

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I ini membahas mengenai (1) latar belakang masalah penelitian, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi saat ini, kebutuhan akan sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas semakin meningkat. Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan pembangunan bangsa sebagai investasi jangka panjang untuk mewujudkan kehidupan yang makmur dan sejahtera. Oleh karena itu, setiap individu memiliki hak untuk memperoleh pendidikan guna mengembangkan potensi dirinya secara optimal sehingga menjadi pribadi yang berkualitas dalam menjalani kehidupan. Pendidikan memiliki peran strategis sebagai fondasi utama dalam mendorong kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, setiap individu memperoleh kesempatan untuk menggali potensi diri, memperluas wawasan, serta mengembangkan pengetahuan secara mendalam. Proses tersebut tidak hanya membentuk karakter dan pola pikir kritis, tetapi juga meningkatkan kapasitas individu dalam berbagai aspek kehidupan sehingga mampu memberikan kontribusi yang optimal terhadap pembangunan nasional (Sulistiono, 2021:112). Dengan demikian, pendidikan dapat dimaknai sebagai suatu proses pembelajaran menuju kedewasaan yang memungkinkan individu menghadapi berbagai perubahan serta mampu menyelesaikan berbagai persoalan dalam kehidupannya.

Sejalan dengan pentingnya pendidikan dalam mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, pendidikan tidak hanya dituntut mampu menghasilkan individu yang kompeten dan mampu bersaing secara sehat, tetapi juga memiliki jiwa solidaritas dan kepedulian terhadap sesama. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui peningkatan mutu pendidikan. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Kemampuan berpikir kritis, kreatif, sistematis, dan logis sangat diperlukan agar siswa mampu memecahkan berbagai permasalahan secara efektif. Kemampuan tersebut dapat dikembangkan melalui pembelajaran Matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah siswa (Astiwi & Siswanto, 2024; Syah dkk., 2024). Namun, banyak siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit karena bersifat abstrak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menantang. Padahal, pemahaman konsep matematika sangat penting karena selain melatih kemampuan logis, matematika juga berperan dalam membantu siswa menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari serta mengembangkan kemampuan berpikir analitis yang bermanfaat dalam berbagai bidang kehidupan (Siswanto dkk., 2024; Wahyuni dkk., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran Matematika di sekolah dasar tidak hanya bertujuan agar siswa mampu memahami konsep dan prosedur matematika, tetapi juga melatih kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan analitis sehingga mampu menghadapi berbagai permasalahan di dunia nyata.

Namun demikian, kenyataannya masih banyak siswa sekolah dasar yang kurang menyukai pembelajaran Matematika. Hal tersebut disebabkan oleh anggapan bahwa Matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami karena dipenuhi angka, rumus, serta konsep-konsep abstrak yang menyebabkan siswa merasa jenuh dan menganggap Matematika sebagai mata pelajaran yang membosankan serta kurang menyenangkan untuk dipelajari. Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022*, capaian literasi matematika siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata OECD dan menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia masih memerlukan perhatian serta perbaikan yang berkelanjutan. Putrawangsa dan Hasanah (2022) juga mengemukakan bahwa performa siswa Indonesia dalam aspek membaca dan matematika pada PISA periode 2000–2018 masih berada jauh di bawah standar minimum yang diharapkan. Khusus pada literasi matematika, sekitar 72% siswa Indonesia masih berada pada level 1 atau bahkan di bawahnya dari enam tingkat kemampuan yang diukur dalam PISA. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami serta menerapkan konsep-konsep matematika dasar yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Selasa, 14 April 2025 bersama kepala sekolah dan wali kelas IV di SD Gugus V Kecamatan Abiansemal, diketahui bahwa pencapaian kompetensi pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran Matematika masih tergolong rendah. Hasil tersebut disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1.
Data Nilai Siswa Kelas IV SD Mata Pelajaran Matematika Semester II

Sekolah	Jumlah Siswa	Siswa yang memperoleh nilai tuntas		Siswa yang tidak memperoleh nilai tuntas	
		Jumlah	(%)	Jumlah	(%)
SD N 1 Abiansemal	25	11	44 %	14	56 %
SD N 2 Abiansemal	15	6	40 %	9	60 %
SD N 3 Abiansemal	27	14	52 %	13	48 %
SD N 4 Abiansemal	23	13	57 %	10	43 %
SD N 5 Abiansemal	19	9	47 %	10	53 %
SD N 6 Abiansemal	17	7	41 %	10	59 %
Total	126	60	47 %	66	53 %

Sumber : Wali Kelas IV SD di Gugus V Abiansemal

Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa masih terdapat sebagian besar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Matematika. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penguasaan kompetensi pengetahuan matematika siswa masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, beberapa siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi karena penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang bervariasi. Akibatnya, siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran sehingga mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika.

Selain itu, proses pembelajaran masih cenderung berlangsung secara satu arah dengan guru sebagai pusat pembelajaran. Menurut Saragih dkk. (2021), penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan siswa hanya bergantung pada penjelasan guru sehingga minat belajar menjadi rendah dan kesempatan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran menjadi terbatas. Kondisi tersebut mengakibatkan proses pembelajaran terasa membosankan dan siswa menjadi pasif. Oleh karena itu, guru memiliki peran yang sangat penting dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Suryani dkk., 2024).

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, pemanfaatan media pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan motivasi belajar siswa. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran berbasis gamifikasi. Anzelina dkk. (2023) menjelaskan bahwa gamifikasi merupakan suatu pendekatan yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam aktivitas pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan gamifikasi diharapkan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang menerapkan prinsip tersebut adalah *Game-Based Learning*.

Game-Based Learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran sehingga siswa terlibat secara aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model ini mampu membantu siswa belajar secara lebih efektif karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat materi yang dipelajari. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, tetapi juga mampu mengevaluasi dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dengan lebih baik (Ulfa dkk., 2022).

Penerapan *Game-Based Learning* akan lebih optimal apabila didukung oleh media pembelajaran digital yang interaktif. Media digital mampu menghadirkan

pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital. Penggunaan media digital tidak hanya mendukung aktivitas belajar berbasis permainan, tetapi juga membantu siswa memahami materi secara lebih efektif (Bashir & Bramastia, 2023). Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan adalah *Wordwall*. *Wordwall* menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, mencocokkan pasangan, serta berbagai permainan edukatif lainnya yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain memiliki tampilan yang menarik, *Wordwall* juga mudah digunakan sehingga membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna bagi siswa (Sali dkk., 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan penguasaan kompetensi pengetahuan Matematika siswa. Penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan *Wordwall* diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga berdampak pada peningkatan pengetahuan Matematika siswa. Oleh karena itu, peneliti bermaksud melaksanakan penelitian eksperimen untuk mengkaji pengaruh penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap pengetahuan Matematika siswa kelas IV SD di Gugus V Kecamatan Abiansemal Tahun Ajaran 2025/2026 dengan judul "Pengaruh Model *Game-Based Learning* Berbantuan *Wordwall* terhadap Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD di Gugus V Kecamatan Abiansemal Tahun Ajaran 2025/2026."

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, dengan sekitar 53,16% siswa belum mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Hal ini menunjukkan adanya kesulitan dalam memahami konsep matematika, yang sebagian besar disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang efektif.
- 2) Pembelajaran yang cenderung bersifat satu arah, di mana guru menjadi pusat informasi, sementara siswa hanya menerima materi tanpa dilibatkan secara aktif. Hal ini menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dan tidak optimalnya pengembangan kemampuan berpikir kritis mereka.
- 3) Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif. Hal ini membuat siswa merasa kurang tertarik dan kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan yang bersifat abstrak.
- 4) Perlunya penerapan model pembelajaran yang inovatif, seperti *Game-Based Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall*, yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi matematika.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menjaga fokus dan kedalaman penelitian, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah: Penelitian ini hanya membahas pengaruh model *Game-Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap pengetahuan Matematika siswa kelas IV SD di Gugus V Abiansemai pada tahun ajaran 2025/2026. Fokus pengukuran berada pada aspek kognitif pengetahuan siswa, tidak mencakup aspek afektif maupun psikomotorik.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap pengetahuan Matematika siswa kelas IV SD di Gugus V Abiansemal?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah di dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap pengetahuan Matematika siswa kelas IV SD di Gugus V Abiansemal.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini, baik secara teoretis maupun praktis, adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran Matematika dan penerapan teknologi pendidikan. Hasil penelitian ini dapat memperkaya referensi akademik mengenai efektivitas model *Game-Based Learning* berbantuan media digital seperti *Wordwall* dalam meningkatkan pengetahuan siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan juga dapat bermanfaat bagi pihak-pihak lainnya seperti berikut.

1) Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan menggunakan media digital, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

2) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik meningkatkan pengetahuan Matematika melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan Wordwall diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan matematika sehingga meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman terhadap materi.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang dan mengimplementasikan inovasi pembelajaran berbasis teknologi secara lebih luas di lingkungan sekolah.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi pijakan awal untuk penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai penerapan model pembelajaran digital interaktif lainnya atau memperluas aspek penelitian ke ranah afektif dan psikomotorik siswa.