

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan lah yang menentukan dan menuntun masa depan dan arah hidup seseorang. Walaupun tidak semua orang berpendapat seperti itu, namun pendidikan tetaplah menjadi kebutuhan dan yang paling utama bagi semua orang, bakat dan keahlian seseorang akan terbentuk melalui pendidikan. Pendidikan menurut UU Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 bab 1 pasal 1 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dalam al-qur'an Al-Dzariyat ayat 56 yaitu menginternalisasikan (menanam) nilai-nilai Islam agar menjadi dewasa, matang dan beriman kepada Allah SWT dan menurut para mufassir adalah kewajiban manusia untuk beribadah kepada Allah bahwa manusia diciptakan Allah semata-mata untuk beribadah kepada-Nya.

Pendidikan merupakan salah satu sarana yang menentukan untuk mencapai tujuan pembangunan nasional yaitu mewujudkan suatu masyarakat adil dan makmur yang merata materil dan spiritual berdasarkan Pancasila di dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang merdeka bersatu dan berkedaulatan rakyat dalam suasana berkehidupan bangsa yang aman, tenteram, tertib dan dinamis serta dalam lingkungan pergaulan dunia yang merdeka, bersahabat, tertib dan damai. Menurut Ki Hajar Dewantara, pengertian pendidikan adalah proses menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak peserta didik, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Secara umum, tujuan pendidikan

adalah untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi di dalam diri peserta didik. Dengan pertumbuhan kecerdasan dan potensi diri maka setiap anak bisa memiliki ilmu pengetahuan, kreativitas, sehat jasmani dan rohani, kepribadian yang baik, mandiri, dan menjadi anggota masyarakat yang bertanggungjawab.

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena matematika itu sendiri, tapi adanya matematika itu terutama untuk membantu kita ke dalam memahami dan menguasai ilmu pengetahuan lain dan berinteraksi dengan sesama. Ruseffendi (1997, hlm. 73-74) menyatakan “Matematika adalah ilmu deduktif, bahasa seni, ratunya ilmu, ilmu tentang struktur yang terorganisasikan dan ilmu tentang pola dan hubungannya”.

Pada saat ini banyak sekali anak yang malas belajar, anak merasa tidak tertarik dengan materi yang telah diajarkan oleh guru. Oleh sebab itulah peneliti mengambil penelitian mengenai hasil belajar. Hasil belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap siswa yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan. Jadi hasil belajar adalah pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf 9 maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Hasil belajar merupakan hasil dari pengukuran terhadap siswa yang meliputi proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes yang relevan. Hasil belajar dapat diukur melalui tes yang sering dikenal tes hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, permasalahan pada peserta didik yaitu masih banyak peserta didik yang nilai matematika di bawah KKM, yang dilihat dari hasil Ujian Akhir Semester 1 yang terdiri dari 18 orang peserta didik. Dari 18 orang peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM hanya 3 orang dan 15 orang lainnya mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini terjadi karena guru menggunakan model pembelajaran terlalu monoton, sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Di

dalam kelas ada berbagai karakteristik peserta didik, maka dari itu guru harus memahami karakteristik peserta didik. Berdasarkan observasi yang pernah peneliti lakukan peserta didik di SD tersebut lebih tertarik jika penyampaian materi pelajarannya dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Seperti halnya, matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit dari peserta didik, sehingga apabila dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peneliti melihat antusias dari peserta didik karena mereka mempunyai gambaran mengenai hal tersebut. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengambil penelitian dengan menggunakan *Contextual Teaching and Learning*. Karena Melalui model *Contextual Teaching and Learning* guru tidak hanya memiliki pahaman akademiknya saja melainkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang dapat dikaitkan dengan konteks di kehidupan sehari-hari.

Pada model *Contextual Teaching and Learning* peran guru memfasilitasi peserta didik untuk mencari sesuatu yang baru sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Melalui model *Contextual Teaching and Learning* yang membuat terjalin suasana belajar yang mengutamakan kerja sama, saling menunjang, menyenangkan, tidak membosankan, belajar dengan bergairah, pembelajaran terintegrasi, menggunakan berbagai sumber, peserta didik aktif, sharing dengan teman, peserta didik kritis, guru kreatif. Pembelajaran berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan peserta didik bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru. Peserta didik dapat mengkonstruksikan sendiri pengetahuannya, menemukan sendiri konsep-konsep materi yang sedang dihadapi. Target suatu kegiatan belajar mengajar adalah diadakannya evaluasi, nilai yang diperoleh siswa dalam suatu evaluasi menunjukkan hasil belajar siswa tersebut. Sehingga dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* diharapkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika akan lebih baik dari sebelumnya.

Pengertian model *Contextual Teaching Learning* menurut pendapat Hasibun & Idris (Dalam Gaol, 2019 hlm. 345) menyatakan bahwa “Model *Contextual Teaching Learning* adalah merupakan proses pembelajaran yang

holistik dan bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi ajar dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan/ keterampilan yang dinamis dan fleksibel untuk mengkonstruksi sendiri secara aktif pemahamannya”. Selanjutnya pendapat menurut Rusman (2018, hlm. 187) “Pembelajaran kontekstual adalah usaha untuk membuat siswa aktif dalam memompa kemampuan diri tanpa merugi dari segi manfaat, sebab siswa berusaha mempelajari konsep sekaligus menerapkan dan mengaitkannya dengan dunia nyata”. Lebih lanjut menurut Johnson (Dalam Shanti, 2018 hlm.100) Model *Contextual Teaching Learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan siswa dalam aktivitas penting yang membantu mereka mengaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi.

Ada beberapa peneliti yang terkait dengan penelitian ini mengenai model *Contextual Teaching and Learning* yang dikutip dari skripsi-Yuswita dengan judul Pengaruh Model *Contextual Teaching Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di MIIS Nurul Hadina Patumbak. Hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional dikelas VC MIS Nurul Hadina Patumbak sebelum diberi perlakuan rata-rata pretes siswa sebesar 40,73 dan nilai posttes dikelas control adalah sebesar 62,29. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dikelas VB MIS Nurul Hadina Patumbak sebelum diberi perlakuan rata-rata pretes siswa sebesar 43,28, dan setelah diberikan perlakuan rata-rata posttest siswa sebesar 79,53. Terdapat pengaruh yang signifikan dengan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIS Nurul Hadina Patumbak.

Selain itu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat saat ini mempermudah dalam membuat media pembelajaran berbasis aplikasi online. Berbagai aplikasi online sudah tersedia baik prabayar maupun tidak sudah siap digunakan bagi pendidik untuk dimanfaatkan secara optimal. Salah satu aplikasi berbasis online yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran

adalah *quizizz*. *Quizizz* merupakan alat atau media pembelajaran berbasis aplikasi online yang terdiri dari fitur kuis, survey, game, maupun diskusi. Aplikasi *quizizz* ini berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik. Tidak hanya itu, aplikasi *quizizz* ini juga dapat ditambahkan berupa materi pembelajaran yang menarik seperti video pembelajaran, gambar maupun musik. *Quizizz* sendiri dideskripsikan sebagai sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dijalankan menggunakan perangkat elektronik apapun yang dimiliki oleh peserta didik.

Dengan menggunakan aplikasi tersebut proses pembelajaran akan berjalan kondusif, menarik, dan menyenangkan. Fitur *quizizz* yang bervariasi membuat peserta didik merasa senang dan nyaman ketika mengerjakan penilaian. Sehingga peserta didik termotivasi untuk bisa menyelesaikan penilaian dengan hasil yang maksimal. Penggunaan aplikasi *quizizz* sangatlah mudah dan sederhana. Selain itu, ini termasuk pada aplikasi android yang kapasitasnya tidak terlalu besar sehingga pengguna tidak memerlukan kuota dan ruang penyimpanan yang besar ketika mendownload. Sedangkan bagi pendidik sendiri aplikasi ini memiliki fitur yang memudahkan dalam melakukan proses evaluasi pembelajaran, pendidik bisa langsung melihat nilai yang diperoleh oleh setiap peserta didik sehingga proses pengambilan evaluasi selanjutnya dapat dilakukan dengan cepat. Siswa menjadi lebih aktif, suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan tambahan pengalaman belajar secara umum adalah beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan aplikasi-aplikasi berbasis permainan. Meskipun demikian, penggunaan teknologi informasi dalam dunia pendidikan di kalangan para akademisi baik di tingkat sekolah dasar, menengah, hingga universitas tersebut sekarang sudah menjadi sebuah tren.

Ada beberapa peneliti yang terkait dengan penelitian ini mengenai aplikasi *quizizz*. Penelitian ini dilakukan oleh Utomo pada tahun 2020 dengan judul penelitian “Penerapan media *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang” Hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa kegiatan dari kondisi awal, siklus 1, dan siklus 2 dilanjutkan meningkatkan. Pada kondisi awal siklus 1 dan siklus 2 persentase siswa yang keaktifannya dalam kategori rendah terus menurun yaitu 70% - 18,33% - 6,67%. Kategori sedang adalah dari 20% - 56,67% - 50%. Selagi kategori tinggi adalah dari 10% - 25% - 43,33%. Dapat disimpulkan bahwa tematik pembelajaran melalui media quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan Kegiatan Pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik mengambil judul penelitian Pengaruh Penggunaan Model *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Matematika di SDN 8 Kelapa Kampit.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan model yang tidak tepat sehingga peserta didik cepat merasa bosan dalam mengikuti pelajaran.
2. Hasil belajar peserta didik dibawah rata-rata.
3. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran karena kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.
4. Materi pelajaran tidak dikaitkan dengan kehidupan nyata.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Contextual Teaching And Learning* ?
2. Bagaimana respons peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *quizizz*?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Contextual Teaching And Learning*.

2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *quizizz*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi guru
Sebagai suatu cara guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model *Contextual Teaching And Learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Manfaat bagi peserta didik
Sebagai suatu cara untuk menambah pengalaman belajar peserta didik dan suatu model untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Manfaat bagi Sekolah
Sebagai upaya peningkatan mutu dan efektivitas mata pelajaran matematika.

F. Definisi Operasional

1. Model *Contextual Teaching and Learning*
Model *Contextual Teaching and Learning* adalah suatu proses pembelajaran yang bertujuan memotivasi peserta didik untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan materi tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga peserta didik memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni konstruktivisme, bertanya, pemodelan, dan penilaian sebenarnya. Trianto (2018, hlm. 105) menyatakan bahwa *Contextual Teaching and Learning* merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan tenaga kerja.
2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri. Rusman (2018, hlm. 129) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotor.

3. Matematika

Matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dari struktur, perubahan dan ruang. Maka secara informal dapat juga di sebut sebagai ilmu bilangan dan angka. Menurut Maryati dan Priatna (2018, hlm. 336), matematika adalah ilmu deduktif karena dalam proses mencari kebenaran harus dibuktikan dengan teorema, sifat, dan dalil setelah dibuktikan. Matematika juga merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan nalar yang menggunakan istilah definisi dengan cermat, jelas dan akurat.

4. Aplikasi *quizizz*

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif yang anda buat memiliki hingga 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Citra dan Rosy (2020, hlm. 263) menjelaskan bahwa *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif.

G. Sistematika Skripsi

Bab I Bagian Pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, indentifikasi masalah, rumusan masaalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Teori dan kerangka pemikiran berisikan deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian teori. Adapun isi dari bab II kajian teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, serta hipotesis penelitian.

Bab III Metode penelitian yang berisikan pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sample penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV Pembahasan yang membahas mengenai jawaban-jawaban dari rumusan masalah dalam penelitian dari berbagai temuan hasil penelitian uraian data yang terkumpul, subjek dan objek penelitian, hasil pengolahan data, serta analisis hasil pengolahan data.

Bab V Kesimpulan dan saran, dimana kesimpulan merupakan uraian pembahasan hasil penelitian penelitian untuk menjawab dari rumusan masalah yang diteliti. Sedangkan saran merupakan rekomendasi yang dibuat dan ditunjukkan kepada peneliti yang akan meneliti selanjutnya.