

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah permasalahan bagi bangsa Indonesia. Rendahnya kualitas pendidikan ditandai dengan rendahnya kualitas guru dan motivasi siswa untuk belajar serta hasil belajar yang dibawah rata-rata KKM. Seperti yang dialami oleh siswa kelas V C di SDN Kapuk Muara 03 yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata KKM dibawah ini. Nilai KKM dalam pembelajaran matematika yaitu 70. Diperoleh data temuan bahwa terdapat 21 siswa dengan persentase 68% yang nilainya belum mencapai KKM (tidak tuntas) dalam materi volume dan jaring-jaring bangun ruang.

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan dibutuhkan sebuah inovasi yang seiring dengan perkembangan zaman. Inovasi tersebut dimasukkan ke dalam proses pembelajaran. (Manurung et al., 2020a) Internalisasi ilmu pengetahuan ke dalam skemata pelajar merupakan sebuah pembelajaran. Aktivitas siswa sebagai pelajar dan guru sebagai pembelajar ada di proses ini. Pembelajaran diaplikasikan oleh guru mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi yang didukung oleh alat bantu yang sesuai. (Syarifudin, 2020). Kemampuan guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan merupakan kompetensi pedagogik. (Susanto, 2021) Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru terkait dalam interaksi edukatif dan mencakup pengkondisian kesiapan belajar di kelas, yang mencakup pula bagaimana menumbuhkan motivasi belajar siswa. (Id, 2020; Kurni & Susanto, 2018; Susanto, Agustina, et al., 2020; Susanto, Agustina, Rozali, et al., 2021)

Motivasi belajar diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan pembelajaran yang berasal dari dalam dan luar individu untuk menumbuhkan semangat dalam belajar. Motivasi mendorong individu untuk melakukan aktivitas yang baik disadari atau tidak untuk mencapai tujuan yang ada. Motivasi berperan penting dalam belajar sebagai syarat dan penyemangat belajar. (Andriani & Rasto, 2019)

Berdasarkan pengamatan di lapangan, pembelajaran matematika di SD kurang diminati oleh siswa karena kurang efektif. Hal ini juga dirasakan oleh 60% siswa kelas V SDN Kapuk Muara 03 yang pasif saat pembelajaran seperti diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru saja tanpa terlibat aktif di dalam pembelajaran tersebut sehingga siswa bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran matematika. Kondisi tersebut berakibat kepada kesulitan belajar yang dirasakan siswa. Sangat dibutuhkan pengkondisian yang membantu siswa termotivasi untuk belajar matematika (Hidayat et al., 2021)

Era revolusi industri 4.0 menekankan pada pentingnya elaborasi literasi digital yang menghubungkan kemampuan teknologi dan pedagogis untuk meningkatkan pembelajaran hasil di ketiga domain yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap. (Susanto, Rachmadtullah, et al., 2020) Teknologi informasi dan komunikasi semakin lama semakin canggih jika dikaitkan dengan perkembangan zaman. (Tjahjono et al., 2020) Teknologi dijadikan salah satu inovasi sebagai media pembelajaran (alat bantu mengajar) di bidang pendidikan. (N. Agustina & Susanto, 2017) Terdapat peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI nomor 65 tahun 2013 mengenai teknologi yang terdapat pada ayat 13 yang berisi TIK dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran.

Karena adanya kebijakan tersebut, guru dituntut untuk menggunakan media berbasis TIK dalam pembelajarannya. (Tjahjono et al., 2020) Dari pengamatan di lapangan, guru telah memiliki laptop dan ketersediaan *infocus* di setiap kelasnya, berpijak dan melihat kondisi sekolah SDN Kapuk Muara 03. Diperoleh data bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran belum dilakukan sebagai bagian dari proses belajar. Kondisi ini diperkuat dengan hasil studi pendahuluan berupa wawancara yang menggambarkan pendapat guru bahwa penggunaan media merepotkan dan membutuhkan waktu yang banyak. Hal tersebut berakibat kepada siswa yang mengalami demotivasi karena rasa bosan dan jenuh karena pembelajaran berpaku pada buku dan peran komunikasi guru. Wawancara khusus dengan guru kelas atas memberikan narasi bahwa sebagai guru di sekolah belum menerapkan media pembelajaran berbasis digital yang kreatif juga inovatif sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar. Solusi untuk menumbuhkan semangat siswa adalah menggunakan alat bantu mengajar yang menarik seperti *wordwall*. (Elyas Putri et al., 2021) *Wordwall* adalah website yang menyediakan berbagai *game* edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing. Dengan menggunakan media ini memungkinkan siswa untuk berlomba-lomba menggapai juara atau nilai terbaik sehingga motivasi siswa meningkat. (Lestari, 2021)

Wordwall dipilih sebagai media yang cocok untuk anak usia sekolah dasar dikarenakan media tersebut bersifat permainan yang memiliki banyak ragam supaya siswa tidak bosan karena dapat memilih permainan yang mana yang ingin dimainkan. Di SDN Kapuk Muara 03 juga dilengkapi fasilitas WiFi sehingga guru dan siswa mudah mengakses *game wordwall* saat pembelajaran di dalam kelas baik menggunakan gadget atau laptop masing-masing ataupun bersama-sama dengan alat bantu proyektor.

Penggunaan media menjadi bagian sebuah keterampilan manajemen kelas dalam kerangka pengkondisian belajar dan unsur dari kompetensi pedagogik yang menjadi kompetensi kunci guru. (Susanto, 2021, 2022c, 2022b, 2022a;

Susanto & Rozali, 2022) (Susanto, 2018a,) Sebagai penerapan kompetensi pedagogik yang secara mendasar sangat mempengaruhi motivasi dalam proses dan hasil belajar yang terbentuk dalam kemampuan berpikir siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka hal ini menjadi sebuah hal yang sangat fundamental untuk sebuah kajian melalui penelitian berbasis data yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan dari latar belakang diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika yaitu materi volume dan jaring-jaring bangun ruang yang dapat dilihat dari data hasil belajar siswa kelas V C SDN Kapuk Muara 03.
2. Pembelajaran matematika di SD kurang diminati oleh siswa karena kurang efektifnya pembelajaran matematika seperti diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru saja tanpa terlibat aktif di dalam pembelajaran tersebut.
3. Pemanfaatan teknologi belajar yang belum digunakan sementara fasilitas di sekolah tersedia.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan dari identifikasi masalah diatas, maka pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas V C di SDN Kapuk Muara 03.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berlandaskan dari pembatasan masalah diatas, maka dapat ditentukan rumusan masalah tersebut yaitu: apakah terdapat pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas V C di SDN Kapuk Muara 03?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan dari rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas V C di SDN Kapuk Muara 03.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang peneliti ambil yaitu:

a. Teori

2.1.1 Secara teori, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran konsep-konsep dan teori-teori keilmuan khususnya yang berkaitan dengan motivasi belajar.

2.1.2 Dapat dijadikan sumber acuan bagi siapapun yang akan meneliti dalam bidang pendidikan dengan penelitian yang relevan.

b. Kebijakan

Dapat membantu mengarahkan kebijakan dalam pengembangan pendidikan khususnya mata pelajaran matematika yang efektif untuk diterapkan dan dianjurkan.

c. Praktik

1. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian tentang penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* dapat membantu SDN Kapuk Muara 03 mempunyai berbagai macam wawasan yang luas dan mampu meningkatkan mutu pendidikan di SDN Kapuk Muara 03.

2. Bagi Guru

a. Penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* mampu mengatasi persoalan-persoalan yang ada di dalam kelas sehingga mampu memberikan yang terbaik.

b. Dengan menggunakan *game* edukasi berbasis *wordwall*, guru dapat mempunyai metode dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

3. Bagi Lembaga Pemerintahan

Diharapkan program pendidikan guru pada lembaga pemerintahan dapat mengaplikasikan *game* edukasi berbasis *wordwall* di setiap sekolah agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan dilaksanakan dengan baik.

d. Isu serta aksi sosial

Memberikan informasi kepada seluruh pihak mengenai penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* di Sekolah Dasar sehingga terdapat masukan ide bagi lembaga formal maupun non formal. Selain itu, dapat menjadi ilmu pengetahuan tentang penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi membahas seluruh isi skripsi dengan sistematika penulisan yang runtut dari bab I hingga bab VI.

Bab I berisi uraian yang memaparkan latar belakang penelitian yaitu rendahnya motivasi belajar siswa yang diakibatkan oleh pendidik belum menerapkan media pembelajaran berbasis digital (teknologi) yang kreatif juga inovatif sehingga muncul rumusan masalah yaitu bagaimana pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas V C di SDN Kapuk Muara 03? Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas V C di SDN Kapuk Muara 03. Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu secara teori, kebijakan, praktik, isu serta aksi sosial. Terakhir adalah struktur organisasi skripsi yang membahas seluruh isi skripsi dengan sistematika penulisan yang runtut dari bab I hingga bab VI.

Bab II berisi uraian mengenai kajian pustaka yang memaparkan teori-teori (motivasi belajar – pembelajaran matematika – *game* edukasi berbasis *wordwall*), penelitian terdahulu yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian yang berkenaan dengan masalah yang diteliti.

Bab III berisi uraian mengenai metode penelitian yang memaparkan desain penelitian yang menggunakan metode kuantitatif yaitu metode survei. Partisipan dalam penelitian ini yaitu siswa SDN Kapuk Muara 03 dengan populasi yaitu kelas V di SDN Kapuk Muara 03 dan pengambilan sampel dengan teknik sampel jenuh yaitu siswa kelas V C di SDN Kapuk Muara 03 sebanyak 31 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket atau kuesioner. Selain itu terdapat prosedur penelitian dan analisis data.

Bab IV berisi uraian mengenai hasil penelitian yang memaparkan mulai dari *game* edukasi berbasis *wordwall* hingga motivasi belajar. Hasil pengolahan data diambil dari pengujian persyaratan analisis dan pengujian hipotesis.

Bab V berisi uraian mengenai pembahasan yang memaparkan jawaban pertanyaan pada rumusan masalah penelitian. Pada bab ini juga akan dipaparkan peneliti akan menolak atau menerima hipotesis yang sudah disampaikan sebelumnya dan mengkonfirmasi serta mengklarifikasi terhadap hasil temuannya.

Bab VI berisi uraian mengenai kesimpulan dan saran.