

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang harus dilakukan untuk membantu dalam menumbuhkan kembangkan potensi dari sumber daya manusia yang ada melalui kegiatan pengajaran baik yang dilakukan di sekolah ataupun diluar sekolah.¹ Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang paling hakiki bagi kelangsungan kehidupan manusia, tidak akan bisa hidup secara wajar jika tanpa adanya pendidikan. Pendidikan bukan hanya membuat seseorang menjadi sopan, taat, jujur, hormat, berjiwa sosial dan sebagainya. Pendidikan juga tidak hanya menambah ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, tapi mampu mengembangkannya juga. Pertumbuhan pendidikan di Indonesia sendiri mengalami pertumbuhan yang sangat pesat.

Pendidikan dalam termologi penyelenggara pendidikan diartikan sebagai: Makhluk sosial atau etika dalam keluarga, sekolah, lingkungan/masyarakat.² Ilmu pendidikan lebih dikaitkan dengan teori pendidikan yang menekankan pada pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan saling berhubungan secara praktis dan teoritis. Sehingga keduanya saling bersinergi dalam proses kehidupan manusia.³ Seperti dijelaskan dalam ayat dibawah ini. Allah SWT berfirman :

﴿إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ﴾

Artinya : “Sungguh pendidikanmu lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalannya dalam dan mengetahui orang-orang yang mendapatkan petunjuk.” (QS An-Nahl: 125).

¹ Jainiyah Jainiyah et Dkk., “Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2, no. 6 (2023): 1304–1309.

² Ach. Puniman and Kadarisman Kadarisman, “Pendidikan Anak Dalam Perspektif Islam,” *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2018): 249–261.

³ Thamrin Efendy, “Konsep Sistem Among Dalam Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara,” *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2, no. 6 (2023): 1231–1242.

Proses belajar merupakan suatu kegiatan yang membimbing peserta didik ke arah yang lebih baik. Peningkatan mutu pembelajaran terutama ditentukan oleh berbagai kondisi, baik internal maupun eksternal sekolah itu sendiri. Proses belajar mengajar yang baik didasarkan pada adanya hubungan interpersonal yang baik antara siswa dengan guru dan antara siswa dengan siswa. Dan siswa serta guru menduduki posisi penting dalam pembentukan kondisi sosio-emosional. Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan sosial dan iklim kelas merupakan faktor psikologis penting yang mempengaruhi pembelajaran akademik.⁴

Setiap siswa memiliki keterampilan mulai dari cepat, sedang, hingga lambat. Sebelum dilakukan evaluasi perlu diperhatikan prinsip-prinsip evaluasi, manfaat evaluasi, syarat-syarat dilakukannya evaluasi, dan tujuan dilakukan evaluasi. Evaluasi merupakan tahap siswa dalam menempuh proses belajar.⁵ Pemilihan dalam media pembelajaran harus sesuai dengan isi dalam pembelajaran agar proses pembelajaran terlaksana dengan baik dan efektif. Selain itu dalam memilih media, harus memperhatikan beberapa aspek seperti tujuan penggunaan, tujuan penggunaan media, karakteristik media, waktu, biaya, dan ketersediaan.⁶ Di era teknologi yang berkembang dengan pesat dan literasi digital melalui media interaktif memudahkan siswa mencapai tujuan pendidikan berkualitas tinggi. Pendidikan di abad 21 tahun memudahkan siswa dalam memahami atau membiasakan diri dengan pembelajaran melalui media dengan memberikan gambaran materi pembelajaran melalui literasi digital menggunakan media interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁷

⁴ Muldiyana Nugraha, "Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran," *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 4, no. 01 (2018): 27.

⁵ Nadya Putri Mtd et al., "Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Manipulasinya," *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 2, no. 1 (2023): 249–261.

⁶ Muhamad Riyan, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi," *Diksi* 29, no. 2 (2021): 205–216.

⁷ Ersha Amalia Listyawan, Iin Karlina, and Vania Ayushandra, "Penggunaan Media Interaktif Sebagai Bahan Literasi Digital Era 21 Untuk Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2023): 1–7.

Media merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah, karena fungsinya dapat menunjang proses penyampaian informasi dari guru ke siswa dan sebaliknya.⁸ Media interaktif adalah media yang menggabungkan beberapa elemen, seperti teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi bawaan. Multimedia pembelajaran interaktif memungkinkan pendidik untuk melakukan inovasi pada desain pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.⁹

Pembelajaran berbasis game online seperti Wordwall, merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat dijadikan alternatif oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan aplikasi wordwall sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterkaitan siswa, sesuai dengan kemampuan visual, auditoria, dan kinestetik mereka. Aplikasi ini memberikan stimulus yang konsisten, memungkinkan siswa untuk membandingkan pengalaman, dan menciptakan persepsi yang serupa.¹⁰

Hasil belajar adalah suatu hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian yang mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa melalui perubahan tingkah laku.¹¹ Hasil belajar merupakan keterampilan yang dimiliki siswa setelah pengalaman belajar. Hasil belajar dianggap sebagai hasil akhir setelah proses pembelajaran.¹² Perubahan/progres peserta didik ini terjadi, dengan ini tindakan yang dapat

⁸ Udi Budi Harsiwi and Liss Dyah Dewi Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–1113.

⁹ Khofifah Indra Sukma and Trisni Handayani, "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022): 1020–1028.

¹⁰ Sulfi Purnamasari Et Al., "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall" 3 (n.d.): 70–77.

¹¹ Teni Nurrita, "Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa" 03 (2018): 171–187.

¹² Edi Mulyana et al., "Efektifitas Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS," *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Indonesia)* 10, no. 1 (2023): 1–9.

diamati dan diukur. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai penilaian siswa untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi peserta didik.¹³

Penelitian yang dilakukan oleh Dea Aldani menunjukkan bahwa salah satu media pembelajaran yang interaktif dan sesuai jika diterapkan pada mata pelajaran matematika adalah media wordwall, media wordwall pada mata pelajaran matematika dapat mempermudah pemahaman siswa terkait materi dan menambah antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga semakin baik kemampuan kognitifnya.¹⁴

Berdasarkan hasil preobservasi yang dilakukan peneliti di MI Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol Tulungagung pada bulan September 2024, diketahui bahwa peserta didik belum maksimal dalam mengikuti pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika, hal ini dikarenakan menganggap pelajaran matematika sulit dan rendahnya pemahaman konsep siswa. Menurut Buyung, faktor yang menyebabkan siswa kurang memahami mata pelajaran matematika sekolah dasar adalah banyak peserta didik tidak menyukai kelas matematika karena mereka percaya matematika rumit, sulit, dan mengharuskan mereka menghafal banyak rumus, kurangnya minat peserta didik sehingga peserta didik tidak akan menganggap serius pelajaran tersebut, kurangnya konsentrasi peserta didik/melamun dan suka berbicara dengan teman sebelah, rendahnya pemahaman konseptual yang mengacu pada kemampuan siswa dalam menguasai pembelajaran.¹⁵

Dari beberapa pernyataan diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen yang paling penting dalam proses belajar mengajar, dan juga perlunya media tambahan lain yang dapat membantu siswa lebih mudah menerima materi sehingga diharapkan akan meningkatkan hasil

¹³ Rike Andriani and Rasto Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 80.

¹⁴ Dea Aldani, "Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar," *Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah sumatera utara medan* VIII, no. I (2023): 1–19.

¹⁵ Rika Wahyuni Buyung, "Faktor Penyebab Rendahnya Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran" 5, no. 1 (2022): 46–51.

belajar siswanya. Penulis akan menggunakan media interaktif wordwall dalam penelitian ini sebagai media tambahan dalam proses belajar mengajar dan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, penulis mengangkat judul penelitian ini **“Pengaruh Media Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di MI Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Pendidikan dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, tanya jawab, dan pengawasan.
2. Hasil belajar siswa yang masih rendah.
3. Materi matematika yang cenderung menghitung yang membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi.

Seperti yang sudah diuraikan di atas, terdapat banyak masalah yang teridentifikasi, maka perlu dilakukannya batasan masalah agar peneliti ini lebih terfokus dan tidak melebar, agar penelitian ini lebih terarah dan mencapai tujuan, maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif
2. Hasil belajar siswa yang kurang efektif
3. Pokok pembahasan yang dipilih adalah mata pelajaran matematika

C. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah pada skripsi ini, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh Media interaktif wordwall terhadap hasil belajar peserta didik Kelas V di MI Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2024/2025

2. Seberapa besar pengaruh Media interaktif wordwall terhadap hasil belajar peserta didik Kelas V di MI Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2024/2025

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media interaktif wordwall terhadap hasil belajar peserta didik di MI Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol Tulungagung
2. Untuk menghitung seberapa besar pengaruh media interaktif wordwall terhadap hasil belajar peserta didik di MI Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol Tulungagung

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang diajukan untuk mengatasi suatu masalah penelitian, yang kebenaran perlu diuji secara empiris melalui hubungan antara dua variabel.¹⁶ Dengan adanya hipotesis, penelitian dapat dilakukan dengan lebih terarah. Hipotesis berfungsi sebagai panduan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian di lapangan, baik dalam aspek pengujian objek maupun dalam pengumpulan data.¹⁷ Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. Terdapat pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di MI Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol Tulungagung
2. Besar pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MI Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol Tulungagung

¹⁶ Prof. Ma'aruf Abdullah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Aswaja Pressindo, 2015.

¹⁷ Ibid.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan nanti dapat menjadi bahan masukan atau informasi (referensi) dan bahan pertimbangan dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya dalam penggunaan media interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di MI Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol Tulungagung.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dimaksudkan sebagai sumber untuk mengembangkan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai mengembangkan media pembelajaran sebagai alat penilaian untuk mendorong siswa berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Pendidik

Penelitian ini sebagai alternatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media interaktif, pendidik lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran yang disampaikan. Selain itu, pendidik lebih kreatif dalam membuat media yang bervariasi.

d. Bagi Penelitian Lain

Penelitian ini sebagai meningkatkan pemahaman pembaca tentang media interaktif, diantaranya memberikan pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan menggunakan media interaktif

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami pengertian dan pemahaman pembaca, maka perlu adanya penegasan istilah. Peneliti memberikan penegasan istilah-istilah terkait judul “Pengaruh Media Interaktif Word Wall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di MI Nahdlatul Ulama Terpadu Sumbergempol”.

1. Media

Media merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi atau menyampaikan.¹⁸ Manfaat media pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan mendukung keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan. Dengan menggunakan berbagai teknologi modern dan pendekatan inovatif, media ini mampu mengubah konsep-konsep atau ide-ide abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Hal ini akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, mendorong partisipasi aktif dari peserta didik, serta membantu mereka mengembangkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan.¹⁹

2. Media pembelajaran interaktif wordwall

Media interaktif merupakan salah satu alternatif untuk mendengarkan kritis yang dapat digunakan guru di kelas dengan bantuan teknologi pendidikan. Dalam pembelajaran, teknologi multimedia interaktif menyediakan berbagai jenis media seperti teks, suara, grafik, animasi, dan video, dengan menambahkan elemen interaktif. Elemen interaktif memungkinkan pengguna untuk secara aktif memilih adegan dan

¹⁸ Hidayat Supriatna and Muhammad Sofian Hadi, “Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS Di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat,” *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8, no. 3 (2023): 2337–2345.

¹⁹ Irvan Rista Randy Nurul Fitria, Fera Septia Anggara, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Kreatif Dalam” 3, No. 1 (2025).

menjelajahi informasi dalam urutan dan format yang paling sesuai untuk mereka.²⁰

Wordwall adalah sumber belajar akses gratis. Media-media tersebut dapat dirancang untuk meningkatkan aktivitas belajar yang baik kelompok maupun individu, dan pada akhirnya membuat siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran. Media wordwall diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tanpa harus selalu bergantung pada buku dan penjelasan guru.²¹ Wordwall dapat membantu guru sebagai alat untuk melihat perkembangan peserta didik. Sehingga sangat membantu untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

3. Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mendukung kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.²² Pembelajaran matematika adalah proses dimana peserta didik membangun pemahaman mereka tentang fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan sesuai dengan kemampuan masing-masing. Dalam proses ini, guru menyampaikan materi, sementara peserta didik, dengan segala potensi yang dimiliki, menyusun pengertian mereka tentang fakta, konsep, prinsip, serta kemampuan dalam memecahkan masalah (Ali, dalam Sopamena dkk, 2018).

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan keterampilan yang diperoleh seseorang setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran dan merupakan hasil penilaian aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

²⁰ Dr. Moh Hafid Effendy Hj. Kristanti Ayuanita, *Model Pembelajaran Menyimak Kritis Dengan Media Interaktif*, ed. M.Pd. Mochamad Arifin Alata (Madura: IAIN Madura Press, 2024).

²¹ Ayu Andini, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur," *Studi, Program Kimia, Pendidikan Ilmu, Fakultas Dan, Tarbiyah Islam, Universitas Syarif, Negeri* (2022).

²² Endah budi rahayu Raras lusianisita, "Proses Berpikir Siswa SMA Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau Dari Adversity Quotient," *Penelitian, Jurnal Matematika, Pendidikan* 4, no. 2 (2020).

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam pembuatan skripsi, perlu diperhatikan dalam penyusunannya. Oleh karena itu, sistematika yang baik dan benar sangat diperlukan. Oleh karena itu, sistematika yang baik dan benar sangat diperlukan. Secara garis besar dapat dibagi menjadi bagian yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir.

Bagian awal terdiri halaman sampul /cover luar, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman persembahan, halaman motto, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan halaman abstrak. Bagian inti terdiri dari

1. Bab I pendahuluan terdiri dari atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis masalah penelitian, penelitian terdahulu, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.
2. Bab II landasan teori terdiri dari deskripsi teori dan kerangka berfikir
3. Bab III metode penelitian terdiri atas pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas, dan reliabilitas, analisis data, dan prosedur penelitian.
4. Bab IV paparan data dan hasil penelitian terdiri dari atas deskripsi data, dan pengujian hipotesis
5. Bab V pembahasan hasil penelitian terdiri dari temuan-temuan selama penelitian seperti menjawab masalah penelitian, menafsirkan temuan penelitian, mengintegrasikan temuan penelitian, membuktikan teori yang ada, menjelaskan implikasi dari hasil penelitian.

6. Bab VI penutup terdiri dari kesimpulan dan saran. Bagian akhir terdiri dari daftar rujukan lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup penulis.