

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam menentukan masa depan suatu negara. Melalui pendidikan, individu dapat mempersiapkan diri untuk menghadapi berbagai permasalahan, serta mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran yang terencana dan sadar, agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif, dengan tujuan memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan berakhlak mulia (Wartoyo, 2022).

Di Indonesia, peran pendidikan nasional adalah mengembangkan kompetensi, membentuk watak, dan peradaban bangsa yang bermartabat, serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan, diharapkan mampu membentuk manusia yang berkompeten di bidangnya masing-masing, sehingga dapat beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Muhammad Irfan et al., (2024) menegaskan bahwa pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan manusia dan merupakan prinsip utama untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan memiliki kekuatan untuk mengubah orang menjadi individu yang berharga, yang mampu berkontribusi kepada masyarakat, baik secara individu maupun nasional. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan penuh kehati-hatian agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Banyak penelitian dan analisis membuktikan bahwa pengetahuan dan teknologi berperan dalam peningkatan standar sumber daya manusia.

Sejalan dengan peran pendidikan dalam membentuk kompetensi, salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam mengembangkan kompetensi dan kemampuan berpikir siswa adalah matematika. Dalam konteks

ini, pembelajaran matematika memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Menurut Ryan & Bowman, (2022) pembelajaran matematika merupakan suatu proses interaksi antara berbagai komponen yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan masalah. Selain itu, pembelajaran matematika juga dapat membantu siswa dalam membangun konsep-konsep matematika dengan kemampuan mereka sendiri. Ramadhani et al., (2024) menyatakan bahwa pelajaran matematika memiliki karakteristik yang unik, yakni terstruktur, terorganisasi, dan berjenjang, sehingga materi satu dengan yang lain saling berkaitan. Namun, tingkat kesulitan dan abstraksi konsep dalam matematika menuntut strategi pembelajaran yang berbeda dibandingkan mata pelajaran lain.

Selain itu, **minat belajar** juga memiliki pengaruh yang besar terhadap pencapaian hasil belajar, khususnya dalam pembelajaran matematika. Menurut Isnaini et al., (2023) minat belajar adalah kecenderungan seseorang untuk merasa senang, antusias, memperhatikan, dan memiliki tujuan dalam suatu kegiatan. Sedangkan menurut Pratamawati et al., (2021) minat belajar adalah preferensi yang konsisten dalam mengamati dan mengingat seluruh aktivitas yang disukai. Aktivitas yang disukai seseorang akan selalu diperhatikan secara kontinu, yang diiringi dengan rasa gembira, ketertarikan, tekad, pemusatan pikiran, dan kesadaran pelajar mengenai kegiatan tersebut. Minat yang tinggi terhadap suatu materi atau aktivitas pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar, yang pada gilirannya akan berdampak positif pada pemahaman materi dan pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, minat belajar yang kuat menjadi faktor penting dalam mendukung kesuksesan akademik siswa.

Menurut Setyorini et al., (2024) minat adalah kecenderungan atau ketertarikan yang kuat terhadap suatu aktivitas, topic, atau subjek tertentu. Ini adalah dorongan internal yang mendorong seseorang untuk mengeksplorasi, belajar, dan terlibat secara aktif dalam hal-hal mereka sukai. Minat dapat berbeda dari orang ke orang, dan sering kali dipengaruhi oleh pengalaman,

lingkungan, dan bakat alami seseorang. Minat juga dapat berubah seiring dengan pengalaman dan eksplorasi baru. Seseorang mungkin menemukan minat baru atau mengembangkan minat yang lebih dalam bidang yang sebelumnya tidak mereka pertimbangkan. Ini menunjukkan betapa fleksibel dan dinamis minat seseorang. Penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengakui dan mendukung minat siswa dan anak-anak mereka. Minat belajar merupakan daya tarik intrinsik yang memotivasi individu untuk mencari pengetahuan, menggali informasi, dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Ini adalah semangat yang tinggi didalam diri seseorang mereka menelusuri topic, konsep, atau keterampilan tertentu dengan antusiasme dan ketekunan. Ketika seseorang memiliki minat belajar yang kuat dalam suatu objek, mereka cenderung lebih terlibat dalam proses pembelajaran, lebih semangat untuk menyelesaikan tugas, dan lebih tekun dalam mengeksplorasi materi tersebut. Dengan demikian minat belajar bukan hanya menjadi kunci untuk kesuksesan akademis, tetapi juga merupakan fondasi untuk pertumbuhan pribadi dan profesional yang berkelanjutan (Zahirah et al., 2024).

Minat belajar yang tinggi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam setiap aktivitas pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran matematika yang sering dianggap sebagai mata pelajaran yang menantang. Sebagaimana dijelaskan oleh Isnaini et al. (2023), minat belajar mencerminkan kecenderungan seseorang untuk merasa antusias dan fokus dalam aktivitas belajar, yang berujung pada penguatan pemahaman materi. Minat yang kuat dapat menjadi motivator intrinsik bagi siswa, mendorong mereka untuk lebih aktif, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam pembelajaran matematika. Salah satu faktor yang memengaruhi minat belajar siswa adalah cara materi disampaikan. Pembelajaran matematika yang sering dianggap kaku dan sulit dapat mengurangi minat siswa jika tidak disertai pendekatan yang menarik. Oleh karena itu, pembelajaran yang mengaktifkan minat siswa perlu melibatkan metode yang dapat menumbuhkan rasa penasaran dan ketertarikan mereka terhadap konsep-konsep matematika. Minat yang tinggi terhadap matematika akan memfasilitasi pembentukan pemahaman yang lebih mendalam serta hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas, calon peneliti menyimpulkan bahwa minat belajar siswa berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Namun, rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika dapat disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain kesulitan dalam memahami materi, pengalaman negatif sebelumnya, metode pengajaran yang monoton, kurangnya relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari, minimnya dukungan dari lingkungan, serta stigma bahwa matematika itu sulit.

Penurunan hasil belajar matematika siswa menjadi perhatian utama. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata tengah semester kelas VIII tahun ajaran 2023/2024 yang hanya mencapai 56,78, jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 65. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran matematika belum mencapai target yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada sekolah SMP N 3 HURUNA dan kegiatan wawancara dengan pendidik, serta angket yang telah disebarkan, rata-rata minat belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas VIII berada di angka “65” masih tergolong cukup yang menandakan adanya potensi untuk meningkatkan minat siswa melalui pendekatan yang lebih menarik

Meskipun minat siswa dalam pembelajaran matematika tergolong cukup, penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang inovatif belum dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini mencerminkan perlunya pengembangan metode yang lebih menarik dan efektif, seperti penggunaan aplikasi berbasis teknologi. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh calon peneliti, ditemukan bahwa meskipun minat belajar siswa masih tergolong cukup, pembelajaran berbasis teknologi dan pemanfaatan media pembelajaran matematika belum diterapkan secara optimal. Oleh karena itu, diharapkan adanya bahan ajar baru berupa media yang lebih unik dan menarik dalam pembelajaran, yang dapat meningkatkan minat belajar matematika pada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi *Wordwall*, masih belum diterapkan dengan maksimal. Selain itu, peserta didik

seringkali lupa dengan materi yang telah dipelajari, yang menunjukkan kurangnya minat belajar yang mendalam terhadap matematika. Berdasarkan masalah tersebut calon peneliti ingin menciptakan suasana baru dalam pembelajaran matematika, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Wordwall* dalam pembelajaran matematika.

Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara. Menurut Hasan et al., (2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, kemauan, dan perhatian siswa serta mendorong proses belajar. Sedangkan menurut Purnamasari et al., (2020), media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat berupa fisik dan non fisik yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membuat peserta didik lebih cepat menerima dan memahami materi pembelajaran matematika serta menarik minat siswa untuk belajar.

Media pembelajaran yang dimanfaatkan secara tepat dalam proses pembelajaran akan menjadi alat pendukung yang lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga akan meningkatkan motivasi belajar siswa. untuk mengatasi masalah siswa yang kerap kurang minat dalam pembelajaran matematika, peneliti tertarik menggunakan salah satu media untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan media *Wordwall*. *Wordwall* merupakan platform game yang digunakan untuk asesment pembelajaran seperti menjodohkan, memasang-masangkan, pencarian kata, spin, dan sebagainya. Tujuan dari penggunaan *Wordwall* adalah meningkatkan akses dan interaksi terhadap sumber belajar terhadap peserta didik sehingga diharapkan peserta didik dapat memahami dan mengingat. Selain sebagai bahan ajar media *Wordwall* juga bisa dikatakan dengan game online berbasis asesment.

Wordwall adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi (Ryan & t, 2022). Aplikasi *Wordwall* ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar

peserta didik melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya.

Diungkapkan Dotutinggi et al., (2023) *Wordwall* memberikan kemudahan akses bagi siswa dan guru dalam penggunaan aplikasi game pembelajaran secara online. Dengan fitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum, siswa dapat belajar secara mandiri maupun berkolaborasi dengan teman-temannya dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini memungkinkan interaksi yang lebih intensif dan meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam pembelajaran matematika yang terkadang dianggap sulit. Media pembelajaran berbasis *Wordwall* mendukung model pembelajaran interaktif yang memfasilitasi siswa untuk berpartisipasi langsung dalam permainan kuis dan aktivitas yang berbasis asesmen. Kegiatan seperti menjodohkan konsep, mencari kata, atau spin memberikan kesempatan bagi siswa untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. *Wordwall* mendorong penerapan teknologi dalam pembelajaran yang semakin relevan di era digital saat ini. Sebagai media pembelajaran interaktif, dengan ini *Wordwall* memperkenalkan siswa pada dunia digital yang kini menjadi bagian penting dalam kehidupan mereka. Dengan memanfaatkan teknologi seperti ini, pembelajaran matematika bisa lebih menarik dan efektif dalam pembelajaran (Zulkarnain & Efendi, 2024).

Wordwall menyediakan berbagai template dan pilihan permainan yang dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Guru dapat membuat kuis dan permainan dengan mengadaptasi konsep-konsep matematika yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Dengan fleksibilitas ini, *Wordwall* menjadi alat yang sangat berharga dalam mendukung pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, serta mengatasi tantangan dalam menarik minat siswa terhadap matematika.

Berdasarkan penjabaran masalah di atas, *Wordwall* bisa menjadi solusi dan media yang sangat efektif dalam pembelajaran untuk upaya meningkatkan minat belajar matematika pada siswa. Salah satu keunggulan utama dari *Wordwall* adalah kemampuan untuk memberikan umpan balik secara langsung

kepada siswa. Setelah menyelesaikan kuis atau permainan, siswa dapat mengetahui hasilnya segera, yang membantu mereka memahami konsep yang benar dan salah. Dengan adanya evaluasi instan ini, siswa bisa mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mereka dalam belajar matematika, yang pada gilirannya dapat memperbaiki hasil belajar mereka.

Peneliti memilih menggunakan media game online berbasis website yaitu *Wordwall* yang dapat digunakan guru dalam bentuk game aplikasi, yang dapat dimanfaatkan sebagai kuis dalam pembelajaran maupun penilaian. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran matematika yang memanfaatkan teknologi, situasi, dan kebutuhan siswa. Dimana masalahnya terletak pada minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika, dan diharapkan setelah pengembangan media pembelajaran ini dapat memecahkan masalah pada minat siswa pada pelajaran matematika. Maka dengan hal di atas, calon peneliti menetapkan judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SMP N 3 HURUNA”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan diatas, maka calon peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika.
2. Kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
4. Kurangnya keefektifan siswa dalam proses pembelajaran matematika.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, perlu adanya batasan masalah, untuk memperjelas fokus penelitian, beberapa batasan masalahnya adalah:

1. Penelitian dilaksanakan pada kelas siswa SMP kelas VIII
2. Penggunaan media pembelajaran aplikasi berbasis aplikasi yang belum pernah diterapkan.
3. Minat belajar matematis siswa masih dalam kategori cukup.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang di buat sesuai dengan batasan masalah diatas yaitu :

1. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan *Wordwall* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa ?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan *Wordwall* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan *Wordwall* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang dilakukan unutm mengembangkan media pembelajaran ini yaitu :

1. Untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan *Wordwall* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan *Wordwall* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan *Wordwall* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

1.6 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media pembelajaran matematika yang dapat di kembangkan, dengan memanfaatkan potensi *Wordwall* :

1. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, guru dapat dengan mudah membuat soal-soal latihan, kuis, serta dapat melaksanakan ujian sesuai dengan kurikulum dan tingkat kesulitan yang diinginkan.
2. Dapat memunculkan berbagai tipe soal, soal pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian singkat, dan tipe soal lainnya dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran.
3. Dapat memantau secara langsung kemajuan siswa secara individu maupun kelompok dengan menggunakan web *Wordwall*.
4. Kompetisi sehat : Memotivasi siswa untuk belomba mencapai skor tertinggi.
5. Bisa dioperasikan pada kegiatan daring dan luring pada saat proses pembelajaran dengan mengirimkan link web proyek kepada peserta didik.

1.7 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik
Terjadi peningkatan kualitas pembelajaran matematika, dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dan terbaru pastinya memotivasi siswa untuk tidak menganggap bahwa matematika bukanlah pelajaran yang membosankan dan sulit.
2. Bagi Guru
Penelitian ini dapat memberikan alternative dan solusi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai. Terkhusus untuk mengatasi masalah peserta didik yang cepat bosan dengan pembelajaran yang monoton.
3. Bagi Sekolah
Media pembelajaran *Wordwall* ini dapat menambah referensi bahan pada pembelajaran matematika khususnya dalam memodifikasi tampilan evaluasi pada pembelajaran.
4. Bagi Peneliti
Penelitian ini memiliki revelansi yang tinggi dengan permasalahan pendidikan saat ini, terutama dalam konteks pembelajaran matematika. Dengan menggunakan media *Wordwall*, peneliti berusaha untuk menjawab

tantangan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa untuk menambah kualitas pembelajaran matematika