

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1. 1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kegiatan yang kompleks, dan meliputi berbagai komponen yang berkaitan erat satu sama lain. Oleh sebab itu, apabila pendidikan ingin dilaksanakan secara terencana dan teratur, maka berbagai faktor yang terlibat dalam pendidikan harus dipahami terlebih dahulu. Berbagai komponen dalam sistem pendidikan, baik secara mikro maupun dalam kajian makro perlu dikenali secara mendalam sehingga komponen-komponen tersebut dapat difungsikan dan dikembangkan guna mengoptimalkan garapan pendidikan tersebut ke arah pencapaian tujuan pendidikan yang ditetapkan ( Sutrisno, 2016 : 29-37).

Dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menerangkan bahwa Pendidikan adalah mengerti cara terarah untuk menciptakan situasi dan metode belajar dan metode pembelajaran supaya peserta didik secara aktif memajukan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengawasan diri, kepribadian, kecerdasan akhlak, mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara (Arifah Budiarti dkk, 2017 : 21).

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu tujuan atau hasil, dan suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar juga suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman, keterampilan serta nilai-nilai dan sikap (Husamah dkk, 2018 : 4-5).

Belajar merupakan suatu akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan

perubahan dalam belajar adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons.

Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pembelajar, sedangkan respons berupa reaksi atau tanggapan pembelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut (R K Rusli, 2013 : 62-67).

Berbicara tentang media pembelajaran sangat banyak jenisnya, mulai dari media gambar, serta power point. Media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (M. Basyaruddin, 2012 : 2-3) . Dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan harus lebih banyak dilakukan pengajar untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab sebagai pendidik. Salah satunya yaitu untuk peningkatan proses pembelajaran yang penggunaan medianya secara efektif dan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar yang baik (Sanaky, 2009 : 1-2).

Untuk menaruh Pendidikan yang berkualitas, seringkali guru mengalami kesusahan ketika memberikan materi pembelajaran. Media pembelajaran memang memiliki fungsi yang sangat penting yaitu membantu siswa memahami materi yang akan mempengaruhi keberhasilannya akademiknya, disinilah media dibutuhkan untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang saling berhubungan dengan satu sama lainnya dengan jumlah yang banyaknya terbagi ke dalam tiga bidang yaitu, aljabar, analisis, dan geometri (Erman Suherman, 2003: 29) Belajar matematika berkenaan dengan kemampuan penalaran dan pemecahan masalah tidak hanya sekedar mendengarkan, membaca dan menulis saja, tetapi belajar sambil bekerja. Sulit bukan untuk mendapat kemampuan penalaran dan pemecahan masalah, jika tidak adanya aktivitas dan kegiatan belajar matematika. Bagi peserta didik hanya mendapat kemampuan kognitifnya saja.

Perkembangan dunia yang kian pesat dan perubahan global dalam aspek kehidupan yang datang begitu cepat menjadi tantangan dalam mempersiapkan generasi masa depan, termasuk siswa. Oleh karena itu, di jaman moderen ini

pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan generasi bangsa yang mampu mengimbangi laju ilmu pengetahuan dan teknologi. Dewasa ini pendidikan berada dimasa yang sangat sulit karena terjadinya pandemi covid-19 menjadikan pembelajaran tatap muka disekolah tidak berjalan dengan baik.

Apalagi pembelajaran matematika dikelas masih didominasi oleh guru sehingga pembelajaran disekolah sangat berjalan kurang efektif dan pembelajarn dilakukan dengan satu arah tanpa adanya pembelajaran dua arah sehingga sebagian siswa diam, pasif dan bahkan ada yang mengantuk ditambah lagi pandemi yang saat ini tak berujung selesai.

Dalam rangka mencapai hasil belajar yang maksimal seorang guru harus mampu mendesain sebuah pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat membantu memotivasi siswa dalam hal belajar. Salah satu bentuk pembaruan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif, menarik dan bermakna bagi peserta didik. Bukan jamannya lagi seorang guru mengandalkan metode ceramah apa lagi dimasa pandemi seperti ini, guru yang baik harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk siswa lebih aktif dalam hal belajar sehingga tercapainya hasil belajar yang optimal.

Agar pengajaran matematika labih menarik, dapat difahami disenangi oleh siswa maka dalam pegajaran matematika diperlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Hamalik dalam Arsyad (2009 :15) mengemukakan pemakain media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat memberikan pengertian/konsep yang sebenarnya secara realistis dan teliti, membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan perangsang kegiatan belajar dan memberikan pengalaman yang menyeluruh. Pengalaman-pengalaman yang kongkrit lambat laun menjadi berintegrasi menjadi pengertian yang abstrak.

Seiring dengan perkembangan sains dan teknologi dalam bidang pendidikan yang begitu cepat, menjadikan media saat ini sudah sangat beragam seperti buku, alat praga dan bahkan media modern serpti audio, visual dan audio visual. Dengan beragamnya media pembelajaran terebut suatu media pembelajaran yang menyenangkan dan dibutuhkan sangat diperlukan. Perlu adanya suatu media yang

bisa mengangkat motivasi peserta didik untuk tetap fokus dalam pembelajaran dan tetap terjamin yaitu dengan penggunaan media pembelajaran berbasis e-learning, e-learning merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat digunakan untuk mempermudah suatu proses pembelajaran. Salah satu jenis e-learning yaitu wordwall. Dengan ini peneliti menggunakan media aplikasi wordwall yang sangat mudah digunakan untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik. Dalam kegiatannya dengan menggunakan media aplikasi wordwall dapat diakses oleh peserta didik secara individual atau melalui bimbingan guru. Aplikasi wordwall merupakan alat penilaian. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapatbisa mempermudah siswa dalam memahami suatu materi pelajaran hingga lebih termotivasi untuk mempelajarinya.

Dengan ini, penulis menyadari pentingnya aplikasi media wordwall yang berguna dalam proses pembelajaran tentang keberhasilan siswa, sehingga penulis memilih judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Materi Trigonometri kelas 10 di MAPK Wadi Sofia”.

## **1. 2. Identifikasi Masalah**

Mengacu pada masalah utama seperti pada latar belakang di atas, maka peneliti ini menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian dikarenakan waktu yang terbatas, jadi peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pada saat pembelajaran, guru merasa kesulitan untuk memantau kemajuan siswa dan kurangnya motivasi dari guru hanya dengan membaca lembar kerja kemudian mengerjakan di buku.
2. Bagi guru, sulit untuk mengkomunikasikan cara belajar matematika pada materi Trigonometri karena siswa belum memahami dengan baik.
3. Dengan pembelajaran di masa pandemi ini tentunya memiliki berbagai tuntutan dan tantangan, dimana siswa tidak fokus saat melaksanakan pembelajaran.

## **1. 3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dan agar tidak terjadinya persepsi lain penliti membatasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini subjeknya ialah siswa/siswi kelas 10 di MAPK Wadi Sofia.
2. Efektif tidaknya penggunaan aplikasi wordwall dalam kegiatan pembelajaran matematika.
3. Topik pembahasan yang digunakan dalam penelitian ini ialah Trigonometri.

#### **1. 4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media Aplikasi Wordwall?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas 10 di MAPK Wadi Sofia?
3. Apa terdapat pengaruh penggunaan media aplikasi wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas 10 di MAPK Wadi Sofia?

#### **1. 5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui seberapa besar respon siswa terhadap penggunaan media aplikasi wordwall.
2. Untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar siswa menggunakan media aplikasi wordwall.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media aplikasi wordwall terhadap hasil belajar siswa.

#### **1. 6. Manfaat Penelitian**

1) Manfaat yang diharapkan dari penulis ialah :

- a. Diharapkan penulis dapat langsung mengaplikasikan media wordwall sebagai media pembelajaran.
- b. Dapat menjadi media pengetahuan dan wawasan tentang media aplikasi Wordwall

- 2) Manfaat bagi siswa, diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran ini proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, serta meningkatkan sikap positif siswa untuk berpikir sistematis dan kritis dalam upaya memahami materi dan membantu siswa fokus mereview materi untuk kegiatan pembelajaran.

