BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan suatu bagian yang tidak bisa terpisahkan dari proses pembelajaran itu sendiri. Menurut Teni (2018: 171) “Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien”. Sebagai seorang pendidik perlu pemahaman terkait proses belajar peserta didik agar mampu merencanakan dan mengembangkan serta memanfaatkan berbagai sumber belajar, media belajar, dan bermain untuk kepentingan pendidikan peserta didik di era digital ini. Guru menerapkan ide-ide baru, metode kreatif, teknologi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa (Kalyani & Rajasekaran, 2018). Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran.

Pada era digital dan informasi saat ini perkembangan media pembelajaran semakin maju. Penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran sudah menjadi suatu tuntutan. Walaupun perancangan media berbasis teknologi informasi memerlukan keahlian khusus, namun bukan berarti media tersebut dihindari dan ditinggalkan. Seorang pendidik perlu merencanakan teknik pembelajaran yang inovatif, kreatif dengan

menggunakan pembelajaran berbasis teknologi (Kristiawan, 2014). Media pembelajaran berbasis teknologi dapat diakses melalui jaringan internet. Dengan internet, siswa dapat belajar tanpa harus menunggu asupan dari pendidik. Ketersediaan fasilitas internet dan media mengakses seperti ponsel dan PC peserta didik dapat mengakses sumber ilmu yang begitu luas dan beragam. Menurut Nur Afif (2019), “jika dicermati, mulai marak dijumpai siswa yang bisa menikmati kelas selama akses internet tersedia, fenomena ini tentu berbeda dengan rentang waktu yang terjadi pada 10 tahun lalu. Saat itu guru menjadi fasilitator yang paling ditunggu dalam pembelajaran, inilah salah satu alasan mengapa model pembelajaran di era digital perlu diantisipasi dengan melibatkan berbagai unsur, baik unsur internal sekolah maupun eksternal sekolah.

Dari hasil observasi yang dilakukan di MTs Raden Intan Gadingrejo, terdapat 78% siswa yang belum tuntas hasil belajarnya terkhusus pada materi aritmatika sosial. Lebih akuratnya berdasarkan observasi dan dokumentasi data nilai semester genap tahun ajaran 2023 pada siswa kelas VII MTs Raden Intan Gadingrejo pada nilai ulangan harian matematika dengan sub materi aritmatika sosial terdapat 87 dari 115 siswa dinyatakan belum tuntas hasil belajarnya. Diketahui bahwa pada materi pokok aritmatika sosial merupakan materi matematika yang menjadi faktor penyebab terbesar masih rendahnya hasil belajar matematika siswa di semester genap. Padahal Materi aritmatika sosial merupakan materi yang sangat penting untuk dipelajari karena materi tersebut sangat diperlukan

dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi aritmatika sosial guru menjelaskan materi pembelajaran yang bersumber dari buku paket yang kemudian menuliskan ulang contoh soal di papan tulis untuk menjelaskan cara penyelesaian dari soal tersebut sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar. Hal ini juga relevan dengan hasil wawancara siswa yang mana mereka mengatakan bahwa mereka kurang tertarik dengan pembelajaran aritmatika sosial. Hal tersebut dikarenakan terbatasnya sumber belajar dan pasif dalam pembelajaran, sehingga sulit untuk mereka memahami dan menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, pada pembelajaran matematika guru juga belum pernah menggunakan bantuan media pembelajaran yang berbasis IT yang dapat menarik minat belajar dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Dari pernyataan diatas diduga hal-hal tersebut penyebab rendahnya hasil belajarmatematika siswa terkhusus padamateri aritmatika sosial.

Pada kurikulum merdeka kegiatan pembelajaran dianjurkan untuk dapat mengikuti dan menyesuaikan perkembangan zaman. Selain itu, pada kurikulum merdeka seorang guru hendaknya memberikan ruang kebebasan kepada peserta didik untuk memilih sumber belajarnya sendiri dan guru bertindak sebagai fasilitator. Efektivitas produk yang akan peneliti ujikan tidak hanya sebagai realisasi di era digital namun wujud dari realisasi kurikulum merdeka dan solusi bagi peserta didik yang lebih menikmati

belajar melalui internet. Disadari betul bahwa cara satu-satunya yang paling tepat adalah melalui suatu inovasi.

Dari permasalahan sebagaimana telah diuraikan diatas, perlu adanya inovasi yang mampu memenuhi tujuan krikulum yaitu merujuk pada perkembangan teknologi. Perlu adanya terobsan dalam pembelajaran matematika secara konsep yang optimal dan memiliki pemahaman terkait pembelajaran di era digital. Inovasi tersebut dapat dilakukan menggunakan media game edukasi *wordwall*. Media game edukasi *wordwall* belum pernah digunakan di MTs Raden Intan Gadingrejo, oleh karena itu pada penelitian ini akan dilakukan uji efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial. Media pembelajaran yang digunakan merupakan hasil pengembangan yang dilakukan oleh Nurul Arifah istiqomah “Pengembangan Media Edukasi *Wordwall* Terintegrasi Nilai Akhlak pada Materi Aritmatika Sosial”. Media pembelajaran ini dapat diakses menggunakan android melalui link yang dibagikan oleh peneliti.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah pada pelitian ini “Apakah game edukasi *wordwall* efektif digunakan dalam pembelajaran aritmatika sosial?”

C. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan game digital *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial.

D. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini meliputi:

1. efektivitas pembelajaran merupakan tingkat pencapaian keberhasilan dari tujuan atau keadaan ideal yang telah ditetapkan terlebih dahulu dalam modul ajar sesuai dengan proses pembelajaran yang dapat diperoleh setelah melaksanakan proses belajar mengajar. Adapun pada penelitian ini pembelajaran dikatakan efektif jika: (1) Sebanyak 75% peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran; (2) sebanyak 75% peserta didik memberi respon positif terhadap pembelajaran; dan (3) hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan sebanyak 75%.
2. Media edukasi game digital *wordwall* merupakan game edukasi berbasis online dengan permainan aritmatika sosial, belajar sambil praktik langsung secara online.
3. Materi yang difokuskan pada penelitian ini adalah aritmatika sosial.
4. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII.B MTs Raden Intan Gadingrejo semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

5. Objek penelitian ini adalah aktivitas siswa, respon siswa, dan hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial dengan menggunakan game digital *wordwall*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika utamanya pada penggunaan game edukasi *wordwall* pada materi aritmatika sosial.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan data mengenai efektivitas pembelajaran aritmatika sosial menggunakan game edukasi *wordwall*.

b. Bagi pendidik

Game edukasi *wordwall* dapat digunakan sebagai media bantu dalam mengajar terkhusus pada materi aritmatika sosial.

c. Bagi peserta didik

Sebagai dorongan bagi siswa untuk meningkatkan semangat belajar dalam mempelajari materi aritmatika sosial

d. Bagi peneliti

Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran aritmatika sosial dengan menggunakan game edukasi *wordwall*.