BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman sekarang, teknologi berkembang dengan sangat cepat dan sudah jadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Mulai dari belanja online, bekerja jarak jauh, sampai belajar dari rumah semuanya bisa dilakukan lewat internet dan perangkat digital. Dunia pendidikan pun ikut terdampak. Dulu, belajar hanya terjadi di dalam kelas dengan guru sebagai sumber utama. Tapi sekarang, pembelajaran dapat dilakukan di berbagai tempat dengan bantuan teknologi seperti kecerdasan buatan dan aplikasi pembelajaran interaktif. Melihat perubahan ini, jelas bahwa sistem pendidikan yang lama sudah tidak cukup untuk menghadapi tantangan zaman. Pendidikan perlu mengikuti perkembangan zaman agar siswa siap menghadapi tantangan ke depan. Dalam Al-Qur'an Surah Ar-Ra'd ayat 11 juga diingatkan bahwa:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Artinya:

"Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri."

Ayat ini mengajarkan pentingnya melakukan perubahan dan perbaikan, termasuk dalam cara kita mengajar, agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa saat ini. Anak-anak dan remaja sekarang perlu dibekali kemampuan yang lebih dari sekadar hafalan, mereka perlu berpikir kritis, kreatif, dan bisa beradaptasi dengan teknologi. Itulah sebabnya, transformasi pendidikan di era digital bukan sekadar pilihan, tapi sudah jadi kebutuhan. Teknologi bukan lagi hanya alat bantu, melainkan bagian penting dari proses belajar itu sendiri.

Transformasi dari kelas tradisional menuju pembelajaran berbasis digital merupakan sebuah perubahan besar yang dipacu oleh kemajuan teknologi digital. Pembelajaran digital menawarkan fleksibilitas dan keberagaman sumber belajar yang lebih luas, perubahan ini juga menuntut kesiapan semua elemen Pendidikan, baik dari infrastruktur, kompetensi guru, maupun

kesiapan siswa. Selain itu pergeseran cara pandang ini mengharuskan adanya penyesuaian kurikulum serta pembaruan guru sebagai fasilitator pembelajaran aktif. Kompetensi digital menjadi prasyarat penting agar penggunaan teknologi tidak sekedar menjadi alat bantu, melainkan benar-benar mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar (Parisu, 2025). Salah satu tantangan besar yang sering guru temui dalam proses mengajar dalam proses pembelajaran adalah ketika hasil belajar siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan. Padahal, guru sudah menyampaikan materi dan memanfaatkan waktu sebaik mungkin. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang belum benar-benar paham. Situasi ini bisa terjadi karena berbagai hal, seperti perbedaan cara belajar tiap siswa, kurangnya ketertarikan terhadap pelajaran, atau pendekatan mengajar yang kurang cocok. Tentu saja, hal ini mendorog guru untuk menjadi lebih kreatif dan menemukan alat bantu belajar yang tepat guna, supaya semua siswa bisa memahami materi dan pencapaian akademik siswa bisa meningkat.

Teknologi yang terus berkembang, proses belajar bisa dibuat jauh lebih menarik dan menyenangkan. Sekarang sudah banyak sarana belajar yang bersifat interaktif seperti game edukasi dan konten visual digital yang membantu siswa memahami pelajaran melalui pendekatan yang lebih nyata serta mudah dipahami (Resti et al. 2024). Seorang guru seharusnya mampu berinovasi dan bersikap kreatif dalam merancang strategi pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan mendorong eksplorasi agar siswa lebih bersemangat, terlibat dan menikmati proses belajar. Penggunaan media pembelajaran yang kaku dan kurang menarik sering kali membuat siswa cepat merasa bosan. Hal ini berdampak besar pada hasil belajar mereka, bahkan bisa membuat mereka kehilangan semangat dan enggan mengikuti pelajaran (Lidesti, 2024). Jika dimanfaatkan dengan baik, teknologi mampu menjadikan pembelajaran menarik serta mudah dimengerti, sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong guru untuk lebih kreatif dan fleksibel dalam mengajar serta memberi kebebasan bagi siswa belajar sesuai minat dan gaya masing-masing, sehingga kegiatan belajar tidak lagi terasa kaku, melainkan menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna, terutama untuk materi pembelajaran matematika.

Matematika adalah disiplin ilmu yang diajarkan di setiap jenjang sekolah, mulai dari TK sampai institusi pendidikan tinggi. sejumlah ide matematika yang terhubung dengan aktivitas harian gunakan dalam berbagai kegiatan. Matematika juga merupakan dasar dalam mempengaruhi sisi kehidupan manusia. Pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar menjadi menarik karena pada usia ini, anak-anak sedang berada dalam masa perkembangan kemampuan berpikir. Penekanan dalam pembelajaran matematika, baik di tingkat dasar maupun perguruan tinggi, tidak hanya terletak pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan bernalar, pemecahan masalah, pembentukan sikap, serta keterampilan dalam menerapkan matematika (Rahmaini dan Ogylva Chandra, 2024). Namun demikian, kondisi pendidikan matematika saat ini masih cukup memprihatinkan. Rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa banyak di antara siawa merasa bahwa matematika itu susah dan tidak menarik untuk dipelajari. Hal ini terjadi karena sifat materi matematika yang abstrak dan kompleks, serta penyampaian materi yang masih didominasi oleh media konvensional. Kurangnya pendekatan yang melibatkan kegiatan praktis dalam pembelajaran membuat siswa kesulitan memahami materi dan akhirnya kehilangan minat dalam belajar matematika (Lidesti, 2025).

Salah satu manifestasi nyata dari rendahnya pemahaman siswa dalam matematika terlihat pada pembelajaran materi pecahan. Banyak siswa menemui hambatan dalam mengerti dasar-dasar pecahan, khususnya dalam melakukan operasi penjumlahan pecahan yang mengharuskan mereka untuk menyamakan penyebut. Kesulitan ini umumnya disebabkan oleh kurangnya kesempatan bagi siswa untuk memvisualisasikan dan memanipulasi pecahan secara konkret dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang berfokus pada prosedur algoritmik tanpa pemahaman konseptual yang memadai menyebabkan peserta didik biasanya sekadar mengingat langkah-langkah penyelesaian tanpa menyerap esensinya. Dampaknya, siswa rentan melakukan kesalahan dalam pengerjaan soal dan mengalami tekanan yang berujung pada rendahnya minat serta motivasi dalam mempelajari materi pecahan.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN 17 LIMBOTO, Kabupaten Gorontalo, tahun pelajaran 2024/2025, ditemukan bahwa dalam kegiatan

pembelajaran matematika, guru cenderung masih mengandalkan media yang bersifat tradisional, seperti papan tulis dan buku pelajaran, pada materi penjumlahan pecahan, dan Pemanfaatan media digital dalam proses belajar mengajar belum optimal, sehingga suasana belajar cenderung monoton dan berpusat pada guru. Akibatnya, keterlibatan aktif siswa menjadi kurang dan siswa mudah merasa bosan dengan materi yang disampaikan.

Hal ini terlihat dari kondisi di kelas, di mana siswa sering keluar masuk saat pembelajaran berlangsung, yang tentu berdampak pada rendahnya hasil belajar. terutama Hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan yang masih rendah, dengan sebagian besar siswa belum mencapai KKM. Dari total 31 siswa, hanya 13 siswa yang memenuhi standar KKM 75, dalam persentase ketuntasan sebesar 42%, sedangkan 18 siswa atau 58% belum tuntas karena memperoleh nilai di bawah 75. Guru sudah mencoba mengoptimalkan capaian siswa melalui pembiasaan soal-soal tambahan, membentuk kelompok belajar, dan mengulang materi di akhir pelajaran. langkah itu belum menunjukkan kemajuan berarti. Penyebabnya selama pembelajaran, guru masih lebih fokus pada penyampaian materi secara langsung tanpa memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Padahal, tidak semua siswa bisa fokus hanya dengan mendengar penjelasan atau melihat tulisan di papan tulis. Sebagian siswa justru lebih mudah memahami pelajaran jika disampaikan dengan cara yang menarik, seperti lewat media visual, interaktif, atau permainan edukatif. Bahkan ada siswa yang cenderung belajar sambil bergerak atau bermain. cara belajar siswa yang berbeda-beda, maka proses pembelajaran jadi kurang efektif, dan akhirnya turut menentukan performa akademik siswa yang belum optimal. Agar siswa bisa belajar dengan lebih baik, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang selaras dengan materi ajar dan kebutuhan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan media yang tepat selama kegiatan belajar bisa memfasilitasi siswa memahami materi lebih dalam sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Salah satu cara dalam mengatasi rendahnya capaian siswa dalam topik penjumlahan pecahan diperoleh melalui memanfaatkan media digital seperti *Wordwall quiz game*. *Wordwall* memberikan alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan dengan menghadirkan materi dalam

bentuk permainan quis yang menarik dan visual. Penjumlahan pecahan dapat disampaikan melalui berbagai aktivitas quis, seperti mencocokkan, memilih jawaban, atau mengisi bagian kosong.

Media ini mencerminkan ciri khas siswa tingkat dasar yang lebih mudah belajar melalui aktivitas yang melibatkan permainan dan interaksi langsung. Selain itu, penggunaan *Wordwall* dapat diterapkan baik dalam pembelajaran secara individu maupun kelompok, yang dapat membantu meningkatkan pemahaman, kerja sama, dan rasa percaya diri siswa. Dengan suasana kelas yang lebih hidup dan partisipasi siswa yang meningkat, hasil belajar pun berpotensi mengalami peningkatan signifikan. Oleh karena itu, penggunaan platform *Wordwall* dalam mendukung kegiatan belajar menjadi solusi nyata dalam menjawab tantangan pembelajaran yang kurang menggunakan teknologi, sekaligus meningkatkan kualitas dan efektivitas kegiatan instruksional.

Merujuk pada uraian sebelumnya, penulis memandang perlu adanya strategi menanggulangi lemahnya pencapaian akademik siswa, khususnya dalam materi penjumlahan pecahan. Diperlukan media pengajaran yang bersifat informatif sekaligus memikat minat peserta didik untuk lebih aktif terlibat. Salah satu media yang dinilai tepat adalah *Wordwall quiz game* yang mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Dengan bantuan game pendidikan ini, murid diharapkan bisa memahami materi dengan dengan lebih sederhana dan antusias. Atas dasar itu, Pengkaji merasa terdorong untuk melaksanakan sebuah studi PTK yang mengangkat topik **"Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Penjumlahan Pecahan melalui Media *Wordwall quiz game* pada Siswa Kelas V."**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemukan disekolah, diantaranya:

1. Hasil belajar siswa dalam materi pecahan terutama memahami penjumlahan pecahan masih tergolong rendah karena sebagian besar hanya 13 siswa yang memenuhi standar KKM 75, dalam persentase ketuntasan sebesar 42%, sedangkan 18 siswa atau 58% belum tuntas karena belum berhasil mencapai batas KKM 75 yang ditentukan.

2. guru masih lebih fokus pada penyampaian materi secara langsung tanpa memanfaatkan media pembelajaran secara optimal.
3. Pembelajaran kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga suasana kelas menjadi monoton.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi beberapa permasalahan oleh karena itu, fokus masalah dalam penelitian ini meliputi “Apakah dengan menggunakan media *Wordwall quiz game* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi penjumlahan pecahan?”.

1.4 Pemecahan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, peneliti memecahkan masalah pada pembelajaran matematika, Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi penjumlahan pecahan, peneliti menawarkan Solusi melalui pemafaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital, khususnya penggunaan *wordwall quis game* dalam proses belajar.

Menurut Nurinda, (2023) langkah-langkah penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran sebagai berukut:

a. Langkah 1: Membuat Akun *Wordwall*
   1.) Kunjungi situs resmi *Wordwall* di https://wordwall.net/ Tekan fitur "Mendaftar" atau "Buat akun" guna memulai proses pembuatan akun. Masukkan data yang diminta untuk mendaftar, atau bisa juga langsung masuk memakai identitas Google atau Microsoft demi kemudahan.

b. Langkah 2: Membuat Aktivitas
   1.) Sesudah login, tekan opsi "Mulai" atau "Ciptakan" untuk membuat kegiatan baru. Tentukan bentuk aktivitas dari menu yang ada seperti quis interaktif, teka-teki silang, atau flashcard, sesuai keperluan belajar. (Dalam peneliti penulis menggunakan menu quis interaktif)

c. Langkah 3: Mengisi Konten Aktivitas
   1.) Tambahkan judul pada aktivitas agar siswa dapat mengenalinya dengan mudah. Isi aktivitas dengan pertanyaan atau istilah yang relevan dengan isi pelajaran yang ingin disampaikan.
   2.) Dapat menambahkan gambar atau video agar aktivitas terlihat lebih menarik dan mudah dipahami.

3.) Atur opsi tambahan seperti durasi waktu, sistem penilaian,dan kunci jawaban sesuai kebutuhan.

d. Langkah 4: Menyimpan dan Membagikan Aktivitas

1.) Setelah konten aktivitas selesai dibuat, klik tombol "Save" atau "Simpan" untuk menyimpan hasilnya. Selanjutnya, Anda akan diberikan beberapa pilihan untuk membagikan aktivitas tersebut, seperti tautan yang bisa langsung dibagikan, kode khusus untuk diakses oleh siswa, atau opsi untuk menanamkan aktivitas ke dalam situs web atau platform pembelajaran lainnya.

e. Langkah 5: Aktivitas guru dan siswa menggunakan wordwall

1.) Guru menampilkan aktivitas dilayar, guru membuka permainan di *wordwall* melalui komputer atau laptop, kemudian menayangkan dilayar proyektor agar seluruh siswa dapat melihat dengan jelas.

2.) Siswa bermain bergantian, secara bergiliran atau berkelompok maju kedepan untuk menjawab pertanyaan yang muncul dilayar. Sementara itu, guru mengatur jalannya permainan dari belakang layar dan memastikan kegiatan berlangsung tertib dan lancar.

3.) Adanya interaksi dan diskusi, Setiap kali siswa menjawab pertanyaan guru memberikan penjelasan tambahan atau umpan balik secara langsung. Hal ini membuat kegiatan tidak hanya menjadi permainan, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam.

4.) Menilai dan merefleksi hasil permainan, Setelah semua pertanyaan dijawab, guru mengajak siswa untuk berdiskusi dan melakukan refleksi bersama tentang pelajaran yang telah dipelajari melalui permainan tersebut.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian bertujan untuk meningkatkan performa akademik pelajar kelas V pada materi penjumlahan pecahan melaui media *wordwall quiz game*.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Studi ini ditujukan untuk menyumbangkan sumbangan pemikiran pada ranah edukasi, terutama di konteks pelajaran matematika. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memperkuat teori bahwa pemanfaatan alat ajar berbasis teknologi interaktif, misalnya *Wordwall quiz game*, bisa menjadi sarana yang efektif guna mengangkat capaian belajar pelajar. Di samping itu, riset ini juga menegaskan bahwa teknologi bukan hanya alat bantu, tetapi bisa menjadi bagian penting dalam membangun motivasi, meningkatkan keterlibatan, dan mempermudah peserta didik mengerti isi Pelajaran pelajaran secara lebih menarik dan bermakna.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru : menyajikan opsi media mengajar yang lebih atraktif dan relevan dengan era modern, sehingga proses proses edukasi dapat berjalan lebih hidup dan berkualitas.
2. Bagi Siswa : Pelajar bisa lebih cepat menguasai materi penjumlahan pecahan karena disampaikan melalui cara yang seru, interaktif, dan menyenangkan. Ini juga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar matematika.
3. Bagi Sekolah : Temuan riset ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang bisa diterapkan dalam kegiatan belajar sehari-hari sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.
4. Bagi Peneliti : Kajian ini berpotensi sebagai pengalaman dan memperdalam pemahaman tentang penerapan media digital dalam pembelajaran, sekaligus menjadi dasar untuk melakukan penelitian lanjutan yang lebih luas terkait efektivitas game edukatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.