

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah bidang studi yang menekankan perhitungan dan hubungannya dengan logika, atau pemikiran yang didasarkan pada fakta dan logika. Di sekolah dasar, beberapa mata pelajaran, termasuk menulis, berhitung, dan membaca, diajarkan sejak usia dini. Siswa mulai belajar matematika di tingkat sekolah dasar sejak kelas satu SD. Menurut Munawaroh (2019), tujuan pembelajaran matematika adalah untuk menumbuhkan sikap siswa yang teliti, kritis, efisien, konsisten, dan memiliki pengetahuan universal.

Matematika dianggap banyak orang sebagai sesuatu yang sulit, menakutkan, tidak menyenangkan, dan mudah membosankan. Oleh karena itu, agar siswa tetap tertarik, seorang guru sebagai pendidik dituntut mampu untuk mengelola kelas dengan baik. Kelas yang baik akan mendorong interaksi akademik. Agar guru dapat menyajikan materi pelajaran dengan tepat, sangat penting untuk memperhatikan metode pengajaran yang digunakan. Penggunaan bahan ajar yang sesuai dengan materi sangat penting, dan pendekatan yang tepat juga dapat membantu siswa belajar dengan lebih baik.

Hasil belajar merupakan sesuatu yang mampu dilihat, diamati, dan diukur, sehingga didalam diri seseorang mengalami perubahan yang ditimbulkan dari sebuah pengalaman belajar tersebut. Disisi lain hasil belajar juga dianggap sebagai ungkapan yang menjelaskan kemampuan siswa setelah memperoleh pengetahuan dari berbagai hal yang sudah dipelajari maupun yang diketahuinya sehingga hasil belajar yang telah didapatkan menimbulkan banyak faktor yang mempengaruhi, antara lain pemilihan model pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan daya tarik siswa ketika belajar. Jika kebutuhan belajar siswa tinggi maka hasil belajarnya akan meningkat (Maghfiroh & Roudlotul, 2018).

Ketika proses belajar mengajar berlangsung di kelas, guru harus mampu memberikan model pembelajaran yang efektif kepada siswa yang mengalami kesulitan. Selain itu, guru harus membantu dan mengatasi kesulitan tersebut dengan membimbing siswa berdasarkan aspek-aspek yang dianggap sulit untuk dipahami oleh siswa. Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh siswa. (Alisnaini et al., 2023). Mengembangkan pemahaman didalam pembelajaran matematika harus ditumbuhkan sejak dini dikarenakan tanpa adanya pemahaman, siswa tidak bisa mengaplikasikan proses, pemetaan atau prosedur sehingga penggunaan matematika harus diawali dengan metode maupun cara yang sederhana sampai pada hal yang sulit termasuk pemahaman konsep. Hal ini sudah dibuktikan oleh peneliti dengan melakukan observasi awal pada saat praktik lapangan di SDN 01 Nambangan Lor yang berjumlah 20 siswa, dengan prosentase 56% atau sebanyak 12 siswa menganggap bahwa

pelajaran matematika sulit. Ditemukan juga beberapa masalah, seperti siswa yang cenderung pasif, bosan, dan kurang tertarik pada matematika ketika diajarkan oleh guru. Mereka juga kurang memperhatikan dan tidak terlibat dalam diskusi dengan guru. Ketidakterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran dapat mempengaruhi prestasi belajar mereka. Oleh sebab itu, penting untuk menerapkan media dan metode pembelajaran yang sesuai untuk membantu siswa yang menghadapi kesulitan memahami materi. Teknologi yang serba canggih sangat memengaruhi pendidikan yang mana guru memiliki kemampuan untuk mengembangkan pendekatan serta sistem pembelajaran yang bermacam-macam yang diharapkan mampu mengembangkan daya tarik siswa ketika pembelajaran

Dengan menerapkan media atau metode pembelajaran yang tepat, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah *Game-Based Learning*, yang berfokus pada penggunaan permainan sebagai alat utama dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran ini memakai metode dan sistem yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih mudah serta menyenangkan, sehingga dengan demikian dapat menarik minat para siswa dapat dengan nuansa pembelajaran yang lebih efektif, lebih antusias serta mendapatkan hasil belajar yang memuaskan (Rosarian & Dirgantoro, 2020). Satu upaya penggunaan metode *Game Based Learning* yang bisa diterapkan yaitu menggunakan metode *wordwall*.

Wordwall merupakan situs pembelajaran alternatif dan interaktif yang bisa digunakan dalam sebuah metode pembelajaran. Yang mana aplikasi

wordwall ini tidak berbayar untuk lima pilihan templat yang disediakan. Penggunaan media *wordwall* memungkinkan guru atau pendidik mampu menciptakan sebuah gambaran dan konsep pembelajaran yang menarik, atraktif, dan bervariasi. Melalui media *wordwall* ini guru harus mampu mengolah serta berbagi macam-macam aktivitas pembelajaran seperti *puzzle*, permainan menggunakan kata, kuis, kata silang dan sebagainya. Pemanfaatan instrumen pembelajaran ini dapat menghasilkan suasana yang berbeda pada saat pembelajaran di kelas agar tidak membosankan dan tidak monoton (Mohammad Fikriansyah & Idzi' Layingnati, 2023).

Menurut Gandasari & Pramudiani (2021), penggunaan *Wordwall* secara signifikan memengaruhi tingkat pemahaman siswa tentang materi pelajaran. Mereka menemukan bahwa *Wordwall* sebagai salah satu metode pembelajaran yang cukup efektif dalam meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Pradani (2022) mendukung temuan ini dan menemukan bahwa penggunaan *Wordwall* sangat bermanfaat dalam pembelajaran tematik kelas III, terutama dalam meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Dengan kata lain, media *Wordwall* memiliki keunggulan dalam Pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*) memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam proses belajar. Dengan memanfaatkan aplikasi *Wordwall*, siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap pengerjaan kuis, sehingga meningkatkan partisipasi dan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Diharapkan juga guru dapat menerapkan berbagai media *wordwall* yang relevan dengan subjek yang diajarkan. Namun, pengalaman langsung dari proses penelitian menunjukkan bahwa ada keterbatasan. Karena enam siswa tidak memiliki *smartphone* untuk mengerjakan *post-test*, penelitian ini membutuhkan aplikasi online. Namun, dijumpai pula disaat pembelajaran berlangsung beberapa siswa tidak fokus dan inimemilih bermain di *smartphone* nya, hal tersebut dapat menghambat waktu pembelajaran. Namun pada penelitian sebelumnya penggunaan media *wordwall* dengan model pembelajaran *games based learning* belum diintegrasikan ke dalam pembelajaran matematika sekolah dasar (Farhaniah, S, 2021). Sehingga pengintegrasian media *wordwall* dengan model *games based learning* akan menjadi inovasi baru dalam menumbuhkan hasil belajar khususnya siswa kelas III sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki masalah yang ada dan mengetahui seberapa efektif penggunaan media *wordwall* dengan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan serta mengembangkan pemahaman siswa dalam materi perkalian di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan inovasi dalam cara matematika dimasukkan ke dalam pembelajaran sekolah. Serta melalui penerapan model pengajaran dan penerapan media maupuu instrumen yang tepat serta atraktif guna menjadi penyelesaian dalam menghasilkan sistem pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diidentifikasi berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Variabel penelitian bebas pada penelitian ini yaitu media *wordwall* dengan model pembelajaran *games based learning*.
2. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada materi perkalian.
3. Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas III SDN 01 Nambangan Lor.
4. Materi yang diteliti merupakan materi perkalian siswa kelas III sekolah dasar.
5. Media *wordwall* dengan model pembelajaran *games based learning* merupakan media pembelajaran yang diterapkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian yaitu “ Bagaimana Efektivitas Penggunaan Media *Wordwall* dengan Model Pembelajaran *Games Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian Kelas III?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini ditujukan untuk mengetahui “Efektivitas Penggunaan Media *Wordwall* dengan Model

Pembelajaran *Games Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian Kelas III”

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian yang telah dilaksanakan dapat dijadikan sebagai acuan dalam perkembangan ilmu pendidikan serta melengkapi kajian ilmu pengetahuan dalam penggunaan metode belajar yang efektif dan efisien pada pembelajaran matematika di sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti.

Peneliti akan memperoleh pemahaman yang mendalam tentang dampak dari penggunaan media *wordwall* dengan model pembelajaran *games based learning* dalam konteks perkalian.

b. Bagi guru

Guru dapat meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi dan permainan dalam pengajaran matematika.

c. Bagi siswa

Siswa dapat memperoleh pengalaman pembelajaran yang menarik, interaktif, pada pemecahan masalah melalui penggunaan media *wordwall* dan *games based learning*.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat memotivasi peneliti selanjutnya dalam menggali konsep-konsep pembelajaran yang inovatif khususnya pada mata pelajaran matematika.

F. Definisi Operasional

1. Model *Pembelajaran Games Based Learning* berbantuan media *Wordwall* adalah Model pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi berbasis gamifikasi digital yang memiliki berbagai game dan kuis yang dapat digunakan oleh pendidik bertujuan untuk membuat belajar lebih mudah dan menjadikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.
2. Hasil belajar perkalian siswa digunakan untuk mengukur pemahaman, penerapan, dan penguasaan konsep perkalian. Dengan menggunakan soal tes materi perkalian yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda.