

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan upaya dalam meningkatkan kemampuan yang dilihat dari bagaimana cara masyarakat mengembangkan potensi ataupun bakatnya. Pendidikan menjadi tolak ukur serta dasar bagi manusia dalam menjadikan dirinya seseorang yang berilmu dan berguna di lingkungan masyarakat sampai akhir hayatnya. Pendidikan juga berguna untuk pembentukan karakter seseorang, penemuan jati dirinya yang selama ini tidak terlihat. Adanya Pendidikan menimbulkan suatu keharusan bagi anak untuk menjangkau dunia yang lebih luas dimana karakter yang ada didalamnya terbentuk kemampuan disiplin, tanggung jawab, ketakwaan, serta kreatif.

Seperti yang terkandung dalam nilai keislaman bahwasanya nilai keislaman merupakan sebuah pondasi dalam menciptakan generasi yang berakhlak mulia. Menurut Adi (2022, hlm. 2) hal itu karena islam sendiri memiliki pandangan bahwa Pendidikan berasal dari keluarga. Peran orang tua memiliki pengaruh besar dalam mendidik, dan menuntun anak ke pembelajaran akidah, akhlak, dan ibadah. Tiga hal tersebut merupakan komponen penting yang harus dimiliki oleh anak selaku orang tua dan juga guru sebagai orang tua di lingkungan sekolah. Begitu juga menurut menurut Al-Attas (2016, hlm. 90-97) yang memberikan pandangan bahwa pendidikan dalam islam bertujuan dalam memberikan pengaruh terhadap penguatan karakter dan akhlak yang baik dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Menurut Nashihin dkk, (2021, hlm. 93) Perspektif pendidikan menurut islam sendiri memberikan pandangan bahwa pendidikan memiliki peranan dalam mendidik yaitu meningkatkan kemampuan psikomotorik, kognitif hingga karakter untuk menghasilkan siswa-siswa yang berpotensi baik secara akademik, nonakademik ataupun karakter yang baik. Dalam konteks pendidikan, penting untuk mencatat bahwa pendidikan yang berlandaskan pada nilai-nilai islam memiliki implikasi yang signifikan pada berbagai mata pelajaran, termasuk matematika. Dalam matematika, konsep-konsep seperti akhlak, etika, dan integritas

berperan penting dalam membentuk cara bagaimana siswa memahami dan menerapkan prinsip-prinsip matematika dengan sistematis dan berkelanjutan. Pendidikan yang berlandaskan pada nilai-nilai islam dapat memainkan peran yang signifikan dalam membentuk karakter siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran matematika mereka. Sejalan dengan hal tersebut pendidikan juga terkandung dalam nilai-nilai sunda yaitu salah satunya dalam penanaman pendidikan karakter. Dengan empat dasar nilai yang dikembangkan yaitu religious, cerdas, sehat dan berkarakter. Menurut Suryalaga (dalam Kartini dkk.(2020, hlm. 43-44) dari empat nilai dasar tersebut memiliki kesaamaan terhadap catur diri insan yaitu, pengkuh agamana (menjalankan syariat islam), luhung elmuna (berpengetahuan luas), jembar budayana (menjunjung tinggi budaya) serta rancage gawena (kreatifitas dalam bekerja dan dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman). Pengintegrasian nilai-nilai sunda dalam pembelajaran matematika membuka jalan untuk pendidikan karakter yang kuat di dalamnya, di mana matematika bukan hanya tentang rumus dan angka, tetapi juga tentang pembentukan karakter dan moral yang sejalan dengan nilai-nilai budaya. Dengan menggabungkan aspek-aspek moral dan etika dari nilai-nilai sunda ke dalam pembelajaran matematika, siswa tidak hanya belajar tentang bagaimana menghitung penjumlahan atau pengurangan dari suatu angka atau rumus, tetapi juga mengembangkan karakter positif. Matematika sebagai pelajaran yang terkait dengan nilai-nilai budaya seperti gotong royong, kerja sama, ketulusan, dan menghormati orang lain dapat membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, matematika tidak hanya menjadi keterampilan akademik, akan tetapi juga sebagai alat untuk membentuk pribadi yang berintegritas dan berbudaya. Suatu negara dikatakan berkembang jika pendidikan yang dijadikan tumpuan berhasil dalam menciptakan seorang pendidik yang bermutu dan bermanfaat bagi masyarakat.

Pendidikan yang baik juga berkaitan dengan kualitas bangsa, kecerdasan bangsa dan tujuan nasional yang diharapkan. Seperti yang tertera pada Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2022 pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa 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. Berangkat dari hal di atas maka dapat dikatakan bahwa Pendidikan berperan dalam meningkatkan potensi yang dimiliki oleh seseorang melalui spiritual, akhlak mulia, kecerdasan, serta keterampilan yang dapat menjadikannya sebagai manusia yang bermanfaat bagi bangsa dan negara. Pendidikan dalam menggapai tujuannya tidak akan pernah terlepas dari proses yang dilewati oleh setiap insan didalamnya. Proses pembelajaran yang pada akhirnya menciptakan hasil yang baik didukung dengan adanya siswa yang berprestasi pada setiap bidangnya. Namun fakta yang terjadi dilapangan menunjukkan adanya perubahan terkait pemahaman konsep yang dialami oleh siswa. Isna & Irfai (2022, hlm. 47) Survey sains *Trends in International Mathematics and Study (TIMSS)* menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam prestasi matematikanya masih tergolong cukup rendah terutama dalam kemampuan pemahaman konsepnya dan rata-rata kemampuan matematika di Indonesia yang masih rendah. Matematika merupakan salah satu pelajaran yang di dalam pelaksanaannya membutuhkan waktu yang tidak singkat agar penyampaian materi pelajaran bisa dipahami oleh siswa. Matematika sendiri memiliki peranan yang cukup penting dalam ranah memajukan tombak ilmu pengetahuan yang didapat dari sudut pandang manusia. Matematika tidak akan terlepas perkembangannya sebagai ilmu pengetahuan. Sebagai mata pelajaran matematika tidak akan pernah ditinggalkan pada setiap jenjang yang diawali dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga ke jenjang yang lebih tinggi seperti halnya di perkuliahan. Namun yang terjadi pada saat ini, hampir secara keseluruhan Sebagian siswa beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan sukar untuk dimengerti.

Pembelajaran matematika yang pada hakikatnya dianggap sebagai pembelajaran yang cukup sulit diantara pelajaran lainnya, merupakan salah satu yang menjadi pokok masalah utama yang dihadapi guru sebagai pendidik. Adanya pemahaman terhadap matematika yang rendah karena dipengaruhi oleh berbagai informasi yang didengar dan telah menjadi buah bibir dikalangan siswa berkaitan dengan pelajaran matematika, dan bisa jadi hal tersebut berawal dari guru yang secara sadar ataupun tidak sadar.

Kurangnya pemahaman dalam konteks matematika yang dihadapi siswa dalam belajar dikarenakan materi yang diterima dari siswa oleh guru kurang dimengerti serta tidak menimbulkan ketertarikan siswa dalam belajar, yang pada umumnya penyampaian dari guru terlalu cepat dalam memberikan pembelajaran. Selain itu penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat. Sehingga dari hal tersebut kemampuan siswa dalam memahami dan menyerap materi yang disampaikan oleh guru cenderung memiliki nilai yang rendah.

Menurut Mashuri (2019, hlm. 4) pelajaran matematika dijadikan sebagai suatu pelajaran yang paling dihindari serta menimbulkan kebencian Ketika proses pembelajaran matematika berlangsung di kelas. Hal itu tentunya berpengaruh terhadap pencapaian keberhasilan pembelajaran karena adanya ketidaksenangan dari siswa terhadap pelajaran matematika. Dengan adanya ketidaksenangan tersebut membuat siswa kehilangan semangat belajarnya yang berakibat terhadap penurunan pemahaman siswa. Dalam hal tersebut pemerintah berupaya untuk meningkatkan mutu Pendidikan dengan pemenuhan sarana dan prasarana serta inovasi yang dihasilkan pada pembelajaran di satuan Pendidikan.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar isi, menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika di sekolah ialah: 1) agar siswa memahami dan mampu menerapkan konsep matematika yang berkaitan dengan pemecahan masalah secara terperinci, efektif dan efisien; 2) mengembangkan kemampuan penalaran matematika dalam menyusun argumen, merumuskan bukti, serta mendeksripsikan tanggapan dari argumen matematika; 3) memecahkan masalah matematika yang terdiri dari kemampuan dalam pemahaman masalah, penyusunan model matematika, dan pemberian solusi yang tegas; dan 4) mengkomunikasikan gagasan atau argumen yang didapat dalam bentuk tabel, diagram, beserta media yang dapat memudahkan dalam mendeksripsikan suatu keadaan dengan jelas.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika bertujuan agar siswa dalam menerapkan pemahaman konsep terutama yang berkaitan dengan pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan penalaran, merumuskan bukti serta mampu mengkomunikasikan lagi gagasan yang telah ditemukan dalam sebuah tabel, diagram, serta media yang memudahkan

dalam menyampaikan informasi matematika. Observasi lapangan di SDN 042 Gambir terutama pada kelas V, kekurangan yang ditemukan yaitu 1) proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru dengan satu arah; 2) siswa tidak fokus terhadap materi yang disampaikan oleh gurunya; 3) media yang dimanfaatkan guru dalam pembelajaran masih terbatas dan kurang memadai; 4) pemahaman siswa terhadap materi pada mata pelajaran matematika yang cenderung masih sangat rendah.

Permasalahan yang sering ditemui merupakan masalah yang dialami oleh siswa itu sendiri, Seperti halnya 1) stigma yang dimiliki oleh siswa itu sendiri tentang matematika yang rumit susah dipelajari dan dimengerti; 2) penggunaan media pembelajaran yang sifatnya masih konvensional serta; 3) pemahaman dalam mendefinisikan makna pembelajaran matematika yang rendah. Berangkat dari hal tersebut akhirnya berdampak pada pandangan siswa terhadap matematika sebagai pembelajaran yang sulit karena dari mulai pelaksanaan hingga hasilnya membutuhkan pemikiran dengan tingkat berpikir yang tinggi, dan juga proses pembelajaran yang diakibatkan menjadi tidak maksimal, jika suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif dan tidak menyenangkan bagi siswa.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran matematika yang diajarkan menggunakan media yang kurang menarik siswa dalam interaksi terhadap pembelajaran, dan cenderung menimbulkan kebosanan pada siswa. Hal itu terlihat dari hasil persentase hasil kerja siswa terhadap pemahaman matematika yang kurang. Berangkat dari hal tersebut berakibat pada kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika terutama pada materi bangun datar.

Kemampuan pemahaman konsep menurut Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014, adalah keterampilan dalam menjelaskan hubungan yang terjadi antara konsep dan mampu dalam menggunakan konsep yang dimiliki untuk memecahkan suatu masalah matematika. Menurut Unaenah, dkk. (2019, hlm. 108) siswa dikatakan memiliki kemampuan pemahaman konsep jika siswa memenuhi unsur-unsur yang terdapat dalam konsep tersebut seperti halnya indikator.

Pentingnya kemampuan pemahaman konsep menjadi bekal siswa dalam melatih kemampuannya dalam pemecahan masalah, berpikir kritis, belajar dalam mempresentasikan solusi dari suatu permasalahan yang ada. begitu juga yang

tercantum pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, yaitu: Menunjukkan sikap positif bermatematika, rasa ingin tahu, kemampuan mengkomunikasikan matematika, dan memahami bangun datar. Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa kemampuan pemahaman konsep sangat penting guna mencapai suatu pembelajaran yang bermakna. Harapkan pada nantinya siswa bisa mencapai kemampuannya dalam menyelesaikan tugas-tugas ataupun soal yang berhubungan dengan matematika dan dapat mengimplementasikannya pada kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas V SDN 042 Gambir dan hasil wawancara tersebut ditemukan masih banyak siswa yang kemampuan pemahamannya cenderung rendah. Pemahaman konsep yang ada pada siswa tidak mengalami perubahan secara signifikan. Disamping itu faktor yang tidak kalah pentingnya yaitu fungsi guru sebagai pendidik yang belum menguasai media pembelajaran matematika secara maksimal. Terlihat pada tidak adanya kreatifitas dari guru untuk mengembangkan media pembelajaran matematika yang tepat diberikan kepada siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu juga kurangnya pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang. Misalnya siswa ditugaskan untuk menentukan hasil dari volume bangun kubus dan balok. Siswa belum memahami konsep dari volume bangun tersebut bagaimana bentuk dan kaitannya dengan dalam kehidupan sehari-hari. Pembahasan di atas dimaksudkan bahwa segala bentuk penyampaian materi hanya bersifat verbal, sehingga menimbulkan adanya kebingungan terhadap pembelajaran yang disampaikan, dan berdampak langsung terhadap pemahaman siswa dalam membayangkan bentuk visualisasi dari ucapan ke dalam bentuk gambar, dan begitu juga sebaliknya. Proses pembelajaran pada matematika pada dasarnya berbeda dengan objek-objek pembelajaran yang lainnya, karena matematika bersifat abstrak dengan objek sebagai tumpuan utamanya.

Dengan matematika yang bersifat abstrak akan menimbulkan kesulitan bagi siswa yang tidak mampu memahami bentuk abstrak. Berangkat dari hal tersebut mendorong adanya suatu pembuka awal baru dalam pembelajaran yaitu dengan memberikan pengalaman baru kepada siswa terutama dalam hal pembelajaran

berbentuk evaluasi pembelajaran yang bisa memungkinkan objek-objek bisa saling berinteraksi antara satu dengan yang lain. Berdasarkan dari tujuan matematika yang dapat dilihat bahwa tujuan matematika itu sendiri agar seorang siswa mampu memiliki kemampuan pemahaman konsep dalam peranannya memecahkan masalah. Hasil dari pemecahan masalah pada akhirnya bisa berdampak pada hasil belajar yang optimal dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan pemaparan di atas bahwa dalam pembelajaran sangat dibutuhkan adanya media dan model pembelajaran yang tepat. Media dalam konteks ini hanya sebagai bantuan dalam pengimplementasian pembelajaran. Fokus yang diharapkan pada penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran. Menurut Octavia (2020, hlm. 13) suatu kerangka konseptual yang disusun dan menggambarkan prosedur yang bersifat sistematis dalam mencapai proses pembelajaran yang diharapkan. Harapan dimasa yang akan datang seorang guru bisa menerapkan model pembelajaran yang terstruktur secara sistematis agar proses pembelajaran bisa berlangsung secara efektif dan efisien, yang pada nantinya siswa bisa terlibat secara langsung dan aktif baik itu secara mental, fisik maupun sosialnya dalam kemampuannya memahami serta menguasai pembelajaran matematika itu sendiri, dan tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai secara maksimal sesuai yang diinginkan. Media pembelajaran matematika kebutuhannya saat ini sangat diperlukan. Kaitannya sangat berkaitan dengan materi yang disampaikan oleh guru yang hanya sebatas materi bersifat lisan maupun tulisan. Namun dapat diatasi dengan adanya media pembelajaran matematika yang membantu siswa agar cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Tingkat dalam penerapan teknologi saat ini berpengaruh besar dalam kemampuannya mempengaruhi proses pembelajaran. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin hari mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan yang pesat dengan memanfaatkan teknologi berbantuan aplikasi memberikan kesempatan yang luas pada siswa untuk bebas mengakses ilmu-ilmu yang bisa mendukung proses pembelajaran di kelas. Adanya pembelajaran di kelas yang berintegrasi teknologi akan memberikan manfaat yang banyak terhadap berlangsungnya pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa. Salah satu software atau aplikasi yang dapat mendukung proses pembelajaran dan bisa dijadikan

sebagai media pembelajaran yaitu Kahoot. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Silva, dkk. (2017, hlm. 2) menyatakan bahwa aplikasi kahoot sebagai teknologi pembelajaran memberikan pengalaman tersendiri bagi siswa dalam menggabungkan pengalaman dalam evaluasi pembelajaran dengan game interaktif yang terdapat sistem dalam memonitoring aktifitas yang dilakukan siswa. Menurut Dewi (2018, hlm. 219) Inovasi platform Kahoot ini mampu membantu dalam aktivitas pemberian evaluasi kepada siswa melalui pembelajaran yang menarik, interaktif, dan hasil belajar siswa yang bisa dimonitoring. Ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbantuan aplikasi Kahoot lebih tepat digunakan dibandingkan dengan media pembelajaran yang biasa.

Dalam penelitian diharapkan dengan pemanfaatan media pembelajaran berbantuan Kahoot, dengan matematika yang konteksnya abstrak dalam pelajaran matematika dapat terlaksana secara maksimal. Disamping itu kemampuan pemahaman konsep yang baik dalam memahami konsep-konsep materi matematika. Adanya media ini pemahaman konsep pada siswa dapat terlihat dengan adanya bentuk evaluasi pembelajaran yang dapat dilihat dari peningkatannya. Sehingga pemahaman konsep siswa menjadi terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, penulis akan melakukan penelitian tentang model Inkuiri terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa berbantuan Kahoot pada mata pelajaran matematika. Karena hal itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Peningkatan Kemampuan Pemahaman Siswa melalui Model Inkuiri berbantuan Kahoot pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 042 GAMBIR.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kemampuan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar yang masih rendah (Arnidha, dkk. 2017, hlm. 54)
2. Media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional seperti penggunaan buku pembelajaran sebagai media pembelajaran utama (Sari & Harjono, 2021 hlm. 123)

3. Proses pembelajaran masih bersifat *teacher center learning*. (Fauzia, 2018 hlm. 45)

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti memutuskan rumusan masalah tersebut yaitu:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model Inkuiri berbantuan Kahoot di kelas V SD?
2. Apakah peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa yang memperoleh pembelajaran inkuiri berbantuan Kahoot lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pembelajaran biasa?
3. Apakah model pembelajaran Inkuiri berbantuan Kahoot efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas V SD?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun di atas, maka tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model inkuiri di kelas V SD.
2. Untuk mengetahui apakah peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika yang memperoleh pembelajaran berbantuan aplikasi Kahoot lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pembelajaran biasa.
3. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran inkuiri efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas V SD.

### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan jika penelitian ini berhasil maka dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat bagi peneliti

Sebagai suatu pembelajaran karena pada penelitian ini, peneliti dapat mengaplikasikan segala pengetahuan yang didapat selama perkuliahan maupun diluar perkuliahan.

2. Manfaat bagi guru

Sebagai suatu masukan untuk memperbaiki sistem pembelajaran matematika di kelas dalam upaya mengatasi permasalahan yang ada.

3. Manfaat bagi siswa

Diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana untuk memperoleh pengalaman dalam memecahkan masalah, mengumpulkan, dan menemukan masalah serta merasakan perubahan dalam pembelajaran matematika.

## **F. Definisi Operasional**

Untuk menghindari adanya perbedaan penafsiran terhadap penggunaan istilah pada penelitian ini, maka definisi operasional pada penelitian sebagai berikut:

1. Pemahaman

Pemahaman yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Novitasari (2016, hlm. 12) pemahaman konsep merupakan suatu sistematis yang digunakan dalam menyampaikan suatu proses materi yang hendak dipelajari. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa Pemahaman konsep merupakan kemampuan dalam menangkap makna-makna seperti halnya dalam mengungkapkan suatu materi yang disampaikan dalam bentuk yang dapat dipahami, diimplementasi serta mampu mengaplikasikannya. Implementasi pemahaman disesuaikan dengan indikatornya yaitu seperti: 1) menyatakan ulang sebuah konsep; 2) mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut; 3) mengidentifikasi sifat-sifat operasi atau konsep; 4) menerapkan konsep secara logis; 5) memberikan contoh atau contoh kontra; 6) menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematis (tabel, grafik, diagram, sketsa, model matematika, atau cara lainnya); 7) menyajikan berbagai konsep dalam

matematika maupun diluar matematika; 8) mengembangkan syarat perlu dan atau syarat cukup suatu konsep.

## 2. Inkuiri sebagai model pembelajaran

Model Inkuiri adalah model pembelajaran yang didalamnya berisi rangkaian aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam mencari jawaban atau memecahkan masalah dari suatu objek permasalahan yang terjadi secara nyata dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Model inkuiri juga berguna dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Pada pelaksanaannya model pembelajaran inkuiri terbagi menjadi beberapa tahapan, Adapun Tahapan-tahapan model pembelajaran inkuiri menurut Sanjaya (dalam Winanto dkk. 2016, hlm. 123-124) terbagi menjadi enam tahap yaitu (1) orientasi, (2) merumuskan masalah, (3) merumuskan hipotesis, (4) mengumpulkan data, (5) menguji hipotesis, dan (6) merumuskan kesimpulan.

## 3. Kahoot sebagai media pembelajaran

Media adalah segala sesuatu penyampaian informasi digunakan sebagai penyampaian suatu tujuan pembelajaran pada materi pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan Kahoot sebagai alat bantu media pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Adanya kahoot akan memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran secara inovatif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa serta memberikan pengalaman baru siswa dalam mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan media berbantuan kahoot.

## G. Sistematika Skripsi

Dalam skripsi ini, penulis memberikan sistematika penulisan skripsi yang terdiri dari :

### 1. Bagian Awal

Pada bagian ini memuat tentang halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, dan daftar lampiran.

## **2. Bagian Isi**

Bagian isi terdiri dari:

### **a. Bab I Pendahuluan**

Bab ini memberikan informasi mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan definisi operasional.

### **b. Bab II Kajian Teori**

Bab ini memberikan informasi tentang (a) kajian teori-teori yang terdiri dari kemampuan pemahaman konsep, model pembelajaran Inkuiri, dan Kahoot, (b) kerangka pemikiran, (c) asumsi dan hipotesis penelitian.

### **c. Bab III Metode Penelitian**

Bab ini memberikan informasi mengenai metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

### **d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bagian ini memaparkan mengenai secara rinci terhadap rumusan masalah dan pembahasan terhadap hasil penelitian.

### **e. Bab V Simpulan dan Saran**

Bab ini menyajikan penafsiran penulis terhadap analisis hasil penelitian dan penutup dari skripsi berupa simpulan dan saran. Dalam bab ini, penulis akan memaparkan interpretasi dan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan. Penulis akan menguraikan temuan-temuan penting yang ditemukan dalam penelitian serta memberikan penjelasan mendalam tentang implikasi dan arti dari temuan tersebut.

## **3. Bagian Akhir**

Bagian akhir dari penulisan skripsi ini berisi tentang daftar Pustaka, lampiran-lampiran dan daftar Riwayat hidup penulis