

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan didefinisikan sebagai sebuah perjalanan memungkinkan setiap individu agar mengembangkan kemampuan, sikap, serta kepribadiannya dalam situasi sosial. Pendidikan tidak hanya mengajarkan informasi yang luas, tetapi juga pemikiran kritis, penilaian yang baik, dan perencanaan jangka panjang. Selain itu, pendidikan membantu seseorang mendapatkan keterampilan tertentu yang berguna di lingkungan masyarakat, yang memungkinkan mereka untuk tumbuh dan memberdayakan diri mereka sendiri (Nugraha, 2020).

Pendidikan di sekolah dasar merupakan dasar bagi pengembangan kepribadian anak sebagai generasi penerus bangsa yang akan mewarnai dunia, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi pertumbuhan secara terus menerus dalam bidang pendidikan yang semakin meningkat. Namun, definisi pendidikan, khususnya di sekolah dasar, tidak boleh menjadi sempit dengan hanya berfokus pada substansi materi. Tujuan utama dari pendidikan adalah untuk menanamkan prinsip-prinsip moral dan menggabungkan keterampilan dari berbagai profesi.

Dalam kerangka pendidikan formal, pendidikan dasar sangat penting dalam membangun sikap logis dan kemampuan berpikir kritis anak sejak usia dini. Matematika adalah topik penting dalam pendidikan dasar karena matematika mengajarkan siswa cara sangat penting untuk menggunakan pemikiran yang logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif sejak usia dini. Belajar aritmatika di sekolah dasar merupakan pendekatan yang menarik bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan belajar mereka. Oleh karena itu, pengajaran matematika kepada siswa dimulai sejak sekolah dasar. Matematika berbeda dengan mata pelajaran akademik lainnya, seperti ilmu sosial, karena matematika merupakan ilmu yang tepat dan pasti (Farhana et al., 2022).

Namun demikian, menurut Ariyanto et al., (2023) pembelajaran matematika di sekolah dasar sering dianggap sebagai pengalaman belajar yang tidak sepenuhnya dipahami oleh siswa. Banyak siswa di tingkat sekolah dasar yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang menantang dan membosankan. Selain itu, ketertarikan terhadap materi pelajaran, perhatian selama proses pembelajaran, dan kepatuhan terhadap teknik dan materi pembelajaran dapat menjadi motivator dalam pembelajaran matematika. Guru sering kali menjadi aspek yang paling penting karena teknik pengajaran yang tidak beragam atau tidak menginspirasi dapat menyebabkan siswa kurang atau lebih terdorong untuk belajar aritmatika. Oleh karena itu, guru memiliki tanggung jawab untuk menerapkan strategi pengajaran yang efektif untuk membuat matematika menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Kholik & Muthi, 2024).

Salah satu penyebab masalah belajar siswa adalah kurangnya minat dalam belajar matematika, yang menyebabkan siswa kurang memperhatikan mata pelajaran akibatnya gagal memahami ide-ide. Dalam beberapa kondisi, siswa mengingat rumus atau konsep tanpa memahaminya. Akibatnya, siswa tidak dapat menerapkan konsep-konsep ini dalam berbagai situasi karena minat memiliki dampak yang signifikan terhadap proses dan hasil pembelajaran. Tingkat minat belajar akan berhubungan langsung dengan kualitas hasil belajar (A. Nisa, MZ, & Vebrianto, 2021).

Minat belajar merupakan aspek penting dalam kinerja pendidikan, khususnya dalam belajar matematika. Minat belajar juga dapat didefinisikan sebagai rasa senang ketika terlibat dalam suatu kegiatan belajar yang melibatkan usaha dan dilakukan melalui tindakan yang bermanfaat. Semakin kuat atau erat hubungan tersebut, semakin tinggi minatnya. Menggunakan alat pembelajaran yang menarik dan kreatif dapat membantu anak-anak sekolah dasar menjadi lebih tertarik untuk belajar (Zulfah, 2023).

Berdasarkan hasil obeservasi yang dilakukan selama pelaksanaan Program Praktik Lapangan Sekolah (PLP) di SDN Karangmulya II, diketahui bahwa adanya minat belajar yang

rendah sehingga mencolok di kalangan siswa terhadap kegiatan akademik mereka, terbukti dengan kurangnya minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu aspek yang menyebabkan hal ini adalah guru tidak menggunakan bahan pembelajaran interaktif, yang telah membuat proses belajar menjadi kurang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang disimpulkan oleh Rahmawati & Rulviana, (2024) yang menemukan bahwa di SDN 02 Taman, pengajar hanya menggunakan pendekatan ceramah dan tidak menggunakan sumber daya pembelajaran digital dalam proses pembelajaran, khususnya matematika. Akibatnya, anak-anak memiliki minat belajar yang rendah dan kesulitan untuk memahami materi pembelajaran. Banyak siswa yang menjadi bosan dan lesu selama proses pembelajaran, dan mereka tidak mendengarkan guru saat membahas topik tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan upaya untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar melalui pemanfaatan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dalam lingkungan pendidikan telah terbukti sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam pembelajaran. Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk memperjelas dan menyoroti topik yang kompleks atau sulit melalui penggunaan gambar. Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk menyajikan informasi pembelajaran kepada siswa, yang akan meningkatkan semangat belajar mereka (Zulfah, 2023).

Penggunaan media pembelajaran Wordwall terbukti mampu meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik dalam mata pelajaran Matematika. Dalam proses pembelajaran, siswa terlihat antusias dan fokus saat memainkan permainan edukatif. Selain itu, terlihat adanya kerja sama dan semangat antar peserta didik dalam kelompok, yang mendorong partisipasi aktif seluruh siswa selama kegiatan pembelajaran di kelas (Imelda Butar-butar¹, Hernando Silitonga & Natria Friska Manik, 2024).

Media digital adalah media pembelajaran yang paling populer saat ini, menggunakan media digital di dalam kelas dapat meningkatkan minat belajar dan daya tarik siswa untuk belajar. Media berbasis digital digunakan untuk menghasilkan konten audiovisual. Media digital memungkinkan guru untuk memberikan pelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih interaktif, visual, dan menarik, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan semangat belajar mereka (Sitepu, 2021).

Berdasarkan isu-isu tersebut, salah satu metode untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar adalah dengan menerapkan *wordwall* dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa dengan menawarkan berbagai permainan edukatif, meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall telah terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian Martono et al., (2024) wordwall adalah media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan partisipatif.

Lebih lanjut, penelitian Mujahidin, (2021) menyebutkan bahwa Wordwall merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran baik oleh guru maupun siswa. Kegiatan belajar yang ditawarkan bersifat menyenangkan dan mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Kemudian Shofiya Launin et al., (2022) menyimpulkan bahwa upaya Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki potensi media Wordwall dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Terbukti dari hasil kuesioner yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar sebesar 6,35 poin setelah penggunaan media pembelajaran wordwall.

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Ajar Digital *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Matematika Kelas V Di Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Minat belajar matematika yang rendah, siswa menganggap proses pembelajaran terlalu monoton.
2. Metode pembelajaran yang digunakan guru adalah metode pembelajaran yang konvensional yaitu metode ceramah.
3. Proses pembelajaran tetap berpusat pada guru, dengan siswa berperan secara pasif dan masih ada yang mengobrol dengan temannya Ketika guru menjelaskan.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan pembelajaran menjadi lebih membosankan, focus perhatian siswa saat pembelajaran tidak bertahan lama.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas perlu dibatasi permasalahan – permasalahan yang akan dikaji oleh peneliti, yaitu pembahasannya terkait Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas V di SDN Karangmulya II pada materi yang digunakan adalah materi pecahan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disajikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengaruh media *wordwall* terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN Karangmulya II?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ajar digital berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar matematika siswa kelas V Secara lebih spesifik, penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap minat belajar matematika siswa kelas V di SDN Karangmulya II.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran matematika dengan memanfaatkan teknologi digital.

2. Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi:

1. **Guru;** Mendapatkan wawasan baru tentang bagaimana meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan teknologi.
2. **Sekolah;** Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
3. **Peneliti:** Peneliti dapat mengembangkan model penelitian yang inovatif untuk mengkaji pengaruh media digital terhadap pembelajar.