

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Saat ini, revolusi industri 5.0 telah mulai dan berkembang di seluruh dunia. Hal ini ditunjukkan oleh adanya sistem, interaksi dan pengembangan, peningkatan konektivitas, virtualisasi kecerdasan buatan, dan teknologi digital dan informasi. Sistem virtualisasi teknologi telah mengubah dunia pendidikan, teknologi memiliki tempat dan keuntungan sangat penting sehingga beberapa bagian telah merasakan salah satunya adalah bagian pendidikan, di mana teknologi pendidikan sangat penting dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas dalam dan mempercepat proses pembelajaran dengan menyediakan sumber belajar yang dapat dilakukan yang berbasis teknologi dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan secara luas (Surani, 2019), hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan teknologi sangat berperan penting dalam pendidikan yang semakin berkembang pesat.

Tujuan pendidikan telah diatur dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada di dalam diri mereka untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, karakter yang baik, kemandirian, dan akhlak mulia, keahlian, dan kemampuan yang diperlukan untuk dirinya dan masyarakat. Oleh karena itu proses pembelajaran juga harus diimplementasikan dengan menarik dan di zaman paradigma baru ini diprioritaskan peserta didik sebagai subjek utama dalam

pembelajaran yakni pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*Student Centered*).

Pendidikan Matematika merupakan salah satu bagian yang mempunyai peran penting dalam perkembangan dunia pendidikan nasional, serta ilmu universal yang mendasari dari perkembangan teknologi modern saat ini. Pentingnya matematika untuk dipelajari membuat pendidikan matematika harus diberikan dengan sebaik mungkin oleh para pendidik mulai dari sekolah dasar menengah hingga perguruan tinggi. Proses pembelajarannya pun harus dilaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Salah satu yang menjadi tujuan pembelajaran matematika yaitu mampu memahami materi serta dapat menyelesaikan soal terkait pelajaran matematika sehingga hasil belajar peserta didik pun tinggi.

Matematika merupakan pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan di sekolah dasar karena matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan sains dan teknologi. Semua siswa diharapkan mampu dan dapat memahami pelajaran matematika dengan baik, karena dalam kehidupan sehari-hari tidak ada terlepas dari adanya suatu angka maupun berhitung.

Tujuan pembelajaran matematika salah satunya adalah untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah matematika. Keterampilan pemecahan masalah matematika mendapatkan perhatian utama karena selain merupakan tujuan pembelajaran matematika, juga sebagai jantung matematika. Dalam proses pembelajaran matematika, agar dapat meningkatkan keterampilan

pemecahan matematika, maka keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan adalah keterampilan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis ini sangat perlu dikembangkan untuk siswa agar siswa mampu untuk menyelesaikan permasalahan secara nyata. Maka dapat disimpulkan bahwa pelajaran matematika dapat membekali siswa di Indonesia untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah, dalam menghadapi segala jenis tantangan di era globalisasi seperti sekarang.

Dalam menghadapi tantangan dan persaingan yang semakin meningkat di abad ke-21, siswa akan menguasai keterampilan seperti bertanya, berpikir kreatif, berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah, sehingga mereka dapat lebih efektif dalam mengembangkan pengetahuan dan menafsirkan data serta mengembangkan ide-ide baru. Kurikulum dianggap sebagai unsur penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan, karena sebagai upaya untuk memenuhi tujuan pendidikan. Kurikulum 2013 merupakan hasil inisiatif pemerintah sebagai respon terhadap perubahan dalam dunia pendidikan. Kurikulum ini lebih menitikberatkan pada pendekatan saintifik, yang menekankan pengembangan keterampilan proses dalam pembelajarannya (Yayan Alpian, et al, 2019). Kurikulum yang digunakan pendidikan yang baru di Indonesia adalah kurikulum merdeka belajar diimplementasikan pada kondisi pendidikan pada zaman paradigma baru pendidikan di masa sekarang.

Selanjutnya dapat diuraikan pembelajaran matematika yang masih rendah disebabkan karena berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu anggapan dari sebagian besar siswa bahwa

matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga banyak siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika bahkan menjadikan matematika sebagai salah satu pelajaran yang harus dihindari. Padahal siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika dapat mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dan berdampak pada rendahnya prestasi belajar matematika. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Utari dkk., 2019). Bahwa siswa dengan tingkat kecemasan yang tinggi tidak berprestasi sebaik siswa dengan tingkat kecemasan yang rendah.

Permasalahan di atas serta berdasarkan hasil observasi beberapa guru matematika di SMAN 2 Kuta Baro ditemukan bahwa siswa mempunyai kemampuan intelektual yang tergolong rendah dalam pelajaran matematika, kurangnya kefokusannya siswa dalam belajar, sehingga menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa. Permasalahan ini juga dilihat dari pra penelitian sebelumnya yang pernah melakukan observasi di sekolah tersebut yang dimana melihat permasalahan yang diukur dari hasil penilaian harian yaitu dari 25 siswa hanya 8 atau 34,38% yang mendapatkan nilai di atas KKM. Sedangkan 17 atau 65,512% siswa nilainya siswa masih dibawah KKM. Jadi, dari hasil ini ketuntasan klasikalnya masih rendah karena tuntutan dari ketuntasan klasikal adalah 80%. Adapun KKM pelajaran matematika yang ditetapkan oleh sekolah yaitu  $\geq 75\%$  untuk individual.

Peneliti juga mengamati kemampuan berpikir kritis siswa berdasarkan beberapa indikator. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan memahami maksud soal, terutama soal berbentuk cerita yang

menuntut mereka menuliskan informasi yang diketahui dan ditanyakan secara lengkap. siswa cenderung hanya mengikuti contoh penyelesaian yang diberikan guru, tanpa mampu menghubungkan konsep dengan permasalahan baru. Banyak siswa tidak terbiasa memeriksa kembali proses perhitungan, sehingga kesalahan sederhana tidak disadari dan berdampak pada hasil akhir. Selanjutnya siswa jarang menarik kesimpulan atau membuat generalisasi dari jawaban yang diperoleh, bahkan seringkali berhenti hanya pada tahap perhitungan. Kondisi ini semakin menegaskan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa di SMAN 2 Kuta Baro masih rendah dan belum berkembang optimal, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat membantu melatih siswa berpikir kritis secara bertahap dan sistematis.

Kondisi ini diakibatkan oleh kurangnya pemahaman materi dasar yang dimiliki oleh siswa tersebut, serta dalam proses belajar mengajar masih menggunakan model pembelajaran yang mengkondisikan guru sebagai pusat pengetahuan, sehingga siswa menjadi individu yang kurang bahkan tidak kreatif. Hal ini ditandai dengan guru menyajikan materi, dan memberikan contoh-contoh kepada siswa pada praktek pembelajarannya. Siswa cenderung selalu dibimbing atau diberikan petunjuk penyelesaian masalah secara mandiri menggunakan kemampuan yang dimilikinya untuk menyelesaikan masalah. Hal diatas mengakibatkan kemampuan berpikir kritis siswa belum berkembang optimal. Menyadari hal tersebut, perlu adanya pembaharuan yang dapat meningkatnya kemampuan berpikir kritis. Maka diperlukan suatu kegiatan pembelajaran yang

membuat proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan suasana positif dan kondusif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*.

Maka dengan itu, peneliti ingin memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran seperti yang seharusnya dilakukan oleh pendidik pada Abad ke 21 dengan menggunakan salah satu aplikasi pembelajaran yaitu aplikasi *Wordwall*. *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media belajar serta dapat digunakan sebagai aplikasi evaluasi untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah dipelajari sebelumnya. *Wordwall* adalah salah satu media pembelajaran kuis berbentuk games edukatif dari berbagai penelitian dan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis games edukasi (Surahmawan, A. N et al, 2021). Penggunaan media seperti *Wordwall* sangat efektif dalam melatih kemampuan berpikir kritis siswa, karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

*Wordwall* merupakan alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa selama proses pembelajaran. Media *Wordwall* ini sangat efektif dan praktis dapat diakses secara online melalui smarthphone atau laptop. Penggunaan *Wordwall* membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton, selain itu siswa dapat menggunakan teknologi secara positif. Hasil penelitian yang dilakukan Agusti dan Aslam dikutip oleh Hasanah, Andang, dan Haris, menyatakan bahwasanya dengan menggunakan media *Wordwall* sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa, dan proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada teori, melainkan juga dapat dihubungkan dengan permainan (Baiyeni Amalia Hasanah et al, 2023). *Wordwall* merupakan media yang

tepat untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, penyajiannya yang interaktif dan berbasis permainan membuat proses pembelajaran lebih menarik serta mendorong siswa berpikir secara kritis.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, menyatakan bahwa penggunaan media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Penelitian Laila, Abduh, dan Wulansari (2024), melalui penelitian tindakan kelas di SDIT Nur Hidayah Surakarta menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan berpikir kritis, dari ketuntasan awal hanya 24% menjadi 86% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa Wordwall dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui latihan berbasis game.

Penelitian lain oleh Laila dkk. (2024) di SD Negeri Sindangagung dengan model RADEC berbantuan Wordwall juga menunjukkan pengaruh positif terhadap kemampuan bernalar kritis siswa, dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Temuan ini diperkuat oleh studi Albar dkk. (2025) di tingkat menengah (MA), yang membuktikan bahwa penggunaan Wordwall Quiz berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran Geografi. Hal ini menegaskan bahwa efektivitas Wordwall tidak hanya terbatas pada jenjang sekolah dasar, tetapi juga relevan untuk siswa SMA/MA.

Selanjutnya, penelitian oleh Ligyawati, Pusparini, dan Jaya (2025) serta Rahayu dkk. (2025) menunjukkan hasil yang sejalan, di mana penggunaan Wordwall Games secara konsisten menghasilkan peningkatan N-Gain yang lebih

tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, temuan-temuan tersebut menguatkan argumen bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran inovatif yang mampu melatih keterampilan berpikir kritis siswa melalui aktivitas interaktif, menarik, dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini relevan untuk melanjutkan dan memperluas temuan sebelumnya dengan konteks yang berbeda, yaitu pada siswa SMAN 2 Kuta Baro.

Aplikasi *Wordwall* ini sangat efektif dalam penggunaannya dan dapat diakses melalui website serta dapat dimainkan atau digunakan untuk penugasan peserta didik. Seperti yang dikatakan oleh Fanny dari hasil penelitiannya, ia mengatakan bahwa media atau aplikasi *Wordwall* ini efektif digunakan dalam pengerjaan soal kepada peserta didik (Wafiqni, N., & Putri, F. M. 2021). Hal ini menunjukkan bahwa *Wordwall* tidak hanya memudahkan guru dalam memberikan tugas, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

*Wordwall* merupakan aplikasi yang mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik dalam berbentuk games. Aplikasi *Wordwall* ini dapat digunakan pada pembelajaran apapun guna meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan Siti dalam jurnalnya, bahwa hasil penelitiannya menyatakan penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Dapat dilihat dari aspek keaktifan peserta didik selama menggunakan *Wordwall* dalam proses pembelajaran (Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. 2021). Hal tersebut menunjukkan bahwa *Wordwall* tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Penggunaan aplikasi *Wordwall* diharapkan mampu menjadi pengalaman serta pengetahuan baru untuk peserta didik dan juga agar peserta didik tidak merasa bosan dalam pengerjaan tugas. Hal tersebut sejalan dengan Ainatul Mardhiyah dalam jurnalnya, setelah melakukan penelitian dinyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu membantu mengingat materi pembelajaran serta mampu memberikan kesan menyenangkan ketika mengerjakan *quiz* ataupun latihan soal (Mardhiyah, A. 2022). Hal ini menunjukkan bahwa *Wordwall* tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan penggunaan media *Wordwall* di SMAN 2 KUTA BARO dapat berjalan secara efektif, dan peserta didik tidak merasa bosan ketika proses pengerjaan tugas, serta motivasi belajar peserta didik dapat meningkat. Dengan pembelajaran menggunakan aplikasi *Wordwall* yang berbentuk game sehingga berpengaruh pula pada nilai yang didapatnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul **"PENGARUH PENERAPAN GAME *WORDWALL* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SMAN 2 KUTA BARO"**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka diidentifikasi beberapa masalah di antaranya yaitu :

1. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Kurangnya Inovasi Media Pembelajaran yang masih dilakukan dengan metode konvensional dan cenderung tidak kreatif.
3. Minimnya Penggunaan Teknologi Edukasi mengenai *Wordwall*.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini dibatasi pada siswa SMAN 2 Kuta Baro yang mengikuti mata pelajaran tertentu yaitu Matematika.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah game *Wordwall*. Penelitian ini tidak mencakup media pembelajaran lain berbasis teknologi atau konvensional.
3. Penelitian ini hanya fokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah : Apakah terdapat pengaruh penerapan game *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMAN 2 Kuta Baro?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut : Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan game

*Wordwall* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa SMAN 2 Kuta Baro.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan mempunyai manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis yaitu sebagai berikut :

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, serta dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan sebagai bahan masukan bagi penelitian yang akan datang mengenai perkembangan bahan ajar yang inovatif serta dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya mendatang.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi Sekolah dan Guru

- Diharapkan adanya penelitian ini, hasilnya dapat diterima dan dijadikan masukan untuk kebijakan dalam upaya meningkatkan proses belajar mengajar dan perlunya kerjasama yang baik antar pendidik maupun antara pendidik dengan kepala sekolah.
- Dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi guru untuk memecahkan masalah yang muncul pada saat proses belajar mengajar matematika, terutama dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut

#### b. Bagi Peneliti

Dengan melakukan penelitian, diharapkan peneliti dapat lebih memahami dan menguasai dalam menggunakan aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah.

c. Bagi Peserta Didik

Dapat menjadi masukan dari siswa agar lebih termotivasi dan mampu memahami materi pembelajaran matematika dengan baik untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.