

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pembelajaran dan pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap seseorang (Farida, 2025). Tujuan utamanya adalah membentuk individu agar mampu berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat dan mencapai potensi maksimalnya. Pendidikan dapat dilakukan di berbagai tingkat, mulai dari pendidikan formal di sekolah hingga pendidikan informal melalui pengalaman sehari-hari, oleh karena itu, pendidikan merupakan kunci utama untuk membuka pintu kesempatan dan mewujudkan potensi penuh setiap individu (Kurnia, 2025).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan termasuk pada jenjang sekolah dasar. Pendidikan pada jenjang sekolah dasar merupakan fase yang sangat penting dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan peserta didik, karena pada tahap ini minat belajar yang kuat berperan besar dalam menumbuhkan pola pikir positif terhadap proses pembelajaran, yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar dalam jangka panjang (Sukma, 2024). Guru dituntut mampu berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang tepat, menarik, dan efektif agar konsep dasar matematika dapat diajarkan dengan baik, sehingga siswa mampu memahami materi yang disampaikan secara menyeluruh dan menumbuhkan

minat belajar terhadap matematika. Salah satu bentuk inovasi yang saat ini banyak digunakan adalah pemanfaatan media digital interaktif, seperti *wordwall*, dalam kegiatan pembelajaran (Purwanto, 2025). Media digital ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif, minat belajar, dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, termasuk matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar, karena dianggap sulit untuk dipahami (Kristina, 2021). Kesulitan tersebut umumnya muncul akibat rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep dasar matematika, sehingga banyak di antara mereka beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang rumit dan menakutkan. Sebenarnya, setiap siswa memiliki gaya belajar dan tingkat pemahaman yang berbeda dalam menerima materi pembelajaran. Peran guru sangatlah penting dalam merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat, menarik, serta efektif agar konsep dasar matematika dapat tersampaikan dengan baik (Dewi, 2025). Oleh karena itu, Siswa mampu memahami materi secara menyeluruh dan memiliki minat belajar yang lebih tinggi terhadap matematika.

Matematika memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif peserta didik (Sulistiani & Masrukan, 2016). Penguasaan operasi hitung bilangan cacah dalam pembelajaran matematika menjadi dasar utama yang harus dikuasai oleh siswa kelas rendah. Kompetensi ini berfungsi sebagai fondasi bagi pemahaman konsep-konsep matematika selanjutnya, seperti operasi

bilangan bulat, pecahan, serta penerapannya dalam penyelesaian masalah kehidupan sehari-hari.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan siswa sekolah dasar dalam memahami serta menyelesaikan masalah matematika masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Sidorejo 1 Geneng, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih cenderung menghafal rumus tanpa memahami makna dari operasi hitung tersebut. Siswa diberikan soal cerita atau masalah kontekstual, ternyata banyak siswa mengalami kesulitan dalam menentukan langkah penyelesaian yang tepat. Kondisi ini menandakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa belum berkembang secara optimal.

Berdasarkan temuan (Polya, 1873) bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan inti dari kegiatan belajar matematika. Ia menyatakan bahwa terdapat empat langkah dalam proses pemecahan masalah, yaitu (1) memahami masalah, (2) merencanakan penyelesaian, (3) melaksanakan rencana, dan (4) memeriksa kembali hasil. Langkah-langkah ini dapat membantu siswa berpikir secara sistematis dan rasional dalam menghadapi permasalahan sistematis. Pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh metode ceramah membuat siswa pasif dan kurang termotivasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis tersebut.

Salah satu cara agar siswa mempunyai ketertarikan terhadap matematika dengan memberikan media pembelajaran. Penggunaan aplikasi berbasis online kini semakin meluas sebagai alat bantu dalam proses

pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media sekaligus alat evaluasi adalah *wordwall*. Aplikasi *wordwall* yang mengusung konsep gamifikasi mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa. Beragam jenis permainan dan kuis yang tersedia membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih antusias dalam belajar matematika. *Wordwall* menyediakan berbagai bentuk permainan interaktif seperti gambar, objek visual, atau kuis yang dapat diisi dengan materi maupun soal-soal yang akan dipelajari. Fitur ini membantu siswa memahami konsep matematika, terutama materi operasi hitung bilangan. Selain berfungsi sebagai media pembelajaran, *wordwall* juga terbukti dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa (Annur, 2025).

Penggunaan *wordwall* yang berbasis web memungkinkan siswa mengaksesnya secara mandiri melalui komputer atau ponsel pintar, baik di sekolah maupun di rumah. Fitur yang kreatif dan mudah diakses pada *wordwall* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu alternatif media tersebut adalah *wordwall*. Platform ini memungkinkan guru membuat permainan interaktif seperti kuis, teka-teki silang, mencocokkan pasangan, hingga roda keberuntungan (*spin the wheel*) (Arsyad, 2025). Melalui media ini, siswa dapat belajar sambil bermain dan memperoleh umpan balik langsung dari

setiap jawabannya. Pemanfaatan *wordwall* dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar berpotensi besar meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Penyajian soal dalam bentuk permainan digital membuat siswa lebih fokus, bersemangat, dan aktif saat mengerjakan tugas. Selain itu, siswa dapat mengulang latihan secara mandiri di rumah melalui gawai mereka masing-masing, sehingga proses belajar tidak hanya terjadi di kelas, tetapi juga berlanjut di luar jam pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan hasil positif terkait penggunaan *wordwall*. Penelitian menentukan bahwa penerapan *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media digital (Lubis & Nuriadin, 2022). *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui kegiatan interaktif berbasis permainan edukatif. Dengan demikian, penerapan *wordwall* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills / HOTS*) (Siti Mumtazah, 2025).

Berdasarkan uraian di atas, maka penerapan media digital *wordwall* pada pembelajaran matematika, khususnya materi operasi hitung bilangan cacah, diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III SDN Sidorejo 1 Geneng. Melalui media interaktif ini, siswa diharapkan tidak hanya mampu melakukan perhitungan secara prosedural, tetapi juga mampu memahami konteks masalah, menentukan

strategi yang tepat, dan memeriksa kembali solusi yang diperoleh. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan judul “penerapan media digital *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah operasi hitung bilangan cacah siswa kelas III SDN Sidorejo 1 Geneng”, sebagai sarana pendukung pembelajaran yang inovatif dan efektif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana penerapan media digital *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah operasi hitung bilangan cacah pada siswa kelas III di SDN Sidorejo 1 Geneng Ngawi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut : Untuk meningkatkan kemampuan penerapan media digital *wordwall* dalam pembelajaran operasi hitung bilangan cacah pada siswa kelas III di SDN Sidorejo 1 Geneng Ngawi

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat atau kegunaan bagi peneliti maupun orang lain. Kegunaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran Matematika.
- b. Agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan sehingga nantinya proses pembelajaran yang dilakukan dapat lebih bermakna.
- c. Untuk meningkatkan hasil belajar dan mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupannya.

2. Bagi Guru

- a. Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki kualitas proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Matematika.
- b. Dapat digunakan sebagai acuan dalam menentukan bentuk pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

3. Bagi Kepala Sekolah

- a. Sebagai bahan masukan ataupun pertimbangan untuk mengambil kebijaksanaan dalam proses belajar dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

4. Bagi Peneliti

- a. Menambahkan pengalaman dan wawasan dalam penggunaan media pembelajaran digital *wordwall*.
- b. Sebagai bahan untuk dapat mengajar Matematika secara lebih baik lagi.

E. Definisi Istilah

Sesuai dengan judul yang diangkat dalam penelitian ini, maka definisi istilah adalah:

1. Media digital *wordwall*

Media digital *wordwall* adalah *platform* pembelajaran daring yang memungkinkan guru membuat permainan interaktif seperti kuis, teka-teki silang, atau mencocokkan pasangan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

2. Kemampuan pemecahan masalah

Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan siswa dalam memahami masalah, merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan langkah-langkah perhitungan, dan mengevaluasi hasil yang diperoleh.

3. Operasi hitung bilangan cacah

Operasi hitung bilangan cacah adalah keterampilan menghitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian terhadap bilangan bulat positif (bilangan cacah) sesuai dengan konsep dasar matematika sekolah dasar.