

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran Abad 21 merupakan proses perubahan siklus pembelajaran yang mengubah pola pembelajaran menjadi mengasyikkan dan menyenangkan pada pelaksanaan proses belajar-mengajar di dalam kelas. Pembelajaran Abad 21 menekankan pada keaktifan peserta didik memahami pembelajaran guna mencapai keberhasilan terhadap hasil belajar. Pendidikan abad 21 adalah usaha sadar dan minat dalam mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan, inovatif serta mudah bagi siswa dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat multifungsi yang digunakan oleh pendidik dalam menilai dan mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa sesuai langkah-langkah yang telah ditentukan. Pendidikan pada umumnya diselenggarakan oleh lembaga pendidikan yaitu sekolah, sebagai tempat pendidik dengan siswa melakukan pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media, metode, alat penilaian dan lainnya guna mencapai tujuan pembelajaran yang di sepakati secara bersama. Tantangan pembelajaran abad ke 21 yaitu terjadinya perubahan kurikulum 2013 sehingga menuntut kemampuan pedagogis guru sebagai pengajar untuk lebih mampu mendesain pembelajaran agar lebih menarik dan bermakna sehingga kegiatan pembelajaran dapat melampaui batas-batas ruang kelas sehingga membuat perubahan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Daryanto dan Karim, 2017).

Pandemi COVID-19 yang terjadi di penjuru negara mengubah sistem pendidikan di seluruh dunia, terkhusus pada pendidikan negara republik Indonesia, perubahannya adalah cara pembelajaran siswa yang menggunakan media sosial sebagai alat penerima pesan sehingga menyebabkan sebagian besar siswa sudah menggunakan teknologi gawai (*Handphone, Ipad, Laptop*, dan sejenisnya), meskipun di akhir tahun 2022 pandemi covid-19 sudah mereda pemerintah mengajak para guru-guru dapat membuat serta menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dengan tujuan dapat membantu proses pembelajaran yang tepat, menyenangkan, dan memudahkan siswa dalam mengakses pembelajaran melalui *blended* maupun media pembelajaran berbasis game.

Menurut Sardiman (2011:26-28) mengatakan bahwa “Pendidikan dan pengajaran adalah salah satu usaha sadar yang terarah pada perubahan tingkah laku menuju kedewasaan anak didik”. Program pendidikan di Indonesia memiliki berbagai karakteristik yang bervariasi pada setiap tempatnya, mulai dari program pembelajaran yang diajarkan, tenaga kependidikan, lingkungan sekolah, hingga cara menggunakan berbagai langkah untuk membantu pelaksanaan pembelajaran yang dapat mempermudah siswa untuk memahami dan mengerti pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran matematika adalah konsep materi pembelajaran yang menggunakan konsep-konsep dasar perhitungan angka serta diperlukan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menerapkan konsep dasar matematika pada kehidupan sehari-hari pada materi pecahan, bangun ruang, bangun datar, Satuan WPB (Waktu, Panjang, dan Berat), serta materi lainnya. Pembelajaran matematika memiliki dua jenis kegiatan yaitu pengajaran dan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Matematika sudah diterapkan sejak kita

memasuki tahap pendidikan mulai dari pendidikan pra sekolah hingga perguruan tinggi. Menurut Tarigan (2017:2), "Ruang lingkup pembelajaran matematika merupakan konsep yang abstrak sehingga harus membutuhkan benda-benda konkret untuk dapat memahaminya yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran untuk memudahkan siswa mempelajari matematika". Hal itulah yang menjadi kenyataan bagi siswa dalam menghubungkan serta menjalankan pembelajaran matematika di sekolah dasar dan adanya tekanan bahwa peserta didik harus mampu menguasai materi pembelajaran matematika di dalam kelas.

Proses pelaksanaan pembelajaran di Indonesia banyak mengalami permasalahan seperti kurangnya minat belajar, penggunaan media berbasis teknologi, dan hasil belajar berada di kategori belum memuaskan/ berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Di zaman sekarang, penggunaan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan alat/benda yang dapat memberi kemudahan dan dapat menunjang keberhasilan pelaksanaan pembelajaran, dikarenakan media pembelajaran dapat memudahkan pemahaman siswa dalam menerima pembelajaran dikarenakan melalui media teknologi tersebut siswa dapat mudah mengakses dan menerima pesan pembelajaran matematika atau pembelajaran lain.

Selama pandemi COVID-19 yang sebelumnya beredar di negara kita, pembelajaran dilakukan secara online/daring yang menyebabkan guru dan siswa melakukan pembelajaran secara tatap maya (tidak bertemu secara langsung) sehingga berdampak guru tidak hanya melakukan pembelajaran menggunakan sumber buku saja, pendidik yang bersumber pada buku menjadikan pembelajarn kurang menarik yang dapat menyebabkan peserta didik hanya melakukan kegiatan

pengerjaan tugas, soal-soal, dan guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Pembelajaran di era digital menuntut pemakaian media pembelajaran interaktif bertujuan agar guru-guru tidak ketinggalan dan mampu menciptakan pembelajaran matematika sebagai pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga keseluruhan peserta didik dapat mengikuti, memahami secara bersama-sama konsep matematika, serta memberi pengaruh pada hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran bukan hanya digunakan sebagai alat bermain game bagi siswa, guru membutuhkan pemahaman secara luas dalam membuat konsep dan tujuan pemakaiannya. Karena media pembelajaran bukan hanya bertujuan sebagai alat penghibur/penyemangat melainkan dijadikan sebagai alat penunjang untuk menyelesaikan permasalahan yang umum pada pembelajaran matematika yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik, karena dalam pembelajaran matematika perolehan nilai selalu menjadi masalah dan masih jauh dari harapan yang telah distandarkan secara nasional. Penggunaan media pembelajaran diutamakan untuk memudahkan dan mempercepat mutu pembelajaran pada materi matematika.

Pembelajaran matematika ideal adalah proses belajar mengajar yang bukan hanya terfokus pada hasil yang dicapai, namun bagaimana proses pembelajaran dapat memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Soeheri (2016:80), penerapan metode Digital Game Based Learning (DGBL) menghasilkan pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga memotivasi karena bentuk medianya berupa permainan dengan

misi atau masalah yang menarik minat siswa. Menurut Mailani (2016:5), idealnya pembelajaran matematika di SD diajarkan melalui: melihat, mendengar, membaca, mengikuti perintah, mempraktekkan, dan menyelesaikan latihan, sehingga peranan media pembelajaran terutama alat peraga yang memiliki peranan penting untuk kegiatan pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Posisi media berbasis *teknologi* atau media pembelajaran lain bukan hanya sebagai tujuan melainkan upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi untuk mencapai pembelajaran matematika yang ideal dibutuhkan penggunaan media pembelajaran berbantuan *games* (seperti: *Powerpoint, Powtoon, Educandy, Kahoot, Quiziz, Mentimeter, Wordwall, dsb*) atau media lainnya. Saat ini banyak siswa mengalami kendala pada pembelajaran matematika di kelas, seperti kurangnya pemahaman dalam pembelajaran matematika. Dalam beberapa mata pelajaran, matematika merupakan mata pelajaran yang paling sering mengalami kendala, mulai dari motivasi belajar, kurangnya penggunaan media, dan permasalahan utamanya yaitu hasil belajar.

Beberapa permasalahan tersebut mengarah pada perolehan nilai ulangan yang kurang memuaskan terutama pada pokok pembahasan bangun ruang. Materi bangun ruang secara umumnya materi yang kompleks dan menyulitkan siswa. Dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa dibutuhkan media yang dapat menunjang motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa dapat menggunakan media pembelajaran *elearning wordwall*. Peneliti menggunakan media pembelajaran *Word Wall* karena penggunaan media tersebut mudah digunakan serta pengaksesan dalam membantu siswa meningkatkan pemahaman konsep materi matematika yang berhubungan dengan hasil belajar siswa. Media ini merupakan

aplikasi web yang kami gunakan untuk membuat game berbasis tes yang menyenangkan, dengan menggunakan media ini siswa dapat memilih berbagai jenis model permainan yang dapat dibuat (Irham Halik, 2020).

Media *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan untuk membentuk minat baru siswa dalam belajar. Dalam penggunaan media, siswa secara individual sesuai dengan arahan guru. Jadi dalam penelitian ini, peneliti mengharapkan adanya pengaruh media pembelajaran berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sehingga peneliti mengharapkan adanya perubahan hasil belajar dan mengenalkan guru-guru tentang media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 173633 Porsea pada hari senin 10 Oktober 2022, diperoleh informasi bahwa setelah pandemi COVID-19 berlangsung terjadi permasalahan bahwa sebagian siswa yang antusias mengikuti pembelajaran matematika dan selebihnya pasif dalam pembelajaran, terjadi permasalahan kesulitan pemahaman dalam mengingat serta menerapkan rumus, membedakan bentuk bangun ruang, guru belum pernah mengembangkan media berbasis elektronik serta belum mengenal media pembelajaran *wordwall* dan hasil belajar yang rendah. Hal tersebut terjadi dikarenakan guru belum mengenal media elektronik dan guru jarang menggunakan media pembelajaran *wordwall* (*E-learning Media*) disebabkan sebageian besar guru memakai alat peraga nyata di zaman teknologi yang begitu canggih.

Menurut hasil wawancara yang dilakukan pada hari senin 10 Oktober 2022, menemukan sebagian besar guru-guru di SD Negeri 173633 Porsea dalam

melakukan pelaksanaan pembelajaran matematika masih menggunakan media buku teks dan kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat atau bahan pembelajaran yang interaktif dan inovatif sehingga peneliti melihat secara langsung bahwa siswa-siswi kelas IV SD hanya mengerjakan tugas dari guru serta hasil belajar ditemukan melalui buku penilaian guru mengatakan bahwa 73 % dari 48 siswa sekitar 35 siswa hasil belajar matematika masih berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), sedangkan 27 % atau 13 siswa hasil belajar matematika siswa berada di atas KKM . Hasil tersebut diambil dari dua kelas yaitu kelas IV-A dan Kelas IV-B.

**Tabel 1.1** Hasil Belajar Siswa Kelas IV-A dan IV-B

<b>KKM</b>	<b>Persentase</b>	<b>Jumlah</b>
$\leq 70$	73 %	35 siswa
$\geq 70$	27 %	13 siswa

Berdasarkan wawancara bersama perwakilan guru-guru di SD Negeri 173633 Porsea yaitu ibu Elisva Napitupulu, S.Pd, mengatakan bahwa beberapa siswa yang hanya memiliki pemahaman atau minat ingin tahu siswa terhadap materi bangun ruang sederhana sangat minim. Kemudian hasil wawancara dari ibu Iven rumahorbo, S.Pd mengatakan bahwa belum mengenal media pembelajaran berbasis *wordwall*, sehingga guru-guru di sekolah tersebut hanya menggunakan bahan ajar yang mudah didapat seperti membuat benda nyata, gambar-gambar menarik, dan kurangnya menggunakan media elektronik di abad ke 21 (pembelajaran berbasis abad 21).

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SD Negeri 173633 Porsea T.A 2022/2023**”.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang peneliti temukan yaitu:

1. Hasil belajar matematika siswa/peserta didik masih di predikat kurang memuaskan,
2. Kurangnya pemahaman siswa/peserta didik dalam memahami pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sederhana,
3. Penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik jarang digunakan dalam proses pembelajaran matematika pada materi bangun ruang,
4. Kurangnya guru dalam mengenal media elektronik *wordwall* di era pembelajaran abad ke 21.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka yang menjadi batasan masalah adalah penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbantuan *wordwall* yang berfokus pada materi sifat-sifat bangun ruang sederhana terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 173633 Porsea T.A 2022/2023.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media pembelajaran berbantuan *wordwall* pada materi bangun ruang terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 173633 Porsea T.A 2022/2023?
2. Apakah ada pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *wordwall* pada materi bangun ruang di kelas IV SD Negeri 173633 Porsea T.A 2022/2023?
3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan (tanpa media pembelajaran *wordwall*) dengan kelas eksperimen yang diberikan bantuan media pembelajaran berbantuan *wordwall* pada materi bangun ruang di kelas IV SD Negeri 173633 Porsea T.A 2022/2023?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbantuan *wordwall* pada materi bangun ruang terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 173633 Porsea T.A 2022/2023.
2. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *wordwall* pada materi bangun ruang siswa kelas IV SD Negeri 173633 Porsea T.A 2022/2023.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan (tanpa bantuan media pembelajaran *wordwall*) dengan kelas eksperimen yang diberikan bantuan media pembelajaran *wordwall* pada

materi bangun ruang siswa kelas IV SD Negeri 173633 Porsea T.A 2022/2023.

### 1.6. Manfaat Penelitian

#### a. Secara Teoretis

1. Penelitian disusun sebagai alat pendukung guru keefektifan proses pembelajaran mengajar lebih efektif dan alternative guru untuk mengenal dan menggunakan media pembelajaran *wordwall*,
2. Penelitian ini digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa sekolah dasar sehingga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar di dalam kelas.

#### b. Secara Praktis

1. Bagi kepala sekolah, Membuat pembaharuan dan mengenalkan melalui media *wordwall* sebagai media pembelajaran inovatif dan interaktif di sekolah (dijadikan sebagai lokasi penelitian).
2. Bagi guru, Memberikan pengaruh peningkatan hasil belajar serta mengenalkan media pembelajaran berbantuan *wordwall* agar dapat digunakan dalam proses belajar dan mengajar di kelas.
3. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi belajar pembelajaran matematika melalui media pembelajaran *wordwall*.