**BAB I PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat (Oemar Hamalik dalam (Hidayat dan Abdillah et al., 2019:24). Sedangkan menurut Pristiwanti.,dkk (2022:7915) Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Menurut UU No.20 Tahun

2003 Bab 1 Pasal 1 menyatakan kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan juga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan holistik siswa, serta membantu mereka menjadi siswa yang mandiri, kritis dan kreatif. Salah satu sistem pendidikan yang digunakan di Indonesia sekarang adalah merdeka belajar. Menurut Ainia dalam (Purwowidodo & Zaini,

2023: 72-73) Merdeka belajar adalah kebebasan berpikir dan kebebasan inovasi.

Merdeka belajar ini juga menguatkan pencapaian profil

1

pelajar pancasila yang dikembangkan sesuai dengan tema yang telah ditentukan oleh pemerintah, salah satu pembelajaran yang ada di merdeka belajar adalah pembelajaran matematika.

Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematik, matematika adalah bagian pengetahuan manusia tentang bilangan dan kalkulasi, matematika membantu orang dalam menginterpretasikan secara tepat berbagai ide dan kesimpulan, matematika adalah ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logik dan masalah-masalah yang berhubungan dengan bilangan, matematika berkenaan dengan fakta- fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk, dan matematika adalah ilmu pengetahuan tentang kuantitas dan ruang (Sujono dalam Majid dan Amaliah,

2021:5). Matematika mata pelajaran yang wajib diberikan untuk semua peserta didik atau peserta didik mulai dari sekolah dasar sampai ke jenjang pendidikan berikunya, nilai karakter yang ada pada pembelajaran matematika adalah relegius, disiplin, tanggung jawab, teliti, kreatif, jujur, menghargai, rasa ingin tahu dan percaya diri. Apabila peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai karakter tersebut, maka matematika akan menjadi suatu pelajaran yang menarik bagi peserta didik tanpa mengesampingkan pendidikan karakter bagi peserta didik. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan di setiap Negara dikarena sebagai bagian dari kemampuan dasar seseorang yaitu berhitung, dan matematika membekali siswa untuk mempunyai kemampuan matematika yang pada akhirnya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari - hari (Santoso, dkk., 2021:174). Untuk mempermudah penyampaiannya, penyajian

butir-butir matematika harus disesuaikan dengan perkiraan perkembangan intelektual peserta didik, misalnya dengan menurunkan tingkat keabstrakannya, atau dalam batas-batas tertentu menggunakan pola pikir induktif, khususnya untuk peserta didik di sekolah tingkat rendah, mengingat mereka belum dapat berpikir secara abstrak dan menggunakan pola pikir deduktif. Pada proses pembelajaran matematika, terdapat tinggi rendahnya minat belajar dalam matematika siswa yang disebabkan oleh faktor-faktor pendidikan dan pembelajaran itu sendiri seperti guru, siswa, materi pelajaran, media pembelajaran, fasilitas sekolah dan lingkungan lainnya yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa baik di sekolah maupun diluar sekolah.

DePorter dalam Akrim (2021:18) Minat belajar merupakan cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang siswa dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir dan memecahkan soal. Minat belajar peserta didik juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Belajar tanpa minat akan terasa membosankan, walaupun kenyataannya tidak semua belajar peserta didik didorong oleh faktor minatnya sendiri.

Pentingnya minat belajar siswa sekolah dasar dalam kegiatan pembelajaran agar terjadi perubahan kearah yang lebih positif. Oleh sebab itu, siswa yang tidak memiliki minat belajar pada suatu mata pelajaran maka ia tidak akan belajar dengan baik, ia akan cenderung merasa cepat bosan terhadap pelajaran itu bahkan mereka tidak segan untuk menghindar dari pelajaran tersebut dan akan memepngaruhi prestasi belajarnya. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan, James dalam Akrim (2021:18) mengungkapkan jika minat belajar mengacu pada cara belajar yang

paling efisien dan efektif dari seseorang baik dalam segi penerimaan, proses, menyimpan memori dan mengingatnya kembali.

Dengan ini, peneliti berharap agar minat belajar matematika siswa dapat meningkat dalam kehidupan sehari-hari, serta siswa tidak terus bosan dalam belajar baik itu belajar matematika atau belajar mata Pelajaran lain.

Namun, faktanya berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Swasta IT Cemara Islami Plus kelas IV pada pembelajaran matematika dapat dilihat dan diperoleh informasi bahwa siswa masih memiliki minat belajar yang rendah dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat dikatakan karena pada proses pembelajaran matematika kelas IV guru masih menggunakan metode konvensional yang hanya mengandalkan ceramah dan alat bantu utama papan tulis saja, yang membuat siswa cenderung pasif dan kurang dilibatkan dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, guru yang masih menggunakan media pembelajaran dan bahan ajar seadanya tanpa bantuan teknologi yang mendukung yang telah disediakan oleh sekolah, apalagi Pendidikan di era sekarang yang sudah menerapkan kurikulum Merdeka berbasis IPTEK. Dengan adanya ketidaktepatan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik pada pembelajaran khususnya matematika juga dapat menyebabkan kurangnya minat belajar siswa. Tidak hanya itu ada juga faktor lain penyebab rendahnya minat belajar matematika siswa adalah lingkungan kelas yang tidak kondusif. Yang dimana guru masih kurang mampu mengkondisikan kelas saat menjelaskan materi dan berlangsungnya pembelajaran. Sehingga siswa membuat lebih cenderung bosan dan membicarakan hal lain di luar topik pelajaran yang disampaikan guru sehingga membuat tidak fokus dalam belajar.

Melihat rendahnya minat belajar matematika siswa tersebut, salah satu solusi yang dapat dilakukan peneliti seiring dengan perkembangan teknologi pembelajaran pada Kurikulum Merdeka saat ini yaitu melakukan aktivitas dengan mengembangkan media pembelajaran dengan berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran matematika materi pecahan yang dibuat menarik dengan aktivitas permainan yang bervariasi. Agar dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa menjadi lebih baik lagi.

Pada penelitian ini, merencanakan pengembangan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* dengan menampilkan aktivitas permainan pengejaran dalam labirin yang dapat dikerjakan secara berkelompok. Hal ini sejalan dengan Rahayu dalam Annisa.,dkk (2022:91) *Wordwall* adalah website yang menggunakan konsep belajar sambil bermain yang memiliki banyak fitur yang menarik sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Dalam aplikasi *Wordwall* terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik. Ada banyak fitur game edukasi yang disediakan, selain itu untuk mengaksesnya siswa tidak perlu mendownload aplikasi, siswa hanya perlu mengakses tautan yang guru bagikan. Selain itu soal Media *Wordwall* dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala jaringan. Media *Wordwall* bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada proses pembelajaran tatap muka (PTM) dan juga dapat digunakan pada pembelajaran daring. *Wordwall* memungkinkan siswa untuk bersaing sehingga siswa antusias tinggi minat untuk belajar.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbantuan *Wordwall*

diharapkan siswa dapat termotivasi dan ikut aktif berkontribusi dalam kegiatan

pembelajaran dan meningkatnya minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Nissa & Renoningtyas, (2021:2859) yang menyatakan bahwa penggunaan media wordwall dapat memberikan distribusi besar pada pembelajaran tematik kelas II khususnya pada minat serta memberikan dorongan belajar dalam diri siswa. Artinya bahwa media pembelajaran wordwall ini memiliki keunggulan dalam menumbuhkan rasa minat dan semangat belajar siswa. Dimana kelebihan media pembelajaran *Wordwall* adalah mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi.

Maka dari itu, penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbantuan *Wordwall.* Media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang dapat memengajak siswa untuk mengetahui bagaimana materi pecahan. Berdasarkan uraian dari permasalahan diatas peneliti mengangkat sebuah judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Swasta IT Cemara Islami Plus”.

**1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang di atas, permasalahan yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Siswa masih memiliki minat belajar yang rendah dalam proses pembelajaran berlangsung.

2. Ketidaktepatan penggunaan media pembelajaran .

3. Guru yang kurang mampu mengkondisikan kelas saat menjelaskan materi.

4. Guru masih menggunakan metode konvensional yang hanya mengandalkan ceramah dan alat bantu utama papan tulis saja

5. Siswa cenderung pasif dan kurang dilibatkan dalam pembelajaran di kelas.

**1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan dari identifikasi masalah diatas, agar penelitian ini dapat dilakukan secara lebih fokus dan mendalam maka, peneliti memandang bahwa permasalahan yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Mengingat keterbatasan yang dialami oleh peneliti baik dari segi waktu dan biaya. Maka, dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti. Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Swasta IT Cemara Islami Plus menggunakan model ADDIE dimana tahap implementasi dan evaluasi dilaksanakan, sehingga dalam penelitian yang dikembangkan pada kerangka penelitian sampai pada tahap hasil pengembangan.

**1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, makan rumusan masalah yang akan dikemukakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Swasta IT Cemara Islami Plus?

2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Swasta IT Cemara Islami Plus?

3. Bagaimana hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Swasta IT Cemara Islami Plus?

**1.5 Tujuan Penelitian**

Secara umum, peneletian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. Sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Swasta IT Cemara Islami Plus.

2. Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Swasta IT Cemara Islami Plus.

3. Untuk mengetahui hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Swasta IT Cemara Islami Plus.

**1.6 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dari hasil penelitian pengembangan yang berupa media pembelajaran berbantuan *Wordwaall* pada pembelajaran Matematika dengan spesifikasi produk sebagai berikut, yaitu:

1. Produk yang dihasilkan berbentuk *website* yang mudah diakses di laptop atau *handphone* secara online menggunakan situs *wordwall.*net tanpa harus menginstal terlebih dahulu dengan meloginkan akun *Google.*

2. Soal pada media *Wordwall* dapat dicetak untuk memudahkan kendala jaringan.

3. Media *Wordwall* yang digunakan sudah *upgrade* ke akun pro

4. Media ini disesuaikan dengan materi pembelajaran matematika kelas IV SD yaitu Pecahan dalam Kurikulum Merdeka yang menarik.

5. *Game* di *Wordwall* dengan menambahkan teks, gambar dan beberapa soal permainan tanpa adanya keterbatasan aktivitas pembuatan.

**1.7 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan di atas maka yang akan menjadi manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

a. Memberikan sumbangan pikiran bagi pembaharuan kurikulum di SD Swasta IT Cemara Islami Plus yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan Masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan anak sekolah dasar, yaitu membuat inovasi penggunaan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* dalam peningkatan minat belajar siswa.

c. Sebagai referensi pada penelitian-penelitian elanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan pada anak usia dini seta menajdi bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis a. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi guru SD Swasta IT Cemara Islami Plus untuk menggunakan atau menerapkan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar, hasil belajar dan kualitas pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Penerapan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* dapat membantu siswa dalam proses belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* ini diharapkan siswa dapat berperan aktif dan mudah memahami pembelajaran yang dipelajarinya serta meningkatkan minat belajar.

c. Bagi Sekolah

Dapat dugunakan sebagai masukan untuk proses pembelajaran khususnya dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa dan semoga

penelitian ini dapat membrikan manfaat bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas belajar di SD Swasta IT Cemara Islami Plus.

d. Bagi Peneliti

Sebagai pedoman atau pengalaman bagi peneliti yang akan menjadi calon guru untuk menerapkan media pembelajaran *Wordwall* ini dalam mengajar.