

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika ialah bidang yang mengeksplorasi tentang cara bernalar, menjabarkan, sistematis, kreatif, inovatif, dan kritis (Asdarina & Arwinda, 2020). Tiga kompetensi yang menjadi acuan sekolah yaitu kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor yang sesuai dalam langkah belajar matematika yang dimana siswa dapat memiliki keinginan untuk mendapatkan pengetahuan, pengembangan diri, dan mengerjakan tugas-tugas tertentu (Subagja, 2022). Pembelajaran matematika diajarkan secara runtut sebab adanya ketentuan materi yang wajib dipahami siswa sebelum dapat mempelajari materi berikutnya, sehingga setiap materi yang diajarkan perlu pemahaman yang baik. Apabila ada siswa yang kurang menguasai materi sebelumnya akan sulit untuk dapat mengerti atau mengikuti pembelajaran pada materi berikutnya.

Menurut (Nabilah & Warmi, 2023) Keberhasilan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) bisa ditinjau dari motivasi siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Motivasi belajar ialah suatu daya dorong seseorang yang berawal dari dalam diri sendiri ataupun faktor eksternal untuk menimbulkan semangat belajar (Nisa & Susanto, 2022). Motivasi bisa diartikan pula sebagai prosedur di dalam diri yang membangun, menuntun, dan mempertahankan sikap dari masa ke masa (Waritsman, 2020). Motivasi sering dilupakan guru dalam proses pembelajaran berlangsung, oleh sebab itu beberapa siswa merasa jenuh saat belajar dengan waktu yang cukup lama. Menurut guru faktor lainnya adalah anggapan siswa terhadap

matematika yang dikatakan sulit, rumit, susah yang mengakibatkan siswa enggan belajar dan akhirnya menyebabkan menurunnya motivasi belajar matematika dan hasil belajar merupakan prestasi yang dimiliki siswa cenderung kurang (Walidah dkk., 2022).

Prestasi belajar adalah suatu kejadian dalam riwayat kehidupan makhluk hidup pada rentang kehidupannya dalam mengejar prestasi menurut bidang kemampuannya (Lase, 2018). Nitco dan Brookhart (dalam Waritsman, 2020) menjelaskan prestasi belajar adalah dampak dari perkembangan siswa yang terdiri bidang pengetahuan, keterampilan, dan keahlian yang didapat sesudah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sehingga prestasi belajar matematika ialah dampak yang diraih siswa sehabis melakukan prosedur belajar matematika yang dilakukan pada rentang hidupnya.

Mengamati pada kenyataan motivasi belajar siswa diamati dari hasil riset yang dicoba oleh (Selfara dkk., 2022) melaporkan bahwa siswa dalam pembelajaran matematika adalah siswa sering mengalami kebosanan, tidak ada ketertarikan untuk berperan aktif dalam pembelajaran. . Perihal ini searah dengan hasil motivasi siswa SMA di Pakkat dari 25 siswa, 7 siswa memiliki motivasi dengan persentase 66% - 80%, 11 siswa mempunyai motivasi dengan persentase 56%- 65%, tingkatan semangat 7 siswa amat kecil ialah 0%- 55% serta untuk golongan atas belum ada (Simamora, 2022). Penelitian yang dilaksanakan oleh (Lestari, dkk., 2022) menunjukkan hasil bahwa motivasi matematika siswa SMA, terdiri dari 60% siswa yang memiliki motivasi tergolong rendah. Motivasi belajar timbul karena peran penting guru, sehingga guru harus memiliki kompetensi pedagogik, yaitu pemahaman terhadap siswa, pemahaman teori belajar dan pengajaran yang efektif,

serta pengembangan kurikulum, pelaksanaan aktifitas pembelajaran yang membimbing, kemahiran berkomunikasi dengan siswa, serta keterampilan dalam penilaian dan evaluasi (Susanto & Rozali 2020).

Hasil dari assemen nasional dalam kemampuan numerasi yaitu kemampuan siswa menggunakan prinsip matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari di setiap Langkah pembelajaran di Indonesia mulai dari SD, SMP, dan SMA masuk dalam kategori sedang (Kemendikbudristek, 2023b). Dimana semua masih dibawah 50% siswa yang mencapai kompetensi minimum numerasi di setiap jenjang. Istilah kemampuan numerik dalam AKM sangat berhubungan dengan matematika (Novianti, 2021). Namun demikian, numerasi dalam AKM ini tidak hanya terbatas pada pelajaran matematika. Sehubungan dengan kemampuan numerasi yang menjadi salah satu indikator dalam pelaksanaan AKM ini, bermaksud untuk menilai kemahiran siswa di dalam menggunakan pengetahuan dasar, konsep, dan proses perhitungan matematika pada masalah kehidupan nyata (Novianti, 2021).

Mengamati dari hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2022 yang berlangsung setelah pandemi COVID-19, skor literasi matematika Indonesia turun 13 poin dibandingkan dengan hasil PISA tahun 2018 (Kemendikbudristek, 2023a). Hasil PISA yang rendah mengindikasikan bahwa pencapaian siswa Indonesia masih belum memuaskan secara global. Menurut Aziz (Azis, 2023) rendahnya prestasi belajar siswa disebabkan karena siswa kurang memahami materi sebelumnya, perhatian siswa ketika pembelajaran berlangsung belum tinggi, dan siswa juga masih pasif dalam kelompok belajar. Hal sama terjadi di SMAN 8 Denpasar, prestasi belajar siswa hanya mencapai rata-rata 70,77 dan ketuntasan belajar 51,06% (Indrayana, 2022).

Berdasarkan permasalahan diatas, penentuan model pembelajaran yang sesuai hendak memudahkan siswa untuk mendalami materi matematika lebih baik (Rahayu dkk., 2023). Perihal ini searah dengan penelitian (Anggraeni dkk., 2020) yang memaparkan bahwasanya dalam mengembangkan potensi siswa, guru harus kreatif dan menjadikan pembelajaran sekreatif mungkin, semisal dengan memakai model pembelajaran yang produktif dan serbaguna dalam bahan ajar. Sehingga penelitian ini diperlukan model pembelajaran yang produktif serta variatif dalam menambah motivasi dan prestasi belajar matematika siswa. Menurut (Sutrisno dkk., 2020) model pembelajaran *discovery learning* diprediksi bisa menumbuhkan motivasi dan prestasi belajar siswa, dimana siswa dapat terlibat secara aktif aktif lewat temuan sendiri dengan dibimbing guru, hasil yang didapat bakal bertahan lama diingatan.

Ciri khas dari model ini adalah penekanannya pada pemecahan masalah, penciptaan pengetahuan, dan generalisasi, dengan fokus pada siswa. Meskipun memiliki potensi yang besar, penerapan model *Discovery Learning* belum memberikan hasil yang optimal dalam hal hasil belajar. Sejalan dengan hasil penelitian (Sutrisno dkk., 2020), dimana model pembelajaran *Discovery Learning* menghadirkan dampak yang lebih rendah terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini disebabkan karena siswa mengalami kesulitan dalam menemukan jawaban yang benar. Sehingga siswa menghabiskan banyak waktu untuk mencoba-coba dan menguji hipotesis, ini mengakibatkan pemborosan waktu dan energi siswa.

Oleh karena itu, enggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam aktifitas pembelajaran sangat diperlukan (Walidah dkk., 2022). Selain itu, melalui media pembelajaran Pesan yang ingin disampaikan oleh guru bisa dimengerti atau

disalurkan secara lebih efektif (Solikah, 2020). Permendikbud telah menyarankan dalam suatu pembelajaran perlu melakukan pemakaian teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar di sektor pendidikan (Imanulhaq, 2022). Sebagai generasi digital, siswa masa kini terbiasa dengan lingkungan yang kaya akan teknologi oleh karena itu, membutuhkan pengalaman belajar yang interaktif, imersif, dan menarik (Adita dalam Walidah dkk., 2022). Namun penggunaan internet terbanyak pada siswa masih didominasi untuk tujuan hiburan (86,65%) dan media sosial (66,68%) (Girsang dkk., 2023). Sehingga pemanfaatan internet untuk pembelajaran dapat dilakukan untuk mengakes media pembelajaran.

Salah satu kajian terkait pengaruh pemakaian media *game wordwall* terhadap motivasi belajar (Alfan & Ratnawati, 2022) menunjukkan terdapat dampak positif dan signifikan dari permainan edukasi berbasis Wordwall terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SD. Kemudian kajian yang sudah dilaksanakan oleh (Anggianna & Ishaq, 2022) mengekspresikan pemakaian aplikasi *wordwall* efektif dipakai dalam pembelajaran dan bisa menumbuhkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika. Namun penelitian yang dilakukan belum dianalisis pengaruh media secara simultan terhadap motivasi dan prestasi belajar, serta dilakukan pada siswa tingkat SD maupun SMP.

Dari deskripsi tersebut, dapat disebutkan bahwa suatu media pembelajaran bisa memfasilitasi siswa maupun guru dalam aktifitas belajar, salah satunya media pembelajaran adalah *Game Wordwall*. *Game Wordwall* adalah salah satu web yang bisa menjadikan pembelajaran sambil bermain. *Game Wordwall* memiliki ciri khusus yaitu, terdapat kuis, membaurkan atau memasangkan pasangan, pencarian

kata, random kata, ataupun yang lainnya yang dapat menimbulkan rasa senang dalam pembelajaran (Mujahidin dkk., 2021). Penggunaan *Game Wordwall* ini juga bisa digunakan di handphone siswa dalam aktifitas pembelajaran. *Game Wordwall* adalah media pembelajaran interaktif, seperti yang diutarakan oleh (maghfiroh, dalam (Imanulhaq, 2022)) di penelitiannya, media wordwall dapat mewujudkan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. Media *Game Wordwall* juga dapat diubah dalam bentuk pdf saat terkendala jaringan.

Permainan dalam *wordwall* juga bermacam seperti *match up*, *rearrange words*, kuis, *open the box*, dan yang lainnya yang bisa dimanfaatkan secara gratis maupun dapat di *upgrade* yang memiliki pilihan yang lebih variatif. Permainan dapat disesuaikan dengan karakteristik materi yang akan diajarkan. Selain dapat dikerjakan menggunakan *gadget* siswa masing-masing *wordwall* juga dapat digunakan dengan proyektor yang ada di kelas seperti dalam pemilihan kelompok, atau variasi dalam memilih Anak didik yang hendak menanggapi pertanyaan yang nantinya akan dipilih oleh siswa yang namanya terpilih.

Bersumber pada permasalahan tersebut, peneliti terdorong untuk melangsungkan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbasis Media *Game Wordwall* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Denpasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Bersumber pada latar belakang masalah yang sudah diperinci, dapat diidentifikasi sejumlah masalah, yaitu sebagai berikut.

1. Pembelajaran matematika masih menjadi hal yang ditakuti siswa

2. Terdapat siswa yang masih pasif dalam pembelajaran khususnya dalam bidang matematika
3. Sebagaimana siswa belum mencapai prestasi belajar matematika yang maksimal

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi terhadap mengukur prestasi belajar matematika pada aspek kognitif, tidak sampai pada aspek afektif dan psikomotor dan penggunaan *Game Wordwall* ini dilakukan pada inti pembelajaran matematika.

1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah ada perbedaan motivasi dan prestasi belajar matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media *Game Wordwall* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media konvensional?
2. Apakah motivasi belajar matematika siswa yang siswa mengikuti pembelajaran dengan media *Game Wordwall* lebih baik daripada motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media konvensional?
3. Apakah prestasi belajar matematika siswa yang siswa mengikuti pembelajaran dengan media *Game Wordwall* lebih baik daripada prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media konvensional?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh media *Game Wordwall* terhadap motivasi dan prestasi belajar matematika siswa kelas XI SMAN 1 Denpasar
2. Untuk mendeskripsikan motivasi belajar matematika siswa kelas XI SMAN 1 Denpasar yang memakai media *Game Wordwall*

3. Untuk mendeskripsikan prestasi belajar matematika siswa kelas XI SMAN 1 Denpasar yang memakai media *Game Wordwall*

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dibuat selaku rujukan untuk penelitian selanjutnya serta diharapkan dapat menambah wawasan terkait media *game online* yaitu *wordwall* dalam pembelajaran matematika khususnya untuk siswa SMA

2. Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

Sebagai alternatif untuk memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran.

2) Bagi guru

Bagi guru pengajar matematika, dapatan penelitian ini dipakai selaku referensi dalam memastikan media pembelajaran matematika sehingga diharapkan menghadirkan dampak terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini di impikan bisa memperkenalkan partisipasi yang berguna untuk sekolah. Menghasilkan data yang didapat selaku materi ajar bersama guna tingkatkan kualitas pembelajaran sekolah.

1.7 Penjelasan Istilah

Tujuan dari penjelasan istilah tersebut adalah untuk mencapai keseragaman pemahaman terhadap definisi-definisi yang terkandung dalam penelitian ini dan

tidak menimbulkan perbedaan penafsiran di antara para pembaca. Definisi yang hendak dipertegas dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Media *Game Wordwall*

Media Game Wordwall adalah pembelajaran yang melibatkan permainan menggunakan website *wordwall* yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pada *wordwall* dapat dibuat kuis pembelajaran yang menarik maupun pemilihan kelompok, pemilihan siswa yang menjawab pertanyaan saat aktifitas belajar mengajar.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah rangsangan intrinsik atau ekstrinsik Yang menggerakkan individu untuk ikut serta dalam aktifitas belajar serta berusaha untuk mencapai kesuksesan akademik. Jawaban kuesioner memberikan indikasi tingkat motivasi yang dicapai. Indikator utama dari motivasi belajar meliputi: keinginan untuk belajar, rasa dorongan dan kebutuhan dalam proses belajar, aspirasi dan harapan masa depan, pengakuan dan penghargaan selama belajar, terlibat dalam kegiatan yang menarik perhatian, dan berada dalam lingkungan belajar yang mendukung. Skor yang lebih tinggi pada kuesioner menunjukkan tingkat motivasi siswa yang lebih tinggi.

3. Prestasi Belajar

Usaha yang dilakukan siswa guna mencapai penguasaan pengetahuan, kemampuan, keterampilan serta sikap sesudah mengikuti aktifitas belajar mengajar yang dibuktikan dengan hasil tes, serta prestasi

belajar juga dibutuhkan siswa untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa.

4. Model Pembelajaran Discovery Learning

Model yang berpusat pada siswa yang berfokus untuk membantu siswa membangun pemahaman mereka sendiri tentang suatu subjek dengan terlibat tidak pasif dalam aktifitas pembelajaran. Model ini terdiri dari beberapa tahap, termasuk: stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis data, verifikasi, dan penarikan kesimpulan

