatu pembelajaran serta memungkinkan siswa untuk terlibat langsung pada materi ajar menggunakan cara yang menyenangkan dan dinamis. Sedangkan menurut Ryan Dellos (2015:49) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game merupakan alat yang bisa membantu siswa memecahkan suatu masalah, meningkatkan berpikir kritis dan melakukan evaluasi pada proses pembelajaran..

Maka pembelajaran berbasis game merupakan sebuah pembelajaran yang menggunakan permainan yang mengandung unsur atau nilai-nilai mendidik dan memiliki prinsip pembelajaran. Dengan dibantunya menggunakan media pembelajaran dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih berkembang dalam menghadapi perubahan zaman. Maka dengan menggunakan model pembelajaran berbasis game pada pembelajaran akan lebih efektif, optimal dan berkualitas. Dengan menggunakan media pembelajaran adalah salah satu upaya peningkatan kualitas Pendidikan, agar pembelajaran lebih optimal. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ini yaitu *wordwall*.

Media *wordwall* relative gampang dipakai baik pengajar maupun siswa. *Wordwall* adalah salah satu media yang bisa digunakan menjadi media belajar maupun alat evaluasi yang menarik bagi siswa pada pembelajaran (Siti dan Novida, dalam P. M. Sari & Yarza, 2021: 28-56). Sedangkan berdasarkan Maghfiroh (2018: 65) pada penelitiannya, bahwa

media *wordwall* dapat membangun hubungan yang menguntungkan bagi siswa.

Menurut Siti dan Novida (dalam Kurniasih: 2021) *wordwall* merupakan aplikasi web yang disediakan untuk mendukung aktivitas belajar di kelas misalnya permainan untuk menciptakan suasana interaktif. *Wordwall* adalah salah satu cara lain permainan berlandaskan teknologi yang bisa digunakan pengajar untuk diintegrasikan pada aktivitas PdPC guna meningkatkan motivasi dan prestasi di sekolah. Menurut Siti dan Novida (dalam Joon Woei: 2021).

Dapat disimpulkan bahwa *wordwall* suatu media pembelajaran alternatif yang menarik dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta menciptakan interaksi antar siswa dan guru dalam pembelajaran matematika. Platform ini tidak harus mengunduh aplikasi terlebih dahulu, pendidik cukup dengan hanya mengirimkan link saja kepada peserta didik, dan peserta didik pun akan langsung bisa mengikuti game yang sudah dibuat oleh pendidik.

Sehubungan dengan penjelasan di atas, ada beberapa penelitian relevan telah yang sudah dilakukan sebelumnya, misalnya penelitian yang dilakukan oleh Fanny Mestyana Putri (2020), hasil penelitiannya ialah pada pembelajaran matematika menggunakan media *wordwall* dalam menjawab pertanyaan oleh siswa. Penjelasannya efektif, terlihat dari persentase peserta. siswa yang menjawab sangat setuju dan setuju memiliki persentase sebesar 92,8%, sedangkan siswa yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju memiliki persentase sebesar 7,2%.

Berdasarkan permasalahan di atas dan didukung penelitian yang relevan, maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul skripsi “PENGARUH APLIKASI *WORDWALL* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS V”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Peserta didik kurang memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan.
2. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran matematika, sehingga siswa kurang aktif.
3. Peserta didik masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit.
4. Peserta didik belum banyak memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam melaksanakan pembelajaran.
5. Guru kurang menggunakan media pembelajaran yang berbasis aplikasi sesuai dengan kebiasaan anak di rumah.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan secara fokus dan sempurna, maka penulis membatasi permasalahan-permasalahan yang ada sebagai berikut :

1. Subjek yang digunakan penelitian ini yaitu peserta didik kelas V di SDN 042 Gambir.
2. Pengaruh penggunaan media *wordwall* pada kegiatan pembelajaran matematika.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dapat dijabarkan sebagai berikut :

“Bagaimana pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa di kelas V dengan model pembelajaran berbasis game pada pembelajaran matematika ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini sebagai berikut :

“Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa di kelas V dengan model pembelajaran berbasis game pada pembelajaran matematika.”

F. Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini dibedakan menjadi dua manfaat dan kegunaan dengan rincian sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu :

1. Memberikan masukan terhadap dunia pendidikan mengenai pengaruh penerapan model Pembelajaran Berbasis *Game* menggunakan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran Matematika.
2. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengaruh penerapan model Pembelajaran Berbasis *Game* menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran Matematika serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi guru, bagi siswa, bagi sekolah maupun bagi peneliti.

1. Bagi Guru

Guru dapat menciptakan pembelajaran yang dapat bermain, menarik, menantang, menyenangkan, juga bermakna bagi siswa. Guru dapat lebih inovatif dan kreatif dalam menumbuhkan minat siswa dalam belajar, sehingga mampu memahami materi yang disampaikan. Dengan begitu pada pelaksanaan pembelajarannya minat siswa terhadap pembelajaran Matematika akan meningkat.

2. Bagi Siswa

Dengan penerapan model Pembelajaran Berbasis *Game* berbantuan menggunakan media *wordwall* pada peserta didik diharapkan peserta didik mampu meningkatkan hasil belajar, keaktifan, motivasi, minat dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran Matematika.

3. Bagi Sekolah

Memberikan kesempatan kepada sekolah dan para pengajar untuk mampu menciptakan perubahan ke arah yang lebih baik dalam

meningkatkan kualitas belajar siswa, sehingga akibatnya tujuan penyelenggaraan pendidikan di sekolah dapat tercapai dengan baik.

4. Bagi Pembaca

Memberikan wawasan dan pemahaman pada pembaca sehingga mampu memahami model Pembelajaran Berbasis Game juga dapat dijadikan sebagai dasar untuk mengadakan penelitian tindak lanjut.

G. Definisi Operasional

1. Pembelajaran Berbasis Game

Pembelajaran berbasis *game* merupakan model pembelajaran yang melibatkan permainan yang dibuat untuk merangsang pemikiran termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan suatu masalah. Teknik pembelajaran interaktif yang efektif untuk anak usia dini merupakan menggunakan permainan edukatif. Hal ini dikarenakan sebagian besar anak pada usia dini mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap segala sesuatu yang terdapat pada lingkungan (R. A. Rahman & Tresnawati, 2016: 184).

Game dirancang untuk mempunyai tujuan pendidikan yang spesifik. *Game* edukasi ini akan mengutamakan untuk mendukung proses pembelajaran, dengan menggunakan konsep bermain sambil belajar. Bagi sebagian anak, istilah belajar akan terasa sangat menakutkan, dengan begitu diharapkan perlu menggunakan adanya permainan edukasi yang menarik ini, anak tidak akan menyadari bahwa yang mereka lakukan adalah belajar serta anak akan bahagia dan mau belajar. (Reni & Listia (2020), dalam Siswanto & Putra, 2013).

Maka dengan begitu, dapat disimpulkan Pembelajaran Berbasis *Game* merupakan pembelajaran yang melibatkan permainan supaya siswa bisa aktif dan kreatif, serta pelaksanaan pembelajaran pun akan lebih efektif.

2. *Wordwall*

Wordwall merupakan platform yang menyediakan fitur pendidikan. *Wordwall* ini bukanlah sebuah aplikasi melainkan sebuah *website* dimana *website* ini menyediakan aneka jenis fitur kuis edukatif

dan bias sebagai sebuah game interaktif yang bisa digunakan pada pembelajaran. Pada *wordwall*, kuis pembelajaran bisa dikembangkan sebagai kuis yang lebih menarik dan menyenangkan, menggunakan fitur-fitur yang tersedia. Selain itu, *wordwall* dapat digunakan sebagai pengalih perhatian dalam pembelajaran.

Wordwall merupakan teknologi yang bisa digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran menggunakan cara yang menarik. *Wordwall* sendiri artinya website yang bisa mempermudah pengajar dalam membuat kuis atau membuat evaluasi atau penilaian pembelajaran yang menarik. *Wordwall* ini dilengkapi menggunakan berbagai jenis penilaian yang sangat menarik dan menyenangkan, salah satunya merupakan teka-teki silang yang bisa digunakan untuk menguji daya ingat dan ketepatan siswa, pencarian kata yang dapat menguji ketepatan siswa, match up yang digunakan untuk menguji siswa pemahaman materi.

Dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* dapat menjadi sebuah teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, agar membelajarkan lebih menarik. Dalam *wordwall* banyak game yang bisa digunakan menjadi alat evaluasi atau penilaian kepada siswa.

3. Matematika

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam seluruh jenjang pendidikan dan mempunyai karakteristik yaitu konsep-konsep yang terstruktur, logis, dan sistematis. Matematika adalah pengetahuan dasar yang diharapkan siswa untuk menunjang keberhasilan belajarnya pada rangka melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi dan matematika adalah ilmu yang tersusun secara hierarkis, dengan konsep yang satu sebagai dasar untuk mempelajari konsep selanjutnya. Dengan pengetahuan matematika, siswa tidak hanya dapat menguasai kemampuan akademik yang tinggi, namun dapat memiliki perilaku yang baik pada kecakapan hidup dalam masyarakat.

Matematika adalah disiplin ilmu yang memiliki karakteristik atau ciri tertentu. Menurut Sumardiyono (2004: 2) ciri-ciri tersebut mencakup objek langsung dan objek tidak langsung. Objek langsung matematika meliputi; matematika, keterampilan matematika, konsep matematika dan prinsip matematika. Sedangkan objek tidak langsung matematika merupakan berpikir logis, kemampuan memecahkan masalah, kepandaian analitis, dan perilaku positif terhadap matematika..

Pada penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang wajib, pembelajaran dasar yang diharuskan dan diharapkan siswa untuk menunjang keberhasilan proses belajarnya untuk menempuh pendidikan yang lebih tinggi dan juga matematika adalah ilmu yang tersusun secara hierarkis, satu konsep sebagai dasar untuk menelidiki konsep selanjutnya..

H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini yaitu untuk menjelaskan isi dari setiap Bab, urutan penulisan, dan hubungan antara bab dengan sub bab dalam kerangka. Pada Bab I pendahuluan membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi. Bab II kajian teori dan kerangka pemikiran membahas kajian teori berkaitan menggunakan variabel-variabel pada penelitian. Bab III metode penelitian membahas rancangan penelitian, subjek dan objek penelitian, tempat dan waktu penelitian instrumen penelitian yang digunakan, teknik analisis data serta teknik pengumpulan data. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan mengenai hasil dari temuan penelitian yang dilakukan. Bab V penutup dan saran membahas simpulan dan saran dalam sebuah penelitian.