BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hasil belajar di ranah pendidikan berperan sebagai alat ukur kualitas pendidikan. Hasil belajar yang baik mengidentifikasikan berhasil tidaknya program pendidikan yang sedang di jalankan oleh pemerintah. Hasil belajar juga digunakan pemerintah untuk acuan dalam mengembangkan program pendidikan nasional sehingga siswa dapat bersaing di era globalisasi. Walaupun demikian, terdapat masalah atau hambatan yang bisa menurunkan tingkat dan kualitas hasil belajar siswa. Ketika hasil belajar siswa di indonseia menurun maka peluang Indonesia bersaing dalam dunia pendidikan di era global akan menurun. Oleh sebab itu, hasil siswa perlu diperhatikan oleh pemerintah. Rendahnya hasil belajar adalah suatu hal yang wajar jika dilihat setiap kegiatan pembelajaran di kelas yang menggunakan metode konvensional. Pada metode konvensional guru tidak mengikut sertakan siswa aktif dalam pembelajaran, sesekali guru bertanya dan jika siswa tidak bisa menjawab dalam waktu sebentar maka guru akan menjawab pertanyaan yang sudah ditanyakan. Pembelajaran di kelas monoton sehingga membuat siswa tidak memiliki nalar yang tinggi.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat sangat berdampak pada perubahan kehidupan manusia, salah satunya pada dunia pendidikan. Teknologi menampilkan banyak sekali model atau tampilan yang menarik sehingga cocok terhadap peningkatan hasil belajar siswa karena siswa tidak akan mudah bosan dan jenuh ketika proses belajar mengajar. Oleh karena itu proses belajar mengajar di sekolah harus diperbaiki terutama pada media pembelajaran.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah pada ayat 13 yaitu "pemanfaatan teknologi dan komunikasi untuk meningkatkan efesiensi dan efektivitas pembelajaran". Didalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media yang berbasis konvensional, karena masih kurang paham tentang teknologi. Seseorang guru tidak hanya di tuntut melakukan sistem pembelajaran yang baik dan inovatif tapi harus pandai juga menciptakan media dan menggunakannya pada pembelajaran.

Selain mengasah kognitif siswa juga bisa melatih motorik siswa dalam proses belajar mengajar ketika memainkan game. *Game edukasi Wordwall Labelled Diagram* adalah permainan yang mengarahkan siswa bermain sambil belajar sehingga anak didik tidak akan menyadari jika sedang terjadi pembelajaran. *Wordwall Labelled Diagram* adalah situs *web* yang membantu guru dalam pembelajaran. *Wordwall* memiliki banyak variasi permainan untuk anak-anak. Cara memainkan *game wordwall labelled diagram* sangat mudah di pahami dan cara pembuatan medianya juga tidak susah. Cara memainkan *Wordwall Labelled Diagram* yaitu membuka aplikasi dengan mengklik *web wordwall* di *https://wordwall.net*., lalu menklik titik gambar atau kata yang akan di cocokkan pada jawaban yang menurut siswa benar. Walaupun media ini memiliki kelebihan yang banyak diantaranya: bersifat fleksibel, menarik dan tidak monton, *Wordwall* juga memiliki kekurangan yaitu banyak menggunakan waktu dalam pengerjaan media. Materi yang akan di isi dalam media akan di desain sekreatif mungkin agar siswa tertarik melihatnya.

Siswa di usia sekolah dasar masih masanya bermain, mereka akan cepat bosan dan akan selalu aktif. Akibatnya banyak sekali guru Matematika yang kewalahan melihat hasil belajar siswa ketika selesai ujian semester. Karena pada saat guru menjelaskan, siswa tidak bersemangat dan bosan bahkan siswa terkadang melakukan hal lain selain belajar. Hasil belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Hal ini di karenakan hasil belajar adalah tolak ukur siswa apakah suatu pembelajaran itu berhasil atau tidak. Hasil belajar Matematika terutama pada materi Statistika masih rendah, bahkan sering sekali siswa lupa apa yang sudah dipelajarinya di kelas. Hal tersebut didukung oleh data observasi awal di kelas V-B dan V-C di SDN 106158 Pematang Johar T/A 2021/2022 sebagai berikut:

Table 1.1 Nilai Ulangan Harian Kelas V SDN 106158 Pematang Johar Tahun Ajaran 2021/2022

No	Kelas	KKM 70		Jumlah Seluruh Siswa
		Tuntas	Tidak tuntas	
1	Kelas ekspriment (V-B)	10	20	30
2	Kelas kontrol (V-C)	14	16	30
Total		24	36	60

Dari nilai di atas maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa masih tergolong rendah. Hal ini menyimpulkan bahwa kelas V-B dan V-C memiliki hasil belajar yang rendah. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran ke sekolah SDN 106158 Pematang Johar di kelas V-B dan V-C yaitu: penyebab utama hasil belajar siswa rendah salah satunya kurangnya pemanfaatan media selama pembelajaran. Sehingga ketika siswa belajar Matematika materi Statistika kurang bersemangat, tidak ada antusias. Guru masih belum mempelajari cara membuat media yang menarik sehinnga media

yang dulu akan digunakan untuk pembelajaran ke depannya. Media harus di kembangkan lagi supaya siswa mendapatkan hasil belajar yang baik. Keberhasilan belajar siswa tergantung dari minat siswa mempelajari materi yang akan di sampaikan oleh guru.

Berdasarkan masalah-masalah di atas peneliti memandang perlu melakukan penelitian untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media *game edukasi Worwall Labelled Diagram* terhadap hasil belajar siswa pada materi Statistika di kelas V di SDN 106158 Pematang Johar.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai latar belakang di atas, maka penulis dapat mengindentifikasikan beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang rendah karena kurangnya penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran kelas V SDN 106158 Pematang Johar T.A 2021/2022,
2. Kurangnya penggunaan teknologi pada saat pembelajaran di sekolah Pematang Johar T.A 2021/2022,
3. Sering sekali siswa lupa apa yang sudah di pelajari di kelas, dan
4. Siswa kurang semangat dan kurang antusias mengikuti pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu pengaruh media pembelajaran *game edukasi digital Wordwall Labelled Diagram* terhadap hasil belajar siswa pada materi statistika di kelas V SDN 106158 Pematang Johar T.A 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan batasan masalah yang di uraikan di atas penulis menyimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *game edukasi digital Wordwall Labelled Diagram* pada materi statistika di kelas V SDN 106158 Pematang Johar T.A 2021/2022?.
2. Apakah ada pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Konvensional* pada materi statistika di kelas V SDN 106158 Pematang Johar T.A 2021/2022?.
3. Apakah ada perbedaan pengaruh hasil belajar siswa menggunakan media game edukasi Wordwall Labelled Diagram dan media Konvensional pada materi statistika di kelas V SDN 106158 Pematang Johar T.A 2021/2022?.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *game edukasi digital Wordwall Labelled Diagram* pada materi statistika di kelas V SDN 106158 Pematang Johar T.A 2021/2022?.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Konvensional* pada materi statistika di kelas V SDN 106158 Pematang Johar T.A 2021/2022?.
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh hasil belajar siswa menggunakan media game edukasi Wordwall Labelled Diagram dan media

Konvensional pada materi statistika di kelas V SDN 106158 Pematang Johar T.A 2021/2022?.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang peneliti harapkan dari penelitian ini adalah:

A. Manfaat teoritis

1. Hasil penelitian dapat diharapkan untuk membantu kontribusi agar ilmu teknologi semakin berkembang di dunia pendidikan,
2. Hasil penelitian di harapkan memenuhi standar sebagai bahan referensi untuk penelitian dan makalah serta memberikan informasi tentang proses belajar mengajar.

B. Manfaat praktis

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memahami materi Statistika dengan baik.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dijadikan sebagai gambaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media *game edukasi digital Wordwall Labelled Diagram* dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan perbaikan untuk mengunggulkan sistem pembelajaran disekolah’
4. Bagi peneliti, sebagai masukan untuk peneliti menjadi calon guru yang professional.