

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting untuk dilaksanakan karena ia memungkinkan seseorang untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya (Hidayat & Abdillah, 2019). Pendidikan adalah kegiatan dengan tujuan khusus yang bertujuan untuk memajukan potensi individu baik sebagai pribadi maupun sebagai bagian dari masyarakat secara keseluruhan (Habibah et al., 2022). Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Pasal 1 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang terencana dan sadar untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Tujuan tersebut meliputi pengembangan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Hasil belajar yang optimal dicapai melalui motivasi belajar yang kuat (Sudewiputri & Dharma, 2021). Hasil belajar merujuk pada perubahan perilaku individu yang terjadi sebagai akibat dari suatu proses belajar, yang memberikan informasi tentang seberapa baik siswa memahami apa yang diajarkan (Neni Isnaeni & Dewi Hildayah, 2020).

Al-Qur'an memberi isyarat tentang penegasan untuk mempelajari matematika pada Q.S Hud: 85:

وَيَقَوْمٍ أَوْفُوا الْمِكْيَالَ وَالْمِيزَانَ بِالْقِسْطِ وَلَا تَبْخَسُوا النَّاسَ أَشْيَاءَهُمْ وَلَا تَعْنُوا فِي الْأَرْضِ  
مُفْسِدِينَ ۝ ٨٥

*Artinya: "Wahai kaumku, penuhilah takaran dan timbangan dengan adil. Janganlah kamu merugikan manusia akan hak-hak mereka dan janganlah kamu membuat kejahatan di bumi dengan menjadi perusak".*

Ayat tersebut memerintahkan agar manusia selalu memberikan hak-hak orang lain dengan memenuhi ukuran dan timbangan yang adil, sehingga

tercipta keadilan dan tidak merugikan orang lain. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan perhitungan manusia yang akurat untuk memperoleh hasil yang benar dan valid. Al-Quran menganjurkan untuk mempelajari matematika, karena tanpa pengetahuan matematika seseorang tidak dapat dengan baik menggunakan ayat-ayat yang berkaitan dengan persoalan agama yang dibahas menggunakan ilmu matematika.

Bagi sebagian peserta didik, matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang cukup sulit. Hal ini disebabkan oleh pandangan peserta didik yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang kompleks karena melibatkan angka, rumus, dan perhitungan. Terutama dalam materi penjumlahan dan pengurangan, yang seringkali membuat peserta didik kelas dua merasa kesulitan saat mengerjakan penjumlahan dua angka.

Dengan kemajuan teknologi saat ini, terdapat banyak alat yang dapat mendukung pendidikan, seperti media gambar, media audio-visual, dan website. Teknologi modern mempermudah guru dalam mengajarkan matematika. Perkembangan pesat dalam media belajar, terutama dalam konteks pembelajaran di sekolah, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk menggunakan aplikasi *wordwall*, yang mudah digunakan dan memungkinkan penilaian hasil belajar siswa secara individual atau melalui bimbingan guru (Wafiqni & Putri, 2021).

*Wordwall* adalah website menarik yang dapat Anda akses gratis kapan saja di berbagai browser. Media *wordwall* dirancang untuk mempermudah guru dalam membuat bahan ajar berbasis permainan tanpa memerlukan pengetahuan *coding*, serta memungkinkan penyesuaian materi ajar. Dengan berbagai template dan jenis permainan yang siap digunakan untuk pembelajaran interaktif berbasis game, *wordwall* menawarkan banyak opsi pilihan fitur (Imanulhaq & Pratowo, 2022). Guru dapat menggunakan *wordwall* untuk membuat soal latihan lebih menarik serta mempermudah proses pengumpulan tugas dan penilaian tanpa menghabiskan banyak waktu.

Penggunaan *wordwall* bertujuan untuk membantu siswa lebih memahami materi dan meningkatkan hasil belajar (Oktaviani et al., 2023).

Bimbingan guru atau orang tua diperlukan saat menggunakan aplikasi ini. Media ini dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru. *Wordwall* adalah aplikasi yang berfungsi sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan alat evaluasi (Savira & Gunawan, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Irma Suryani Siregar, S.Pd.I selaku guru kelas II di MIN 12 Medan. Beberapa faktor yang menyebabkan siswa kelas II di MIN 12 Medan belum dapat menjumlahkan dua angka adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Siswa yang belum menguasai materi cenderung menunjukkan sikap tidak nyaman dan ketakutan saat diminta menjawab soal, hal ini dapat terlihat dari perilaku mereka. Guru hanya mengandalkan buku ajar dari sekolah dan papan tulis, serta lebih sering menggunakan metode ceramah atau penugasan, yang menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik dengan pelajaran matematika.

**Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Matematika kelas II  
MIN 12 Medan T.A 2023/2024**

Kelas	KKM	Jumlah siswa	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa belum tuntas	Tuntas (%)	Belum tuntas (%)
II A	75	22	15	7	29,16	70,84
II B	75	26	9	17	34,61	65,39
II C	75	25	10	15	40,00	60,00
II D	75	25	13	12	44,44	55,56
II E	75	25	11	14	44,00	56,00
II F	75	27	10	17	37,03	62,97
<b>Total</b>					<b>38,20</b>	<b>61,79</b>

Sumber : Dokumentasi daftar nilai kelas II MIN 12 Medan

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar matematika siswa kelas II tergolong rendah, yaitu hanya 38,20% siswa yang memenuhi standar kelulusan minimal (KKM) dan 61,79% belum memenuhi KKM. Artinya 61,79% dari 154 siswa tidak dapat mencapai KKM. Masalah ini disebabkan oleh kesulitan siswa dalam memahami konsep penjumlahan dua angka, serta pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru yang lebih berfokus pada ceramah, sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran matematika.

Alasan peneliti memilih kelas II sebagai fokus penelitian adalah karena teridentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dan dari segi aktivitas peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini memerlukan solusi untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih dinamis dan efektif.

Berdasarkan hasil observasi peneliti bahwa guru lebih cenderung menerapkan pembelajaran yang berfokus pada guru tanpa melibatkan peserta didik, tidak menggunakan media pembelajaran, dan peserta didik juga merasa bosan dengan cara pengajaran yang guru berikan ketika proses pembelajaran. Oleh karena itu pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat menentukan hasil peserta didik. Dimana guru harus bisa berinovasi dengan memanfaatkan teknologi yang ada untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa, sehingga hasil belajar siswa bisa meningkat dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Dengan adanya media *wordwall*, peneliti berharap dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka dalam memahami materi yang telah diajarkan oleh guru sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Media *wordwall* merupakan alat yang berguna bagi guru dan siswa selama proses pembelajaran, khususnya dalam mengerjakan soal-soal. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti ingin meneliti lebih lanjut melalui penelitian yang berjudul “pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar penjumlahan dua angka siswa kelas ii madrasah ibtidaiyah”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah yaitu, sebagai berikut:

1. Siswa tidak antusias mengikuti pembelajaran matematika dengan baik
2. Siswa kesulitan dalam memahami konsep penjumlahan dua angka
3. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru berfokus pada ceramah
4. Hasil belajar siswa masih belum lulus KKM

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar permasalahan tidak meluas dan dapat dibahas secara mendalam, maka batasan masalah dirumuskan sebagai berikut:

1. Subjek yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah siswa kelas II.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah *wordwall*.
3. Materi yang dikaji adalah penjumlahan dua angka.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kemampuan berhitung penjumlahan dua angka kelas II madrasah ibtidaiyah?
2. Apakah ada pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar penjumlahan dua angka siswa kelas II madrasah ibtidaiyah?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung penjumlahan dua angka kelas II madrasah ibtidaiyah
2. Untuk mengetahui pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar penjumlahan dua angka siswa kelas II madrasah ibtidaiyah.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di peroleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Manfaat Teoritis

Harapan besar penelitian ini menjadi salah satu literatur untuk penelitian selanjutnya. Selain itu juga dapat memberikan sumbangsih khazanah ilmu pengetahuan khususnya dalam jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Secara teoritis bagi penulis, penelitian ini untuk pengembangan ilmu pengetahuan terutama dibidang Kemampuan Penjumlahan pada siswa.

#### 2. Manfaat praktis

##### a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar menggunakan media *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran dan diharapkan dapat membantu untuk lebih menumbuhkan semangat siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

##### b. Bagi Guru

Memberikan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media sehingga meningkatkan profesionalisme guru

##### c. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran sehingga dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan menunjang peningkatan mutu pendidikan.

##### d. Peneliti lain

Memberikan bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin meneliti tentang penggunaan media *wordwall* agar melakukan

inovasi-inovasi baru sehingga perkembangan ilmu pengetahuan selalu berkembang dari masa ke masa.

