

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan ialah usaha yang dilakukan seseorang guna meningkatkan kemampuan secara jasmani dan rohani berlandaskan aturan yang ada pada suatu masyarakat dan kebudayaan. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 menyebutkan bahwa “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, negara dan bangsa”. Menurut Riyad, *et al.* (2022) pendidikan yang berkualitas salah satu pilar pengembangan sumber daya manusia (SDA). Upaya untuk menumbuhkan mutu pendidikan ialah suatu langkah yang harus terus dilakukan agar kualitas pendidikan meningkat.

Menurut Gunawan, *et al.* (2021) pendidikan yang berkualitas dapat tercapai dengan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Pembelajaran dalam prosesnya ada beberapa muatan pelajaran salah satunya ialah Matematika. Menurut Hamzah, *et al.* (dalam Nurhayati, 2022: 76) Matematika ialah disiplin ilmu yang mengeksplorasi konsep angka dan operasinya, memecahkan permasalahan numerik yang berkaitan dengan jumlah dan ukuran, menyelidiki pola, bentuk, dan susunan, serta menjadi alat penting dalam berpikir, dengan berbagai sistem, struktur, dan alat yang digunakan.

Menurut Murdiani (2018) Matematika melibatkan pembelajaran yang materinya bersifat abstrak karena fokusnya pada objek-objek dasar yang bersifat abstrak, seperti fakta, konsep, operasi, dan prinsip. Matematika merupakan muatan yang selalu dianggap sulit oleh peserta didik karena materinya yang abstrak. Anggapan tersebut membuat peserta didik tidak menyukainya sehingga merasa bosan dan menyebabkan minat belajar peserta didik rendah. Menurut Hidayat & Djamilah (2018:66) minat belajar ialah kondisi di mana peserta didik merasakan kecenderungan positif, menunjukkan ketertarikan, membangkitkan semangat, serta menunjukan keterlibatan yang terukur dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Yolanda, *et al.* (2021) minat belajar meliputi: (1) kesenangan dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran; (2) ketertarikan yang kuat terhadap materi dan proses pembelajaran; (3) keterlibatan aktif selama proses belajar; (4) tingkat perhatian yang tinggi saat terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Minat mendorong peserta didik agar mengikuti pembelajaran dengan tekun dari awal hingga akhir sehingga menghasilkan pencapaian yang memuaskan dalam proses belajar-mengajar. Komariyah *et al.* (2018:3) menyatakan bahwa Prestasi peserta didik lebih meningkat jika mereka berminat pada materi yang diajarkan. Sejalan dengan pendapat Marsya & Pramudiani (2022) minat belajar ialah dorongan peserta didik untuk memahami dan mengetahui bidang pengetahuan tertentu, yang memotivasi mereka untuk belajar dengan tekun dan berujung pada pencapaian prestasi yang optimal.

Minat belajar mempunyai peran penting untuk mengembangkan mutu pembelajaran. Kehadiran minat belajar peserta didik menjadi krusial karena

tanpanya, pembelajaran tidak dapat berjalan dengan efektif. Minat merupakan aspek kunci yang menjadi fondasi bagi kesuksesan pembelajaran. Menurut Alirmansyah dan Amelia (2022) Guru berfungsi sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan kondusif bagi siswa untuk belajar. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan dapat membimbing siswa agar tetap aktif dan kreatif selama proses pembelajaran. Usaha yang bisa guru lakukan dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik ialah mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menarik serta menyenangkan melalui penggunaan media dalam proses pembelajaran. Sebagaimana pada Permendikbud Ristek Nomor 16 Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pasal 9 ayat (1) menyatakan bahwa “Pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang : (a) interaktif; (b) inspiratif; (c) menyenangkan; (d) menantang; (e) memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif; (f) memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik”. Pelaksanaan suasana belajar tersebut dapat diwujudkan dengan adanya media pembelajaran saat penyampaian materi di kelas guna meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran.

Menurut Tofanoa (2018) media pembelajaran memperkaya metode pengajaran guru, memfasilitasi penyampaian materi yang lebih efektif, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan perhatian peserta didik selama proses belajar. Maryana, *et al.* (2019) menyebutkan penggunaan alat peraga yang menarik dan interaktif dalam pelajaran Matematika penting untuk membantu

peserta didik mengonseptualisasikan objek-objek abstrak yang sulit dipahami, serta mempermudah pemahaman topik pelajaran. Hal ini juga bisa merangsang semangat belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Media yang menarik dan menyenangkan yang bisa digunakan digunakan yaitu *game* edukasi *wordwall* yang merupakan *website* berbasis *online*.

Menurut Lestari dalam Launin, *et al.* (2022:217) *game* edukasi *wordwall* ialah sebuah aplikasi web menarik yang dirancang untuk menjadi sumber belajar peserta didik, sebagai alat penilaian yang menyenangkan, dan juga sebagai media pembelajaran. Menurut Agusti & Aslam (2022) pemanfaatan *wordwall* sebagai media pembelajaran bisa menginspirasi semangat belajar peserta didik. Proses pembelajaran tidak sekedar berfokus pada teori, tetapi bisa disisipkan dalam konteks permainan. Menurut Permana & Kasriman (2022) ciri khas *wordwall* sebagai media pembelajaran yang membedakannya dari media lain ialah kehadiran elemen permainan dalam menjawab pertanyaan, yang memikat minat peserta didik selama proses belajar. Selain itu, kesulitan setiap pertanyaan dapat dipantau dan dibandingkan oleh guru, sementara nilai dan peringkat peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah dapat terlihat dengan jelas.

Perancangan media *game* edukatif *wordwall* bisa dilakukan oleh guru melalui *website*. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur dan design *game* edukatif menarik yang tersedia secara *online* yang dapat diakses oleh semua golongan. *wordwall* merupakan sebuah aplikasi berbasis permainan yang ditujukan untuk melibatkan peserta didik pada kegiatan kuis, diskusi, dan survei. Peserta didik tidak perlu membuat akun baru untuk mengikuti permainan ini karena bisa diakses secara langsung melalui *web browser*, yaitu

www.wordwall.net. Pengunduhan aplikasi ini bisa dilakukan di *Play Store* pada *smartphone* dan diakses melalui tautan yang disediakan (Widowati, *et al.*, 2022). Media ini juga bisa digunakan secara *offline* dan bisa dicetak menjadi pdf. Menurut Dotutinggi, *et al.* (2023:364) *Wordwall* bisa diubah menjadi format PDF untuk memfasilitasi peserta didik yang menghadapi masalah dengan koneksi internet. Selain sebagai solusi dalam menyajikan pembelajaran *online* dengan mempertimbangkan berbagai aspek, media pembelajaran *Game wordwall* berbasis *website* atau aplikasi juga dapat diterapkan dalam situasi pembelajaran *offline* yang mengalami kendala fasilitas yang memadai seperti telepon seluler, laptop, atau komputer yang terhubung ke internet saat penggunaannya (Ningtia & Rahmawati, 2022).

Berdasarkan wawancara peneliti dengan Guru Kelas IV di SDN 112/I Perumnas, diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran Matematika kelas IV masih belum memuaskan karena minat peserta didik terhadap pelajaran Matematika tergolong rendah. Seperti, kurangnya antusiasme peserta didik dalam pembelajaran, kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam diskusi di kelas, serta kurangnya minat peserta didik terhadap materi yang guru ajarkan di depan kelas.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 29 November 2023, peneliti menemukan bahwa peserta didik kelas IV menunjukkan kurangnya minat saat pembelajaran Matematika, yang ditandai oleh indikator minat belajar berikut ini:

Tabel 1. 1 Data Awal Minat Belajar

No	Indikator minat belajar	Jumlah peserta didik	Persentase
1	Menunjukkan perasaan senang	7	14 %
2	Tertarik pada kegiatan pembelajaran	6	12 %
3	Memperhatikan pembelajaran	13	25 %
4	Berpartisipasi secara aktif	8	15 %
5	Berusaha dengan sungguh-sungguh	6	13 %

Sumber: Observasi Awal dan Wawancara Wali Kelas

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SDN 112/I Perumnas yang ada pada tabel tersebut, minat peserta didik pada pembelajaran Matematika tergolong rendah, peserta didik yang menunjukkan perasaan senang hanya 7 dengan persentase (14%), yang tertarik pada kegiatan pembelajaran 6 peserta didik dengan persentase (12%), yang memperhatikan kegiatan pembelajaran 13 peserta didik dengan persentase (25%), yang berpartisipasi secara aktif 8 peserta didik dengan persentase (15%), yang berusaha dengan sungguh-sungguh 6 peserta didik dengan persentase (13%), dari data persentase, dapat diketahui tingkat minat belajar peserta didik berada di tingkat yang sangat kurang. Sejalan dengan pendapat Kusuma (dalam Novitalina & Tarigan, 2018:633), indikator yang mempunyai tingkatan minat di bawah 50% dikategorikan cukup atau rendah.

Hal tersebut tergambar dari partisipasi dan interaksi peserta didik di kelas, seperti, saat guru menyampaikan materi, ada peserta didik yang tidak fokus menyimak. Sebagian peserta didik tampak kurang aktif serta kurang antusias pada proses belajar. Mereka terlihat enggan untuk menanyakan hal yang tidak mereka pahami, yang mengakibatkan terhambatnya pemahaman peserta didik pada materi yang disampaikan. Ada juga peserta didik yang tertarik untuk berbincang dengan teman sekelasnya dari pada menyimak materi yang sedang dijelaskan. Jika situasi

ini dibiarkan tanpa perhatian, mampu mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan yang disajikan, peneliti menarik kesimpulan bahwa penelitian ini dilakukan guna melihat apakah terdapat pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika di kelas IV

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang di atas, peneliti menarik kesimpulan terkait identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya minat belajar dalam pembelajaran Matematika.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mengakibatkan pembelajaran kurang menarik dan membosankan.
3. Kurangnya keefektivan dan partisipasi peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas IV SDN 112/I Perumnas.
2. Materi yang digunakan pada saat penelitian ialah materi Pengukuran Luas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini ialah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan *wordwall* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika di kelas IV SN 112/I Perumnas?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini ialah “Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika di kelas IV SN 112/I Perumnas”

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, baik dalam ranah teoritis ataupun secara praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi dalam berbagai kebutuhan serta dalam pengembangan media pembelajaran untuk penelitian berikutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Berikut dipaparkan manfaat praktis dari penelitian ini:

1. Bagi Sekolah

Peneliti berharap bahwa hasil penelitian ini mampu memberikan manfaat yang signifikan bagi sekolah, terutama dalam pengajaran Matematika dengan memanfaatkan pendekatan pembelajaran menggunakan media *wordwall*.

2. Bagi Pendidik

Peneliti berharap hasil penelitian ini bisa dijadikan sumber inspirasi atau rekomendasi untuk meningkatkan cara pendidik melakukan kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah.

3. Bagi Peserta Didik

Harapan dari penelitian ini ialah mampu mengembangkan minat peserta didik terhadap pembelajaran Matematika sehingga mereka lebih terlibat dan tertarik dalam proses belajar tersebut.

1.7 Definisi Operasional

1.7.1 Minat Belajar

Minat ialah antusiasme serta ketertarikan pada suatu objek atau aktivitas, di mana individu secara spontan dan sukarela terlibat tanpa adanya dorongan dari pihak lain. Esensinya, minat mencakup keterlibatan diri secara personal dalam segala jenis kegiatan. Pengertian minat merujuk pada segala hal yang memicu ketertarikan yang kuat terhadap hal yang signifikan, sehingga kecenderungan tertarik itu timbul secara alami tanpa adanya dorongan eksternal.

1.7.2 Media *Wordwall*

Wordwall merupakan *website* atau aplikasi yang memfasilitasi pembuatan beragam kegiatan belajar yang melibatkan interaksi, seperti kuis, permainan kata, kartu memori, serta aktivitas lainnya. Ini dirancang untuk membantu para guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dengan unsur permainan, bertujuan untuk meningkatkan tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.