

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menjamin kelangsungan hidup negara, karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Dengan pendidikan kehidupan manusia menjadi terarah, (Perangin-angin, 2022).

Di Indonesia, sekolah sebagai lembaga pendidikan formal merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menjadi tempat proses belajar mengajar berlangsung. Tetapi, semenjak masa pandemi *Covid-19* pemerintah mendorong adanya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran daring (dalam jaringan), dan walaupun keadaan dimasa pandemi sudah mulai pulih, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran tetap dibutuhkan, terutama dalam bidang studi matematika. Karena, matematika memiliki peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan. Banyak permasalahan dan kegiatan dalam hidup yang harus diselesaikan dengan menggunakan ilmu matematika seperti menghitung, mengukur, dan lain sebagainya. Selain itu, sekarang banyak informasi yang disampaikan dalam bahasa matematika seperti tabel, grafik, diagram, dan sebagainya. Sehingga matematika penting untuk dikuasai. Mengingat besarnya peranan matematika, maka tak heran jika pelajaran matematika diberikan pada setiap jenjang mulai dari prasekolah (TK), SD, SMP, SMA sampai pada perguruan tinggi. Bahkan matematika dijadikan salah satu tolak ukur kelulusan siswa melalui diujikannya matematika dalam ujian nasional. Namun pada kenyataannya, matematika sering menjadi hal yang menakutkan bagi siswa

dikarenakan proses pembelajaran dan rendahnya kemampuan dasar matematika siswa, (Tarigan, 2018).

Karakteristik matematika yang abstrak dan sulit sehingga dianggap sebagai bidang studi yang paling sulit di antara bidang studi yang lainnya, (Adrian, 2019).

Pembelajaran matematika di SD diajarkan melalui: melihat, mendengar, membaca, mengikuti perintah, mengimitasi, mempraktekan, dan menyelesaikan latihan. Pengalaman akan benda-benda konkrit yang dimiliki anak sangat membantu dalam mendasari pemahaman konsep-konsep yang abstrak. Guru harus terampil membangun jembatan penghubung antara pengalaman konkrit dengan konsep-konsep matematika. Oleh karena itu peranan media pembelajaran, terutama alat peraga, memiliki peranan yang penting untuk kegiatan pembelajaran matematika di sekolah dasar, (Mailani, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 106836 Limau Manis pada hari Senin 22 November 2021, diperoleh informasi bahwa sebelum pandemi *Covid* -19, proses pembelajaran dilakukan secara konvensional dan jarang sekali menggunakan media pembelajaran. Peneliti juga mendapatkan informasi tentang hasil belajar peserta didik yang rendah. Hal ini berdasarkan hasil observasi nilai ujian tengah semester matematika yang sangat rendah yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1 Nilai Ujian Tengah Semester Kelas V- B

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	≥ 70	Tuntas	6	25%
2.	≤ 70	Belum Tuntas	18	75%
	Total Siswa		24	100%

(Sumber: Buku Nilai Guru Kelas V-B SDN 106836 Limau Manis)

Hasil belajar yang rendah disebabkan oleh tidak adanya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga peserta didik kurang memahami materi yang diberikan oleh guru. Informasi lain yang diperoleh adalah bahwa guru-guru kurang paham dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Kemudian peneliti juga mendapat informasi bahwa sebagian besar siswa kelas V sudah memiliki HP sendiri dan sebagian lagi memakai HP orangtuanya, hal ini terlihat dari tingkat kehadiran para siswa saat zoom pembelajaran selama Daring (dalam jaringan), sehingga peserta didik sudah siap menerima pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi.

Oleh karena itu, perlu adanya suatu media yang bisa mengangkat motivasi peserta didik untuk tetap fokus dalam pembelajaran dan tetap terjamin yaitu dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning*, *e-learning* merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat digunakan untuk mempermudah suatu proses pembelajaran. Salah satu jenis *e-learning* yaitu *wordwall*. Dengan ini peneliti menggunakan media aplikasi *wordwall* yang sangat mudah digunakan untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik. Dalam kegiatannya dengan menggunakan media aplikasi *wordwall* dapat diakses oleh peserta didik secara individual atau melalui bimbingan guru.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melakukan suatu penelitian yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Materi Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 106836 Limau Manis T.A 2021/2022.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat ditemukan yaitu:

1. Hasil belajar matematika peserta didik rendah.
2. Pada saat melakukan pembelajaran guru kurang memanfaatkan media berbasis teknologi.
3. Kurangnya pemahaman guru terhadap teknologi.
4. Proses Pembelajaran kurang efektif.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka yang menjadi batasan masalah adalah Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis wordwall yang berfokus pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan kelas V SDN 106836 Limau Manis T.A. 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis *wordwall* pada materi pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 106836 Limau Manis T.A. 2021/2022?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall* pada materi pecahan di kelas V SDN 106836 Limau Manis T.A. 2021/2022?

3. Apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis *wordwall* pada materi pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 106836 Limau Manis T.A. 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis *wordwall* pada materi pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 106836 Limau Manis T.A. 2021/2022?
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall* pada materi pecahan di kelas V SDN 106836 Limau Manis T.A. 2021/2022.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *wordwall* pada materi pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 106836 Limau Manis T.A. 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

1. Penelitian ini disusun untuk menjadi acuan bagi guru untuk mendukung agar proses belajar mengajar lebih efektif, sebagai alternatif bagi guru untuk memilih media pembelajaran.
2. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SD/MI sehingga dapat berpengaruh positif pada hasil belajar siswa.

b. Secara praktis

1. Bagi siswa: dapat meningkatkan prestasi belajar matematikanya, khususnya pada materi pecahan.
2. Bagi guru: dapat memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran Matematika di kelas sehingga permasalahan yang dihadapi oleh siswa maupun oleh guru dapat dioptimalkan.
3. Bagi sekolah: hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran.
4. Bagi peneliti : untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam melaksanakan pembelajaran serta menjadi bekal nantinya ketika menjadi seorang pendidik.
5. Bagi peneliti selanjutnya : hasil penelitian ini kedepannya dapat dijadikan sebagai sumber rujukan atau informasi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian.