

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Setiap manusia membutuhkan pendidikan karena pendidikan sangat penting artinya bagi perkembangan manusia. Melalui pendidikan manusia akan memperoleh keahlian khusus, yang sekaligus juga akan mendapatkan pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan yang lebih mendalam.

Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) ini sangatlah penting dan termasuk kedalam suatu kebutuhan yang harus terpenuhi untuk keberlangsungan hidup manusia. Bangsa Indonesia merupakan suatu bangsa yang memiliki cita-cita luhur untuk mencerdaskan kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Sebagaimana dirumuskan dalam pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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.

Melalui pembelajaran, seseorang dapat meningkatkan kemampuannya untuk memahami, menyikapi, dan mengubah berbagai aspek kepribadiannya, baik dari sisi psikologis maupun fisik, sehingga menyebabkan perubahan dalam cara berpikir atau memecahkan suatu masalah, sikap, kepribadian, kecakapan, dan keterampilan (Djamaluddin & Wardana, 2019, hlm. 6).

Pembelajaran pada anak Sekolah Dasar (SD) berada pada tahapan operasional konkret, dimana proses belajar peserta didik di mana peserta didik harus fokus pada pengalaman langsung dan interaksi dengan benda-benda nyata, khususnya dalam pembelajaran matematika. Untuk membangun kemampuan dalam konteks ini, pembelajaran harus memprioritaskan pengajaran langsung, yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dan memahami ide-ide matematika melalui pengalaman langsung (Ramadianti, 2021, hlm. 94).

Komponen penting dalam pendidikan adalah kurikulum yang digunakan. Saat ini, di Indonesia sudah mulai menerapkan perubahan dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Salah satu hal yang melatarbelakangi perubahan

kurikulum adalah kesenjangan kualitas pembelajaran. Dengan kurikulum merdeka, diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, pembentukan karakter dan kompetensi peserta didik, memberikan kebebasan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan bermakna, serta memberikan fleksibilitas kepada sekolah dalam mengimplementasikan kurikulum sesuai dengan kebutuhan.

Dalam kurikulum terdapat komponen-komponen utama, yaitu tujuan, materi, strategi pembelajaran, organisasi kurikulum dan evaluasi. Dalam komponen materi, terdapat isi program yang diberikan kepada peserta didik. Materi tersebut tercakup dalam berbagai mata pelajaran yang diajarkan. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Menurut Gustenti & Neviyarni (2022, hlm. 643) tujuan pembelajaran matematika dalam kurikulum merdeka adalah untuk mengemabangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, logis, kemampuan berkomunikasi dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah.

Matematika merupakan ilmu yang bersifat abstrak, hal ini terkadang menyulitkan guru dalam mengajar peserta didik dan membuat peserta didik sulit untuk memahami atau mempelajarinya Stigma yang sudah lama mengakar bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang menakutkan, membuat peserta didik takut sebelum belajar dan tidak akan memahami konsep-konsep matematika. Padahal suatu konsep sangat diperlukan dan perlu dikuasai sejak awal agar dapat mempelajari matematika dan akan lebih mudah memahami materi selanjutnya. Oleh karena itu, para pendidik harus memperhatikan bagaimana cara peserta didik belajar.

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik sangat bergantung pada bagaimana peserta didik belajar. Pencapaian hasil belajar peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh gaya belajar, tetapi juga oleh metode pengajaran guru yang dapat mencakup metode pengajaran, sumber, dan penggunaan media pembelajaran. Guru harus mampu mengimplementasikan pendekatan, strategi, teknik, taktik, dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga menciptakan suatu pembelajaran efektif yang memiliki nilai kebermaknaan dan menghasilkan hasil belajar yang berkualitas.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 2 Cibogo menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan masih belum bervariasi, terutama dalam penggunaan model pembelajaran yang diterapkan masih konvensional. Masih banyak peserta didik yang hanya mendengarkan tanpa memberikan respon saat guru bertanya, kurang fokus saat menerima materi, dan banyak aktivitas lain seperti mengobrol dan bermain dengan teman saat belajar.

Hasil belajar matematika peserta didik SD Negeri 2 Cibogo khususnya pada kelas IV masih dalam kategori belum memuaskan. Informasi ini didapat dari hasil ulangan harian dan data sumatif akhir semester dari kelas IV. Di SD tersebut kelas IV terdiri dari 2 rombongan belajar yakni kelas IVA dan kelas IVB. Ketercapaian hasil belajar kelas IV berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) menunjukkan masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKTP. Dalam kurikulum merdeka, skor Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) terdiri dari empat kriteria yaitu perlu bimbingan, cukup, baik, dan sangat baik.

Untuk hasil ulangan harian peserta didik kelas IV yang tuntas berjumlah 14 peserta didik (58,3%) dan yang tidak tuntas berjumlah 10 peserta didik (47,1%). Sedangkan untuk hasil sumatif akhir semester yaitu peserta didik yang tuntas berjumlah 13 peserta didik (54,2%) dan yang tidak tuntas berjumlah 11 peserta didik (45,8%). Kurangnya hasil belajar tersebut diakibatkan karena peserta didik yang tidak terlalu bersemangat untuk mengikuti pembelajaran matematika. Peserta didik tidak terdorong untuk mengikuti pembelajaran matematika karena mereka beranggapan jika matematika merupakan mata pelajaran yang sulit. Masalah lain yaitu selama pembelajaran peserta didik cepat merasa bosan dan pembelajaran yang masih berpusat pada guru.

Hasil belajar yang rendah dipengaruhi oleh faktor internal (dari dalam diri peserta didik, seperti kesiapan belajar, kesehatan, dan gaya belajar) dan faktor eksternal (dari luar diri peserta didik, seperti lingkungan tempat tinggal, lingkungan belajar, dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika di kelas). Penerapan model pembelajaran oleh guru saat pembelajaran di kelas merupakan salah satu unsur yang secara signifikan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang digunakan terkadang tidak memberikan peserta didik untuk

mengeksplorasi kemampuan dirinya, dan pembelajaran berpusat pada guru. Oleh karena itu, perlu pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, yang memberikan pembelajaran yang positif, dan meningkatkan hasil belajar. Hasil pembelajaran adalah perubahan tingkat kemampuan peserta didik setelah selesai pembelajaran. Terdapat tiga domain yang memberikan gambaran tentang tingkatan hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika yaitu dengan menggunakan strategi dan model pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik, salah satunya yaitu dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk mendapatkan perubahan hasil belajar peserta didik. PjBL merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan yang dilakukan peserta didik untuk memahami suatu mata pelajaran atau prinsip pembelajaran, menyelesaikan permasalahan secara konkrit, memberikan pembelajaran yang bermakna dan menciptakan pengetahuan baru. Kelebihan model *Project Based Learning* (PjBL) adalah membangkitkan semangat peserta didik, berkolaborasi dalam memecahkan masalah, dan terdapat teknologi terintegrasi. Sedangkan kekurangan model *Project Based Learning* (PjBL) adalah meningkatnya pekerjaan, beberapa peserta didik atau guru sulit berkolaborasi, dan menghilangkan rasa percaya diri.

Salah satu solusi mengenai rendahnya hasil belajar sejalan dengan Visi Misi Universitas Pasundan yang menekankan pada pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Sebagaimana model *Project Based Learning* (PjBL) menekankan pada pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik dan mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu, sehingga dapat mendorong peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif yang sesuai dengan tuntutan Visi Misi Universitas Pasundan. Selain itu, diharapkan dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat menghasilkan peserta didik yang sesuai dengan motto Universitas Pasundan yaitu “Pengkuh agamana, Luhung élmuna, Jembar budayana”. Pengkuh agamana berarti peserta didik dapat memajukan dan menjaga nilai-nilai dan moral dalam kehidupan mereka. Luhung élmuna berarti peserta didik memiliki pengetahuan yang luas, yang dapat berdaya saing, dan berguna bagi orang lain. Jembar budayana berarti membangun

dan menjaga nilai-nilai kebudayaan, misalnya menjaga nilai kejujuran, patriotisme, kerja sama, kepedulian, dan toleransi.

Untuk mendukung proses pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang sesuai dengan Visi Misi Universitas Pasundan, khususnya di era serba digital ini, guru dituntut untuk cakap dalam mengintegrasikan teknologi, pedagogik, dan konten belajar. Salah satu inovasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran saat ini yaitu menggunakan pembelajaran *Technological Pedagogical And Content Knowledge* (TPACK) contohnya yaitu penggunaan *Kahoot*. *Kahoot* adalah situs *website* yang dapat membuat kuis menjadi menyenangkan dan membantu peserta didik belajar di kelas. *Kahoot* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan bantuan proyektor dan laptop. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muzayanati, dkk. (2022, hlm.171) menyatakan bahwa aplikasi *Kahoot* sebagai teknologi dalam pembelajaran memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta didik dan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Menurut Fazriyah, dkk. (2020, hlm. 142-143) *Kahoot* merupakan *platform* aplikasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Ini membuktikan bahwa aplikasi *Kahoot* lebih tepat digunakan dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran yang biasa.

Dalam penelitian ini diharapkan dengan pemanfaatan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan *Kahoot*, dapat mempersiapkan peserta didik agar mampu beradaptasi, mencapai hasil belajar yang optimal, bersaing secara lokal maupun global, mempersiapkan karir, dan mengaplikasikan pengetahuan ke dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan hasil belajar peserta didik dapat terlihat dengan adanya bentuk evaluasi pembelajaran yang dapat dilihat dari efektivitasnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar dengan berbantuan *Kahoot* pada mata pelajaran matematika. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan *Kahoot* terhadap Hasil Belajar Matematika.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah yang terjadi di kelas IV SD Negeri 2 Cibogo, sebagai berikut:

1. Belum adanya variasi model pembelajaran yang diterapkan guru dalam pembelajaran matematika.
2. Kurangnya ketertarikan peserta didik saat mengikuti pembelajaran matematika.
3. Pencapaian hasil belajar peserta didik masih banyak dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian ini adalah mata pelajaran matematika Fase B (kelas IV), dengan materi jaring-jaring bangun ruang, sedangkan materi esensialnya adalah jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok).
2. Hasil belajar dalam penelitian ini dibatasi yaitu dari ranah kognitif (pengetahuan) saja.
3. Populasi dalam penelitian ini adalah SD Negeri 2 Cibogo tahun ajaran 2023/2024. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan *Kahoot* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan *Kahoot* lebih baik daripada peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

3. Seberapa besar efektivitas model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan gambaran proses pembelajaran, mengetahui perbedaan hasil belajar, dan menganalisis efektivitas model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Jika penelitian ini berhasil, maka dapat memberikan manfaat. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, secara teoritis penelitian ini diharapkan akan menambah wawasan keilmuan pada peneliti untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan mengimplementasikan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan *Kahoot* sebagai media pembelajaran yang inovatif, penelitian ini dapat memberikan solusi alternatif untuk permasalahan pembelajaran lebih efektif, bermakna, dan terdapat perbedaan hasil belajar.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peserta Didik**

- 1) Meningkatnya semangat dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 2) Peserta didik memiliki peluang untuk menumbuhkan rasa gotong royong dan kreativitas dengan cara menjadi tutor bagi peserta didik lainnya.

###### **b. Bagi Guru**

- 1) Memberikan informasi serta memberikan gambaran model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar peserta didik.
- 2) Diharapkan agar dapat menjadi masukan mengenai salah satu penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dengan mengadaptasi teknologi.

### **c. Bagi Sekolah**

Jika penelitian ini berhasil, maka dapat memberikan panduan model pembelajaran sebagai acuan dan bahan pertimbangan dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

### **d. Bagi Peneliti**

Dapat memberikan ilmu serta pengalaman secara langsung sebagai calon guru dalam mengimplementasikan pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar peserta didik.

### **e. Bagi Pembaca**

Sebagai informasi tambahan untuk menambah wawasan keilmuan atau referensi mengenai model *Project Based Learning* (PjBL).

## **G. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahan penafsiran mengenai makna definisi terminologi yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan makna beberapa definisi operasional sebagai berikut:

### **1. Hasil Belajar Matematika**

Hasil belajar adalah informasi yang dikumpulkan dari proses pembelajaran yang menunjukkan seberapa baik peserta didik menguasai materi yang telah dipelajari. Hasil belajar terdiri dari tiga domain yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Tujuan pembelajaran pada domain kognitif (pengetahuan) menjadi fokus dalam penelitian ini.

Setelah memahami pengertian hasil belajar, selanjutnya perlu memahami pengertian matematika. Matematika adalah ilmu yang mempelajari pola dan hubungan, cara berpikir, seni, bahasa dan alat. Reys (dalam Isrokatun, dkk., 2020, hlm.3) matematika menjadi kebutuhan bekal hidup yang berkaitan dengan pengkajian, kemampuan berpikir logis, dan perhitungan agar dapat menyelesaikan permasalahan secara cermat, jelas, dan akurat.

Dari definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasanya hasil belajar matematika merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik di dapatkan dari pengalaman dan latihan selama berlangsungnya pembelajaran. Hasil belajar



matematika mendeskripsikan kemampuan peserta didik yang dapat dilihat dari nilai matematika dan kemampuan memecahkan masalah matematika.

## **2. *Project Based Learning (PjBL)***

PjBL merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan melaksanakan sebuah proyek yang berfokus pada pengalaman bermakna dan dapat mengumpulkan sebuah pengetahuan baru. Implementasi PjBL dalam sebuah pembelajaran terdiri dari beberapa tahapan yaitu berawal dari pemberian pertanyaan, membuat perencanaan, menyusun agenda, mengerjakan proyek, melakukan penilaian, serta melakukan asesmen (evaluasi).

## **3. Aplikasi *Kahoot***

Aplikasi *Kahoot* merupakan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis game yang digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi *Kahoot* ini memiliki beberapa fitur seperti kuis interaktif, game, diskusi dan survei. Dalam penggunaannya, aplikasi *Kahoot* menekankan gaya belajar yang aktif dan kolaboratif, sehingga dapat meningkatkan semangat dan keaktifan belajar peserta didik.

## **H. Sistematika Skripsi**

Pada sistematika skripsi ini bertujuan untuk merepresentasikan isi yang termuat pada Bab I sampai dengan Bab V, serta penulisannya sesuai dengan buku panduan penulisan skripsi. Dalam penulisan ini, maka penulis menyusun sistematika sebagai berikut.

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

Bab I Pendahuluan. Bab pendahuluan berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika skripsi.

Bab II Kajian Teori. Bab kajian teori berisikan kajian teori mengenai hasil belajar matematika, model *Project Based Learning (PjBL)*, dan *Kahoot*. Adapun

pembahasan dari kajian teori ini meliputi pengertian hasil belajar matematika, indikator hasil belajar matematika, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika, tujuan pembelajaran matematika, pengertian model *Project Based Learning* (PjBL), langkah-langkah model *Project Based Learning* (PjBL), kelebihan dan kekurangan model *Project Based Learning* (PjBL), pengertian aplikasi *Kahoot*, langkah-langkah penggunaan *Kahoot*, serta kelebihan dan kelemahan *Kahoot*. Selain itu, dalam bab ini berisi penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.

Bab III Metodologi Penelitian. Bab metodologi penelitian berisikan metode dan desain penelitian yaitu cara atau teknik yang digunakan oleh peneliti. Bab ini berisikan populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, hasil uji coba instrumen, teknik analisis data, prosedur penelitian, dan jadwal penelitian. Pada bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 2 Cibogo, Kabupaten Bandung Barat.

Bab IV Hasil Penelitian. Bab hasil penelitian berisikan deskripsi hasil penelitian dan temuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang ditetapkan, pembahasan penelitian tentang hasil dan temuan penelitian yang hasilnya sudah disajikan. Pada bagian ini adalah uraian tentang data yang terkumpul dari hasil pengolahan data serta analisis terhadap kondisi dan hasil pengolahan data di kelas IV SD Negeri 2 Cibogo, Kabupaten Bandung Barat.

Bab V Simpulan dan Saran, Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan jawaban dari setiap rumusan masalah dan kondisi hasil penelitian di kelas IV SD Negeri 2 Cibogo, Kabupaten Bandung Barat. Saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada peserta didik, guru, sekolah, peneliti, dan pembaca.

Bagian Akhir. Pada bagian akhir dari penulisan skripsi ini berisi tentang daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup penulis.