

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran inti di sekolah dasar yang berperan penting dalam membangun kemampuan numerasi dan penalaran logis siswa. Salah satu materi yang dipelajari di kelas V adalah Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB). Materi ini menjadi dasar bagi pemahaman konsep bilangan dan penyelesaian berbagai permasalahan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pada praktiknya, materi KPK dan FPB masih dianggap sulit oleh sebagian siswa sekolah dasar karena menuntut pemahaman konsep serta ketepatan prosedur dalam penyelesaiannya. (Rahma & Rahaju, 2020, p. 94)

Pendidikan dalam perspektif Islam memiliki kedudukan yang sangat penting sebagai sarana pengembangan potensi akal dan kepribadian manusia. Islam menempatkan aktivitas membaca dan belajar sebagai fondasi utama dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Hal ini sebagaimana ditegaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-'Alaq. Al-Qur'an dan Terjemahannya, Kementerian Agama Republik Indonesia (2019), Jakarta.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥ كَلَّا إِنَّ

الْإِنْسَانَ لِيَفْهَمَ ۖ (٦) أَنْ رَّاهُ اسْتَعْنَى (٧) إِنَّ إِلَىٰ رَبِّكَ الرُّجْعَىٰ (٨) أَرَأَيْتَ
 الَّذِي يَنْهَىٰ (٩) عَبْدًا إِذَا صَلَّىٰ (١٠) أَرَأَيْتَ إِنْ كَانَ عَلَىٰ الْهُدَىٰ (١١) أَوْ أَمَرَ
 بِالْتَّقْوَىٰ (١٢) أَرَأَيْتَ إِنْ كَذَّبَ وَتَوَلَّىٰ (١٣) أَلَمْ يَعْلَم بِأَنَّ اللَّهَ يَرَىٰ (١٤) كَلَّا
 لَئِنْ لَّمْ يَنْتَهِ ۖ لَنُصْفَعَا ۖ (١٥) بِالنَّاصِيَةِ ۖ (١٦) كَلَّا لَئِنْ لَّمْ يَنْتَهِ ۖ لَنُصْفَعَا ۖ
 بِالنَّاصِيَةِ ۖ (١٧) فَلْيَدْعُ نَادِيَهُ ۖ (١٨) سَنَدْعُ الزَّبَانِيَةَ ۖ (١٩) كَلَّا لَا تَطِعُهُ وَاسْجُدْ
 وَاقْتَرِبْ ۝ ١٤

Artinya :

(1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. (3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia. (4) Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan pena. (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (6) Ketahuilah! Sesungguhnya manusia benar-benar melampaui batas. (7) Karena dia melihat dirinya serba cukup. (8) Sesungguhnya hanya kepada Tuhanmulah tempat kembali. (9) Tahu kamu orang yang menganut agama. (10) Seorang hamba ketika dia melaksanakan shalat? (11) Tahu kamu jika dia berada di atas petunjuk. (12) Atau dia mengingatkan bertakwa. (13) Tahukah kamu jika dia mendustakan dan mengubahnya. (14) Tidakkah dia mengetahui bahwa sesungguhnya Allah melihat. (15) Ketahuilah! Sungguh, jika dia tidak berhenti (berbuat demikian), niscaya Kami tarik ubun-ubunnya. (16) yaitu ubun-ubun orang yang mendustakan lagi durhaka. (17) Maka biarlah dia memanggil golongannya (untuk

menolongnya).(18) Kelak Kami akan memanggil malaikat Zabaniyah.(19) Sekali-kali tidak! Janganlah kamu patuh kepadanya; dan sujudlah serta dekatkanlah (dirimu kepada Allah).

Menurut M. Quraish Shihab dalam *Tafsir Al-Misbah* , Surah Al-'Alaq ayat 1–5 menjelaskan bahwa perintah membaca (*iqra'*) merupakan landasan utama dalam proses pendidikan dan pencarian ilmu pengetahuan. Pengulangan perintah membaca menunjukkan pentingnya aktivitas belajar dalam kehidupan manusia. Selain itu, pada ayat keempat dan kelima dijelaskan bahwa Allah SWT memerintahkan manusia melalui perantaraan pena, yang menandakan pentingnya sarana, media, dan metode dalam proses pembelajaran untuk membantu manusia memperoleh pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahui. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga pada penggunaan berbagai sarana yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif (Shihab, 2017).

Berdasarkan tafsir tersebut, proses pembelajaran hendaknya dirancang secara menarik dan bermakna agar peserta didik dapat memahami ilmu pengetahuan secara optimal. Dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, guru dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa melalui penggunaan metode dan media yang tepat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah

memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati dan Langlang Handayani (2020) yang berjudul “Analisis Pemahaman Konsep Dasar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar pada Materi KPK dan FPB” ditemukan bahwa siswa sekolah dasar sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep KPK dan FPB, terutama pada penggunaan faktorisasi prima dan penentuan strategi penyelesaian soal yang tepat.

Selain itu, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Matematika di SD Negeri 75 Kota Bengkulu ditetapkan sebesar 65. Hal ini berarti bahwa setiap siswa dinyatakan tuntas belajar apabila mampu mencapai nilai minimal tersebut. Pada materi KPK dan FPB, masih terdapat siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal, sehingga diperlukan strategi dan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Salah satu media yang dapat

dimanfaatkan adalah *Wordwall*, yaitu platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif berbentuk kuis dan permainan edukatif. Media *Wordwall* memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas mencocokkan, memilih, dan menyelesaikan soal secara langsung dengan umpan balik instan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa sekolah dasar. (Mumtazah et al., 2025, p. 161) Media ini dinilai efektif karena menggabungkan unsur permainan (game-based learning) dengan latihan konsep secara berulang, sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih menyenangkan. Selain itu, itu membuat kelas menjadi lebih aktif dan kompetitif secara sehat (Ramadiyana, 2021, p. 829)

Wordwall memiliki efek positif pada minat dan hasil belajar menurut sejumlah studi empiris yang dilakukan di Indonesia. Misalnya, penelitian di sekolah dasar menemukan bahwa memasukkan *Wordwall* ke dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik. Selain itu, penelitian kuasi-eksperimental menemukan bahwa siswa SD mengalami peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) setelah belajar menggunakan media *Wordwall*

dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Ini menunjukkan bahwa aktivitas interaktif yang dilakukan di platform ini memengaruhi bagian motivasi siswa dan bagian kognitif yang lebih kompleks. Hasil yang konsisten yang menunjukkan peningkatan hasil belajar dan keterampilan matematika dasar memberikan dasar yang kuat untuk melihat seberapa efektif *Wordwall* pada materi kelas V tertentu, meskipun penelitian tidak sepenuhnya berkonsentrasi pada materi KPK dan FPB.(Elvita et al., 2025, p. 105)

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ana Melinda (2024) dan Iis Istiqomah (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran matematika memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media *Wordwall* dinilai mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Melalui aktivitas berbasis gim dan kuis, siswa menjadi lebih termotivasi dalam memahami materi matematika, termasuk konsep-konsep yang bersifat abstrak. Dengan demikian, hasil penelitian terdahulu tersebut memperkuat pandangan bahwa media *Wordwall* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Keterbaruan penelitian ini diperkuat oleh hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 2 November 2025 di SD Negeri 75 Kota Bengkulu. Berdasarkan observasi tersebut

diketahui bahwa pembelajaran matematika pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) masih didominasi penggunaan media berupa buku paket dan papan tulis. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, khususnya media *Wordwall*, belum diterapkan secara optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran serta masih adanya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya dalam pemanfaatan media interaktif digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki keterbaruan dengan fokus pada pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas V, khususnya pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) di SD Negeri 75 Kota Bengkulu, yang masih jarang diteliti secara spesifik pada pembelajaran matematika sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini.

1. Hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 75 Kota Bengkulu masih menunjukkan adanya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang

ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 65, khususnya pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB).

2. Proses pembelajaran matematika, media yang digunakan masih terbatas pada buku cetak dan Lembar Kerja Siswa (LKS), serta belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* yang berpotensi mendukung pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.
3. Pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V pada materi KPK dan FPB di SD Negeri 75 Kota Bengkulu belum diketahui secara empiris.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas pengaruh penggunaan media *Wordwall* sebagai variabel bebas (X) terhadap hasil belajar kognitif siswa sebagai variabel terikat (Y), khususnya pada mata pelajaran Matematika Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB). Hasil belajar kognitif yang dimaksud meliputi kemampuan siswa dalam memahami konsep, menerapkan, dan menyelesaikan soal terkait materi KPK dan FPB.

2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas Vc SD Negeri 75 Kota Bengkulu tahun ajaran 2025/2026, tanpa melibatkan kelas atau sekolah lain.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Materi KPK & FPB Di SD Negeri 75 Kota Bengkulu?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang diuraikan sebelumnya maka tujuan dalam penelitian ini yaitu: untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Materi KPK & FPB Di SD Negeri 75 Kota Bengkulu.

F. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini dapat memperluas kajian mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis digital, khususnya *Wordwall*, dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi yang bersifat fundamental seperti KPK dan FPB. Dengan demikian, penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi

penelitian-penelitian berikutnya yang mengkaji hubungan antara media pembelajaran interaktif dengan capaian akademik siswa.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara praktis, bagi:

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan kebijakan penggunaan media digital interaktif pada pembelajaran. Hal ini sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis teknologi dan berpusat pada peserta didik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga guru memiliki variasi strategi dalam menyampaikan materi Matematika. Guru juga dapat memanfaatkan *Wordwall* untuk melakukan evaluasi formatif secara cepat dan praktis.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep KPK dan FPB melalui pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa dapat lebih

termotivasi, aktif, serta memiliki hasil belajar yang lebih baik.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan penelitian sejenis, baik pada mata pelajaran lain maupun materi Matematika yang berbeda, dengan memanfaatkan *Wordwall* atau media digital interaktif lainnya.

