

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan komponen yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan manusia. Tanpa pendidikan, manusia tidak akan pernah dapat berkembang dan berbudaya, dan kehidupan juga akan stagnan bahkan mungkin mengalami stagnasi, penurunan, dan kehancuran. Akibatnya, jelas bahwa pendidikan adalah bagian penting dari kehidupan manusia. Menurut UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 pendidikan ialah upaya yang sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan pembelajaran dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat. Pendidikan adalah komponen universal yang tidak dapat dihilangkan dari kehidupan manusia. Tanpa pendidikan, manusia tidak akan pernah dapat berkembang dan berbudaya, dan kehidupan juga akan menjadi statis dan tidak bergerak maju, bahkan mungkin mengalami kepunahan dan kemunduran. Akibatnya, jelas bahwa pendidikan adalah bagian penting dari kehidupan manusia. Jika kita melihat kembali ke sejarah, teori dan desain ini muncul sebagai hasil dari perbaikan, revisi, atau bahkan penciptaan teori baru. Teori-teori ini muncul dalam bidang pendidikan setelah berbagai masalah muncul dalam bidang tersebut. Teori-teori ini muncul ketika ada kesalahan dalam sistem pendidikan. Menurut Rafiqoh (2022) Salah satu unsur yang sangat penting bagi peradaban sebuah bangsa adalah pendidikan. Bangsa yang memiliki pendidikan yang baik juga akan sejahtera, tetapi bangsa yang memiliki pendidikan yang buruk akan hancur.

Pendidikan merupakan proses yang tidak akan pernah berakhir (*never ending process*), sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila dan ditujukan pada perwujudan manusia masa depan, karena merupakan proses yang berkelanjutan dan tidak pernah berakhir. Pendidikan harus menumbuhkan nilai-nilai filosofis dan budaya bangsa secara utuh dan menyeluruh.

Maka dari itu, pendidikan dipandang secara filsafat kemudian merujuk pada kejelasan landasan pendidikan sehingga perlu adanya kajian yang lebih mendalam. Sehubungan dengan pembahasan di atas, pendidikan tidak hanya berupa ilmu agama tetapi juga ilmu sosial, akhlak mulia serta ilmu pendidikan. Dalam sistem pendidikan Jawa Barat, pendidikan berbasis budaya lokal Sunda merupakan komponen penting, karena belum tentu seseorang dapat menghargai perbedaan yang terjadi di masyarakat jika dia tidak mengenal budaya dan adat istiadat yang ada di masyarakat tersebut. Suatu kekeliruan jika kearifan lokal Sunda diabaikan oleh anak-anak saat ini dari tatanan nilai budaya masyarakatnya, karena untuk menjadi Indonesia atau warga dunia tidak perlu meninggalkan nilai budaya aslinya menurut Hermawan (2012). Ilmu pendidikan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada tingkat SD dengan mengambil materi Matematika.

Allah SWT. Menciptakan matematika sebagai bahasa alam semesta. Untuk itu, perlunya seorang muslim menguasai matematika. Pada dasarnya jika kita ingin berdialog dengan suatu bangsa, baik manusia maupun binatang, kuasai bahasanya. Sama halnya jika kita berdialog, mengerti, atau memahami ayat-ayat Kauniyah yaitu alam semesta, jagat raya dan isinya, maka bahasa yang harus kita kuasai adalah matematika. Sebagian besar umat Islam tidak mengetahui bahwa Al-Qur'an merupakan kalam Allah yang juga berbicara tentang prinsip-prinsip matematika. Adapun faktor ketiga adalah karena sebagian umat Islam menyalahartikan pendapat Imam Al-ghozali yang menyebutkan bahwa ukum mempelajari matematika dan ilmu lain-lainnya termasuk *fardhu kifayah* sehingga menyebabkan mereka mengesampingkan pembelajaran dan pengembangan ilmu matematika dan ilmu umum lainnya dikarenakan sudah terwakili oleh sebagian umat muslim lainnya.

Dalam bahasa Latin, kata matematika berasal dari bahasa Yunani yaitu *mathematike*, yang berarti mempelajari. Kata *mathematike* sendiri berasal dari kata Yunani *mathema*, yang berarti pengetahuan atau ilmu (pengetahuan, sains). Ini juga berhubungan dengan kata lain dengan arti yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein*, yang berarti belajar atau berpikir. Jadi, kata matematika berarti ilmu pengetahuan yang dihasilkan melalui pemikiran (bernalar). Matematika adalah tentang rasio dunia (penalaran), bukan tentang hasil eksperimen atau observasi. Matematika adalah tentang pikiran manusia, yang berkaitan dengan konsep, proses,

dan penalaran menurut Russeffendi (1980, hlm.148). Pada awalnya, cabang matematika yang ditemukan yaitu Aritmatika atau berhitung, Aljabar, dan Geometri lalu setelah itu ditemukan Kalkulus, Statistika, Topologi, Aljabar Abstrak, Aljabar Linear, Himpunan, Geometri Linier, Analisis Vektor, dan lain sebagainya. Menurut Rahma (2013) Pola pikir matematika merupakan pola pikir deduktif. Sifat yang ditentukan secara induktif ataupun empiris kemudian dibuktikan dengan langkah-langkah deduktif yang sesuai dengan strukturnya. Tidak sama halnya demikian dengan matematika di sekolah. Meskipun peserta didik diharapkan mampu berfikir secara deduktif namun dalam proses pembelajaran matematika peserta didik lebih menggunakan pola pikir induktif. Pola pikir induktif yang digunakan dimaksudkan untuk menyesuaikan dengan tahap perkembangan intelektual peserta didik. Dalam penelitian Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di Sekolah. Baik Sekolah dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. Sehubungan dengan pembahasan di atas, penelitian ini menggunakan jenjang pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD) untuk melihat hasil belajar Matematika peserta didik.

Matematika di tingkat SD tidak hanya membantu peserta didik belajar matematika, tetapi juga membantu mereka belajar berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif. Matematika juga dapat membentuk pribadi anak, berpedoman pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan menanamkan kebiasaan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Tujuan utama matematika adalah agar peserta didik dapat memahami konsep-konsep matematika. Hal ini sesuai dengan Permendiknas no.22 tahun 2006, yang menyatakan bahwa tujuan utama pendidikan adalah pemahaman konsep matematika, penjelasan tentang hubungan antara konsep tersebut, dan penerapan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam memecahkan masalah. Pemahaman konsep yang baik sangat penting untuk belajar matematika. Untuk mempelajari ide baru, peserta didik harus memahami ide pada materi sebelumnya. Hal ini penting agar peserta didik dapat menerima dan memahami ide-ide baru dengan mudah. Jika peserta didik tidak memahami materi yang disampaikan, hasil belajar mereka akan buruk dan mereka tidak akan mencapai ketuntasan belajar menurut Kamarinto, dkk (2018). Pembelajaran matematika adalah proses memberikan pengalaman belajar kepada

peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang direncanakan. Tujuannya adalah agar peserta didik belajar matematika, menjadi cerdas, terampil, dan mampu memahami dengan baik materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran matematika, elemen yang terangkum dalam sistem pengajaran memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran adalah salah satu komponen yang menentukan keberhasilan pendidikan. Karena simbol-simbol dalam matematika merupakan ide-ide abstrak, maka harus memahami konsep matematika terlebih dahulu sebelum menggunakan simbol-simbol tersebut. Jika matematika didasarkan pada pengalaman sebelumnya, peserta didik akan lebih mudah mempelajarinya. Pengalaman belajar dalam matematika akan memengaruhi proses belajar matematika baru.

Menurut Eman dkk (2006, hlm.55) pembelajaran matematika di SD memiliki ciri-ciri matematika sekolah, yaitu memiliki objek kajian abstrak dan pendekatan deduktif. Selain itu, pembelajaran matematika di SD berpedoman pada perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Matematika sebagai subjek abstrak sulit dipahami oleh peserta didik SD yang belum mampu berpikir formal karena orientasinya pada benda-benda konkret. Ini tidak berarti bahwa matematika tidak mungkin diajarkan di sekolah dasar. Apalagi, matematika harus diajarkan dengan lebih baik pada usia dini. Mengingat betapa pentingnya matematika bagi usia dini, ada kebutuhan peserta didik untuk menemukan cara mengatur proses pembelajaran di sekolah dasar sehingga peserta didik dapat memahami matematika dengan baik. Disamping itu, matematika juga harus bermanfaat dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, maka dari itu pembelajaran matematika di jenjang pendidikan SD harus menekankan pada penguasaan keterampilan dari matematika tersebut. Keterampilan yang baik adalah keterampilan terhadap penguasaan operasi-operasi hitung dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Menurut pembahasan di atas, tidak semua peserta didik memiliki minat yang tinggi dalam pelajaran matematika. Rendahnya minat belajar matematika berpengaruh pula terhadap rendahnya pengetahuan matematika peserta didik.

Menurut penelitian Yuliansyah Tri (2019) faktor rendahnya minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika terbagi menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dapat ditunjukkan dengan kurangnya rasa suka

peserta didik terhadap mata pelajaran matematika dan beranggapan bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang tidak mudah, perhatian peserta didik yang masih rendah terhadap pembelajaran matematika, serta rendahnya pengetahuan belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Faktor rendahnya minat belajar peserta didik juga berasal dari faktor eksternal. Seperti cara mengajar guru yang masih monoton dan jarang menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran matematika. Cara belajar peserta didik akan mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai. Hasil belajar yang dicapai siswa tidak hanya dipengaruhi oleh gaya belajar siswa, tetapi juga oleh metode pengajaran guru yang dapat mencakup metode pengajaran, sumber, dan penggunaan media pembelajaran (Sunata, 2019). Seperti yang dikemukakan oleh Pitadjeng (2006, hlm.49) menemukan bahwa dari hasil angket kepada peserta didik SD tentang alasan mengapa mereka tidak senang belajar matematika, 65,8% menyatakan bahwa alasan utama mengapa peserta didik tidak suka belajar matematika adalah karena matematika itu sulit. Peserta didik seringkali gagal mengerjakan soal, menunjukkan bahwa matematika sulit. Ini adalah salah satu alasan utama mengapa peserta didik tidak senang belajar matematika, sedangkan matematika adalah pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan di SD.

Berdasarkan penelitian Hartanto dan Ardilla (2017) menunjukkan presentase ketuntasan hasil ulangan harian matematika peserta didik masih di bawah rata-rata 75%. Berdasarkan hasil observasi lanjutan dan informasi yang diperoleh dari peserta didik beserta guru, rendahnya hasil belajar matematika disebabkan oleh banyak faktor, seperti faktor psikologi peserta didik, faktor lingkungan masyarakat, faktor lingkungan sekolah, dan faktor lingkungan keluarga. Berdasarkan observasi, Ketika proses pembelajaran berlangsung, tidak sedikit peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru seperti melamun, bercanda, mengantuk dan mengobrol dengan temannya. Dampak dari hal tersebut yaitu peserta didik menjadi tidak bisa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru dan tidak memahami penjelasan dari guru. Sehingga konsentrasi peserta didik dalam memperhatikan merupakan salah satu hal penting terhadap pemahaman peserta didik.

Menurut penelitian Purwati (2020) data hasil belajar matematika kelas V SDN Pagersari I ditemukan 9 peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM, 1

peserta didik sedai engan KKM, dan 14 peserta didik memiliki nilai di atas KKM. Berdasarkan dari data yang diperoleh melalui angket, presentase peserta didik yang mengalami kesulitan belajar lebih dari 50%. Faktor kesulitan intern dalam kategori tinggi sebanyak 16%, dan faktor kesulitan ekstern dalam kategori tinggi sebanyak 48%. Secara keseluruhan, rata-rata peserta didik yang mengalami kesulitan belajar di kelas V SDN Pagersari I sebanyak 36%. Hal ini menunjukkan pentingnya untuk mengetahui faktor-faktor dalam penyebab kesulitan belajar peserta didik. Sehingga tidak memberikan efek negatif terhadap hasil belajar peserta didik.

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti menggunakan indikator untuk mengetahui hasil pemahaman konsep matematika menurut pendapat permendikbud No.58 tahun 2014. Permendikbud tersebut menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari, mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut, mengidentifikasi sifat operasi atau konsep, meneraokan konsep secara logis, memberikan contoh pro atau kontra, menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematis (tabel, grafik, diagram, gambar, sketsa, model matematika atau cara lainnya, mengaitkan bebagai konsep matematika maupun diluar matematika, mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep.

Berdasarkan observasi di Sekolah SDN Prakarsa Nugraha hasil nilai PTS peserta didik kelas 6 di SDN Prakarsa Nugraha hanya 48% dari 25 peserta didik yang memiliki nilai matematika di atas KKM, dengan nilai terbesar 90 dan nilai terkecil 30 maka dari itu diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibantu dengan aplikasi yang modern. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik sangatlah penting, apalagi dalam pelajaran matematika. Banyak peserta didik yang menganggap matematika itu sulit, hal ini lah yang menuntut guru untuk harus lebih kreatif dan mempelajari berbagai media untuk diaplikasikan kepada peserta didik. Diperlukan model atau metode pembelajaran yang efektif dan efisien serta kreatif, yaitu model yang menghasilkan sebuah pembelajaran yang bermakna, model pembelajaran yang melibatkan peserta didik lebih aktif, sehingga proses pembelajaran tidak hanya melibatkan seorang guru, akan tetapi mampu memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik dan membantu peserta didik dalam memahami konsep matematika dengan

baik. Rendahnya atau kurang bisa dalam menyelesaikan masalah dalam soal matematika pelajaran Statistika. Maka dari itu, peneliti menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam penelitian ini.

Model *Problem Based Learning* (PBL) menjadikan masalah autentik sebagai fokus pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik mampu menyelesaikan masalah tersebut, sehingga peserta didik terlatih untuk berpikir kritis dan berpikir tingkat tinggi Nurhayati, dkk (2015). Peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terlebih jika peserta didik melakukan pemecahan masalah yang dilakukan berkelompok dan apabila rasa penasaran peserta didik belum terpecahkan maka peserta didik akan terus mencari tahu jalan keluar permasalahan tersebut sehingga pola berpikir kritis peserta didik akan lebih terlatih. Dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pembelajaran lebih terpusat kepada peserta didik yang dimana pembelajaran akan lebih menitikberatkan kepada peserta didik untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. *Problem Based Learning* (PBL) juga dilakukan dalam kelompok kecil dan guru hanya sebagai fasilitator, artinya guru hanya memantau perkembangan aktivitas peserta didik. *Problem Based Learning* (PBL) adalah salah satu model pembelajaran yang menuntut peserta didik berpikir kreatif, kritis. Barret (2011 hlm.4) menguraikan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang dihasilkan dari suatu proses pemecahan masalah yang disajikan di awal proses pembelajaran. Peserta didik belajar dari masalah yang nyata dalam kehidupan sehari-hari, mengorientasi, merencana, serta memutuskan apa yang dipelajari dalam kelompok kecil. Dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran matematika peserta didik diharapkan akan memengaruhi hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik. Pembelajaran berbasis masalah merupakan metode pembelajaran yang diawali dengan masalah untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru (Fathurrohman, M, 2015). Dalam usaha memecahkan masalah tersebut peserta didik akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan atas masalah tersebut. Ciri-ciri model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu menerapkan pembelajaran yang kontekstual, masalah yang disajikan dapat memotivasi peserta didik peserta didik untuk belajar, pembelajaran integritas yaitu pembelajaran termotivasi dengan masalah yang tidak terbatas, peserta didik terlibat secara aktif

dalam pembelajaran, kolaborasi kerja, peserta didik memiliki berbagai keterampilan, pengalaman, dan berbagai konsep. Hasil belajar peserta didik juga akan didukung dengan penggunaan aplikasi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Menurut penelitian Lutfi, dkk (2020) masih banyak guru yang belum menguasai penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu aplikasi meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sangat penting untuk membantu peserta didik berhasil dalam kegiatan belajar dan menemukan pemecahan masalah. Ini dapat berdampak besar pada kehidupan peserta didik dan membuat peserta didik merasa senang. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu Kahoot. Kahoot merupakan salah satu aplikasi yang masih jarang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan kahoot dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik tetapi juga meningkatkan kreativitas guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Manfaat penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dapat menyampaikan materi yang diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga proses pembelajaran menjadi interaktif karena adanya unsur AI (*Artificial Intelligence*) atau dengan kata lain terdapat unsur kecerdasan buatan pada media tersebut, sehingga kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan peran guru menjadi lebih produktif menurut Muhammad (2018). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Ulimaz (2019) penggunaan Kahoot ternyata terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kemudian, Pujiriyanto (2022) menyatakan aplikasi Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena fiturnya yang mendukung pembelajaran campuran dan online. Adanya fitur diskusi dan kuis memungkinkan guru menggunakan media pembelajaran multimedia. Penggunaan font dan warna yang menarik dalam desain aplikasinya membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Berdasarkan pembahasan di atas mengenai model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian Wigati (2019) menyatakan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari minat belajar yang diberikan peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan Kahoot pada tiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh minat belajar sebesar 82% dan siklus II sebesar 93%.

Berdasarkan beberapa penelitian tentang penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Dalam penelitian Subhannarijal.A dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam Peningkatan Pecahan Pada peserta didik Kelas IV SDN 01 Bojongsari Tahun Ajaran 2015/2016 menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 5%. Dalam artikel tersebut menyebutkan bahwa “peningkatan pembelajaran matematika pada peserta didik kelas IV SD adalah suatu proses perubahan dari keadaan awal menuju ke arah keadaan yang lebih baik atau ke arah yang positif dengan melakukan interaksi antara peserta didik dan guru, yang merupakan usaha sadar dan terarah yang sudah dirancang sedemikian rupa oleh guru untuk meningkatkan pembelajaran matematika tentang bilangan pecahan dengan menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang memungkinkan peserta didik turut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.” Hasil penelitian yang diperoleh oleh Subhannarijal.A yaitu terjadi peningkatan hasil observasi langkah model *Problem Based Learning* (PBL), siklus I mencapai 77,37%, siklus II mengalami peningkatan menjadi 85,17%, dan siklus III meningkat menjadi 91,10% telah memenuhi target ketuntasan yaitu sebesar 85%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sudah dilaksanakan dengan sangat baik, sesuai dengan skenario.

Dalam jurnal Peningkatan Keaktifan dan Hasil belajar Matematika Melalui Model *Problem Based Learning* peserta didik kelas V SD 5 Kutosari yang ditulis oleh Riska.V dkk menyatakan bahwa rata-rata hasil observasi Langkah-langkah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) setiap siklus mengalami peningkatan. Kemampuan guru dalam menerapkan model PBL rata-rata siklus I sebesar 71,8% dan siklus II sebesar 94,3%. Jadi, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 22,5%. Sedangkan kegiatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model PBL rata-rata pada siklus I sebesar 62,5%

dan siklus II sebesar 88,5%. Jadi, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 26,0%. Peningkatan Langkah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dilakukan oleh guru diikuti dengan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika peserta didik.

Menurut penelitian Eismawati, dkk (2019) menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran matematika menggunakan *Problem Based Learning* (PBL). Pada pra siklus, peserta didik yang menyelesaikan berjumlah 11 dengan presentase 44%, sedangkan peserta didik yang tidak menyelesaikan berjumlah 14 dengan presentase 56%. Nilai tertinggi pada pra siklus adalah 79, nilai terendah adalah 52 dan nilai rata-rata adalah 67. Setelah penyempurnaan siklus peserta didik yang menyelesaikan 16 dengan presentase 64% dan peserta didik yang tidak menyelesaikan 9 dengan presentase 36%. Nilai siklus tertinggi I adalah 85, nilai terendah adalah 60, dan nilai rata-rata rata-rata adalah 72. Hasil perbaikan siklus I belum mencapai indikator penjual, yaitu 80% ketuntasan, jadi siklus II dilakukan. Hasil belajar dengan model *Problem Based Learning* mencapai tujaun, presentase 88%, setelah siklus kedua. peserta didik yang menyelesaikan 22 orang, dengan presentase 88%, sedangkan peserta didik yang tidak menyelesaikan sebanyak 3 orang, dengan presentase 12%. Nilai tertinggi siklus kedua adalah 90, nilai terendah 65 dan nilai rata-rata 78. Oleh karena itu, perbaikan dengan model *Problem Based Learning* dapat dianggap berhasil.

Dari pembahasan permasalahan di atas maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pelajaran Matematika.

A. Identifikasi Masalah

Atas dasar latar belakang masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Sebagian peserta didik masih memiliki nilai matematika di bawah KKM, hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman dan kurang tepatnya penggunaan model pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran
2. Kurangnya penggunaan aplikasi sehingga kurangnya motivasi peserta didik saat belajar.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah hasil belajar peserta didik yang peroleh model *Problem Based Learning* (PBL) dengan aplikasi kahoot lebih baik daripada peserta didik yang peroleh model konvensional?
2. Apakah peningkatan hasil belajar peserta didik yang peroleh model *Problem Based Learning* (PBL) lebih tinggi daripada peserta didik yang peroleh model konvensional?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hasil belajar peserta didik yang peroleh model PBL dengan aplikasi kahoot lebih baik daripada peserta didik yang peroleh model konvensional.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik yang peroleh model PBL lebih tinggi daripada peserta didik yang peroleh model konvensional.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah pengetahuan dan referensi mengenai pengembangan analisis model PBL terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peneliti

Peneliti dapat lebih mahir dalam mengimplementasikan aplikasi Kahoot dan dapat memahami lebih dalam mengenai model *Problem Based Learning* (PBL)

b. Manfaat Bagi Guru

Memudahkan guru untuk menyelidiki atau menunjukkan sifat-sifat yang berlaku pada suatu objek. Menambah wawasan bagi guru untuk membuat media pembelajaran berbasis ICT yang lebih menyenangkan.

c. Manfaat Bagi Peserta Didik

Program Kahoot dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, minat dan bakat peserta didik, dan dapat menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan aktivitas belajar serta interaksi antara peserta didik dengan guru dalam pembelajaran.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya salah pengertian terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam variable penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut keudian didefinisikan sebagai berikut.

1. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang berbasis masalah kehidupan sehari-hari untuk melakukan penyelidikan, bekerja sama, dan menampilkan hasilnya untuk dievaluasi. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang terkait dengan dunia nyata untuk melakukan penyelidikan secara berkeompok, dan hasilnya dievaluasi bersama. Pengajaran yang berbasis pada masalah adalah penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk menghadapi sesuatu yang kompleks di dunia nyata dan mempertahankan kemampuan untuk menangani segala sesuatu yang baru dan kompleks.
2. Kahoot adalah salah satu alternatif untuk berbagai media pembelajaran interaktif yang dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan bagi guru dan peserta didik. Kahoot adalah aplikasi online di mana orang dapat membuat dan menyajikan kuis dalam format permainan. Terdapat poin yang diberikan kepada peserta didik dan bagi peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka jika jawaban tersebut benar. Kahoot juga merupakan aplikasi game online yang dirancang untuk menyelesaikan segala tantangan dalam proses belajar. Oleh karena itu, Kahoot adalah situs web online yang edukatif karena menyediakan fitur yang dapat digunakan sebagai alat untuk membantu peserta didik belajar.
3. Hasil belajar adalah kemampuan atau keterampilan yang dimiliki peserta didik selama proses belajar. Hasil belajar mencakup keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor serta pola perilaku, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

F. Sistematika Skripsi

Secara garis besar sistematika dalam penulisan skripsi ini sebagai berikut : Bab I Pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, Batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi. Selanjutnya Bab II Kajian Teori dan

kerangka pemikiran menjelaskan tentang kajian teori dari variable-variabel yang digunakan dalam penelitian dan kerangka pemikiran yang menjelaskan keterkaitan variable-variabel tersebut.

Pada Bab III metode penelitian menjelaskan tentang pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data dan instrument, teknik analisis data dan prosedur penelitian. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan menjelaskan tentang jawaban secara rinci terhadap rumusan masalah dan pembahasan terhadap hasil penelitian. BAB V simpulan dan saran yang merupakan jawaban dari rumusan masalah.